The world's #1 Video Game Magazine 「어택 게임파워」

NEW 대한민국 최고의 공략전문 비디오 게임지 ATTACK GamePower

ATTACK GamePower

October 2000

10

매월 5일 발행



현장 취재

새로운 기종 탄생, 그 현장을 다녀왔습니다

닌텐도 스페이스 월드 2000

특보 & 공략 예고편

쉴 틈이 어디있나? 새 버전 등장

펌프 잇 업 The O.B.G SE

PLAYSTATION

최고의 RPG 막힘없이 플레이하자

드래곤 퀘스트 7

SD 건담 G 제너레이션 F

실황 파워풀 프로야구 2000 개막판

스즈키 폭발

천주 2

PLAYSTATION 2

아머드코어 2

실황 월드 사커 2000

진 삼국무쌍

크로스파이어

건그리폰 블레이즈

실황 파워풀 프로야구 7

DREAMCAST

그랜디아 2

센티멘탈 그래피티 2

F355 챌린지

버추어 테니스

NINTENDO 64

마리오 스토리

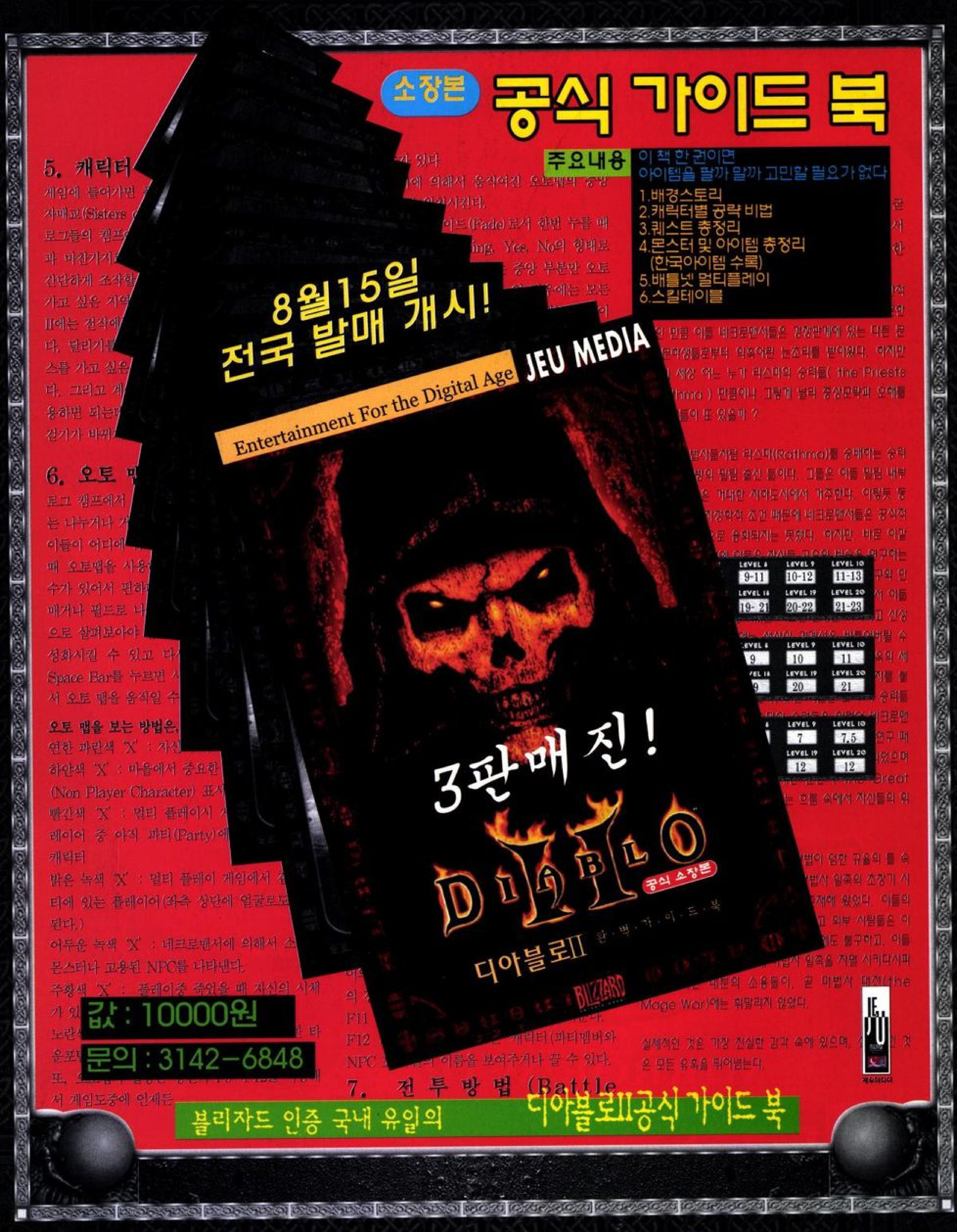
ARCADE

킹 오브 파이터즈 2000

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 10

ISSN 1227-7177


소장본
공식 가이드 북
주요내용
이 책 한 권이면
아이템을 팔까 말까 고민할 필요가 없다
1.배경스토리
2.캐릭터별 공략 비법
3.퀘스트 총정리
4.몬스터 및 아이템 총정리
(한국아이템 수록)
5.배틀넷 멀티플레이
6.스킬테이블
8월15일
전국 발매 개시!
Entertainment For the Digital Age
JEU MEDIA
3판매진!
DIABLO II
공식 소장본
디아블로II 완 벽 가 이 드 북
BLIZZARD
값 : 10000원
문의 : 3142-6848
블리자드 인증 국내 유일의
디아블로II공식 가이드 북
제우미디어


9월 8일
전격 출시!!!
전국서점 및 게임매장에서 구매할 수 있습니다.
거울전쟁
Evil Force
MIRROR WAR
발매원
E2 SOFT
E2NET
www.E2SOFT.com
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)



전용 무료 배틀서버 지원!



거울전쟁
Evil Force
MIRROR WAR

Fantasy, Sword & Magic / Realtime Strategic Simulation / Dynamic Battle

Flame hell

게임 스토리

악령술사가 된 타락한 고위 사제와 그가 소환한 언데드들에 의해 한 도시가 완전히 파괴되는 과정에서 살아남은 다섯 사제는 추적자들을 피해 필사적으로 폐허가 된 죽음의 도시를 탈출한다. 간신히 살아남은 여사제 한 명이 주변국에 도움을 청하지만 이해 관계에 얽혀 우왕좌왕하다가 결국 각자의 사리사욕 때문에 악령술사의 세력만 키워 주고 만다.

악령술사와 여성 흑마술사에 의해 대륙은 점차 정복되어 가고, 이때 등장하는 주인공들에 의해 전쟁은 극을 향해 치닫는데…….

New

게임의 특징

- 개성 있는 3종족, 총 60여 개의 유닛
- 건물과 자원의 개념 통합
- 개별 유닛마다 애정을 가지고 키울 수 있는 레벨 업 시스템
- 롤플레잉 게임 수준의 다양한 무기와 마법
- 소설을 기반으로 한 탄탄한 시나리오
- 완벽한 리얼 쿼터뷰의 게임 화면
- 유닛의 정밀한 움직임이 표현 가능한 픽셀 좌표계 사용
- 알파 블렌딩, 반투명 등 사실적 표현을 위한 특수 효과

진정한 마법의 힘을 보여드리지요

거울전쟁 멀티플레이 안내

- 안정적이고 빠른 멀티플레이 환경
- IPX, TCP/IP, 인터넷 배틀 E2Net 완벽지원
- 자신의 레벨을 알 수 있는 랭킹시스템과 계급장 부여
- 지속적인 대회 운영
- 100% 무료! 지금 바로 접속하세요.

- 사용자 자신이 직접 미션을 만들 수 있는 시나리오 에디터
- 최대 8인까지 참가 가능한 네트워크 플레이 및 배틀넷 지원
- 빠르고 박진감 넘치는 전투 화면
- 화려한 마법 효과
- 지형의 형태에 따라 선택할 수 있는 4가지 타일 세트
- 다양한 지형을 만들 수 있는 500여 가지의 오브젝트
- 종족마다 개성 있는 배경음악
- 현장감을 살려주는 다양한 음성, 효과음

개발원

L&K

www.logickorea.co.kr


GRANDIA II
감동의 대작! 그란디아II 10월 출시 예정!!
드림캐스트 최고의 오리지널 RPG 게임.
동화같은 그래픽, 화려한 C.G,
환상적인 스토리와 강화 발전된 울티메이트 배틀 시스템.
모두가 선택한 최고의 게임... 출시 임박!!
GAME ARTS
PROMAX-n
ST 미디어
프로맥스 유통사업부
STM
(C)2000 GAME ARTS
(C)2000 GAME ARTS
(C)2000 GAME A
(C)2000 GAME A

실시간 게임 Q&A와 동시 통화 대화방을 한꺼번에 즐길 수 있는 게임 서비스 0600-0909

누르세요! **1**

실시간으로 즉시 문제를 해결하는 게임 Q&A

- 게임 전문상담가 총통X를 만나보셨습니까?
총통X와 대화하면서 즉시 막히는 곳을 해결 할 수 있습니다



누르세요! **4**

청기백기홍록기 게임과 3:6:9 게임

- 혼자서 즐기는 3:6:9 게임 들어봤나요?
평소 게임에 약해서 항상 손해보시던 분들에겐 절호의 찬스
재미난 퀴즈를 풀다보면 어느새 쑥쑥 크는 순발력과 푸짐한 상품이 기다립니다

누르세요! **0**

퀴즈왕을 가린다! 서바이벌 1:1 대전 퀴즈!

- 그날의 대전 퀴즈왕을 뽑는 1:1 대전 퀴즈
3승부터 푸짐한 상품을 받으실 수 있습니다



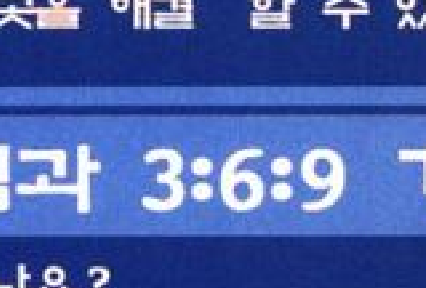
0600-0909
실시간 게임 Q&A와 멀티 이벤트의 만남!

청기백기홍록기 / 3:6:9 게임 상품 안내

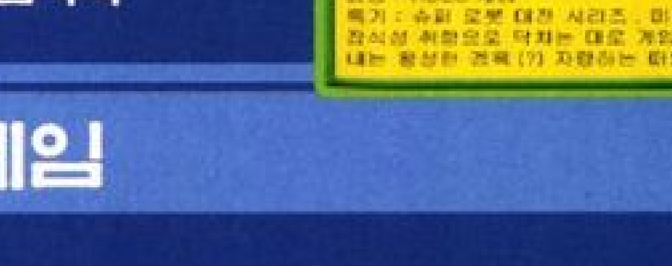
특등) Geforce 64M…1명



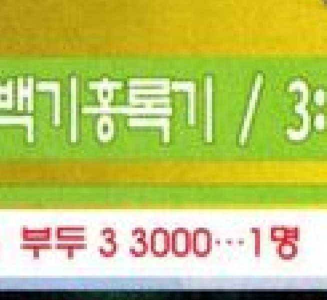
1등) 부두 3 3000…1명



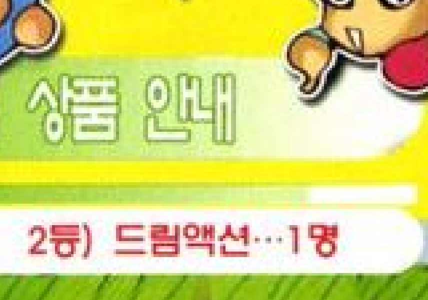
2등) 드럼액션…1명



3등) 로지텍 게이밍 마우스…1명



4등) 사블 라이브 밸류 투…2명



5등) PUMP IT UP…2명



6등) 최신 PC게임…3명



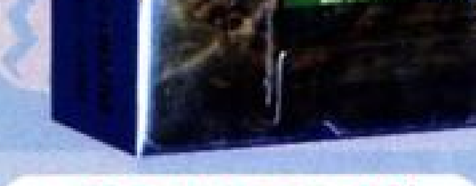
8등) 최신게임 공략단행본… 5명



9등) 문화 상품권…3명



7등) 삼성 키보드…3명





10등) 다이어리…10명



상품에 당첨되는 비결!

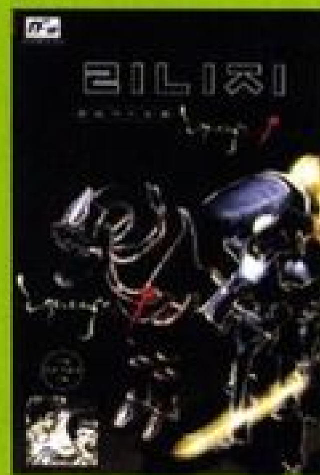
1) 0600-0909로 전화를 걸어 4번 게임방으로 들어온다
2) 청기백기홍록기 게임 또는 3:6:9 게임을 재밌게 즐긴다
3) 이때 점수가 높을 수록 당첨될 확률은 높아진다는 것을 명심!
4) 매달 말일에 당첨 여부를 확인하면 끝~~~

망설임 없이 선택하는 고수가 되는 최선의 방법!

JEU MEDIA 파워북 시리즈

게이머들을 위한 최고의 품질과 최고의 노력!

GUIDE BOOK

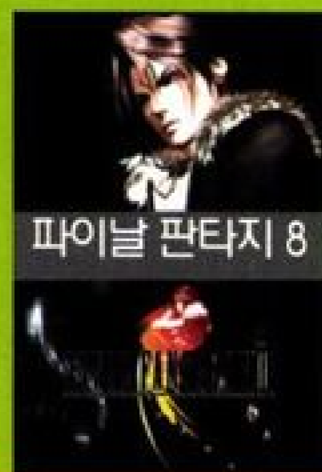


3판돌입! 국내 독점 발매 계약!!

최신 리니지 완벽 가이드 북

NC 소프트가 공식 인증한
리니지에 대한 완벽한 정리와 해설.
리니지의 변화와 발맞추어
계속적인 확장과 변화
절찬 발매중

가격 10,000원



재판매진

PC용 파이널 판타지 8 완벽 가이드 북

파이널 판타지8의 감동을
그대로 전달하는 초 대작!
스퀘어소프트가 인증한
유일무이의 가이드 북!
절찬 발매중

가격 9,800원

3판매진!!



절찬리 판매중
국내 독점 발매 개시

디아블로 2 완벽 가이드 북

블리자드에서 인정한
국내 유일의 가이드 북,
전설이 다시 시작된다.
모든 캐릭터, 몬스터, 아이템 등
얻을 수 있는 모든 정보는
이 한 권으로...
절찬리 발매중

가격: 10,000원



3판매진

창세기전 3 가이드 북

창세기전3 배경음악과
미공개 일러스트까지 포함된 특별2CD 증정.
모든 어빌리티와 이벤트
완벽한 소개와 공략.
소프트맥스 공식 인증.
절찬 발매중

가격 14,500원 (2CD포함)



절찬 발매중 재판돌입!!

A팀과 함께하는 펌프 마스터

이제 모든 갤러리의 환호를
한 몸에 받을 수 있습니다.
펌프 고교 챔프 A팀이 직접
시연하는 동영상 CD교재 증정
절찬 발매중

가격 10,000원 (CD 포함)

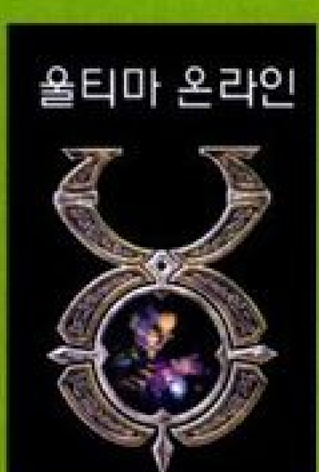


초판매진

파워 DDR

업소, PC, PS 모든 분야를 망라한
완벽한 족보와 개성적인 퍼포먼스 연출법
변방에서 중심으로 향하는 최고의 지름길
절찬 발매중

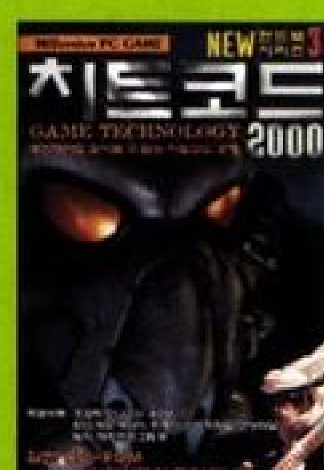
가격 8,500원



최신 울티마 온라인 완벽 가이드 북

방대한 울티마 온라인의 세계의
완벽한 이해와 친절한 해설.
뉴비에서 G.M까지 이 한권의 책으로
모든 것이 해결됩니다.
절찬 발매중

가격 10,000원



3판매진

치트 코드 2000

통신에서도 찾아 볼수 없는 비밀코드 공개
무적 세이브 파일, 게임 에디터,
해킹 프로그램, 최신 패치들을 몰러 담은
귀여운 미니 CD증정
절찬 발매중

가격 9,900원 (미니 CD 포함)

문의: 02-3142-6848

치트코드 3가 새로 나왔습니다!!! NEW 2000



누구나 인정하는

게임 부문

베스트셀러 No.1

- 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
- 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
- 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
- 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
- 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
- 최신 게임 패치프로그램 제공
- 찾기 쉬운 사전식 배열
- 아주 유용한 팁도 수록

매우 작습니다.

그러나, 매우 강력합니다!

JEJU MEDIA

제우미디어

이 한권의 책이

당신을 게임 강자로

만들어줍니다.

3



최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3

눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판

작고 귀여운 미니 CD-ROM

그러나 기능은 무시무시 합니다!

- ▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
- ▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
- ▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장가치가 있습니다.

이 책이 필요한 사람

시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람

매진된 곳이 많습니다!
아래 총판으로 문의해보세요!!

서울지역 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)684-7199 도봉 생태서 (02)983-3900 동대문 지산 (02)245-3686 용산 전쟁서 02-326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경원서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 생각서 (02)457-2891 영등포 차생서 (02)847-6702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 대전서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)627-9350 부천 하나 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 종합도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종합 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 전일도서 (0343)468-7451 의정부 의정도서 (0351)876-6304 평택 한성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동국서적 (0561)772-4108 구미 명신서점 (0546)463-6100 김천 교동신 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 책문도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 제일 (0582)635-2377 안동 중앙 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 월평 (0581)555-3547 포항 역지서점 (0562)273-1534 경남지역 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 영신 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 경혜동아서부 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)학목 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 생태서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 경원서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종합 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2016 전남지역 광주 삼일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대명서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문영당 (0653)855-1912 전주 세원 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188

서점에 있습니다!

값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

전국 게임매니아의 만족! 대만족!

통신판매전문

전국 게임 매니아의 만족! 대만족!! 게임에 대한모든것을 해결해 드립니다.

축개업 개업 상담 환영
- 개업시 시장성, 경쟁력등 고려할 상황을 자세히 설명해 드립니다

도매 도매 소매 판매
- 다른 거래처와는 차별화된 저렴한 가격을 제시합니다

희귀종 희귀종 소프트웨어 구입
- 전화를 주시면 각종 게임기와 소프트웨어를 구입해 드립니다. - 각종 게임기 고가매입

구입 취급품목
- PS, DC, SS, N64, SFC, 슈퍼알라딘보이, 미니컬러 겜보이, 네오지오 포켓칼라

판매 판매
- 정품 중고 게임소프트 최저가 판매

매입 중고 게임기 최고가 매입
- FX, 듀오, PS, PSⅡ, DC, N64, 세가세턴



게임시티(명일동점)
TEL (02)479-1770
- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 403-21-0731-900
  조흥은행: 307-04-214991

게임시티(명지대점)
TEL (02)372-0082
삼천리 꼭꼭빨리
- 예금주: 홍한주
- 계좌번호 주택은행: 922902-01-095651

게임백화점
TEL (02)393-2463
- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212

최고 인기의 머그 게임 CD를
여러분께 무료로 드립니다.

최신 머그 게임은 물론, 파워업된 「POWERZ 원클릭 인터넷」을 만나보세요!



PC 통신은 '01411/01412'로 접속하여 인포샵 'champ'로, 천리안/하이텔/유니텔은 'go powerz'로 들어오셔서 '머그게임 접속 CD 무료신청'란에 신청하면 됩니다.

'ARS 700-9077'로 연결하여 '머그 게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 신청하시면 무료로 CD를 우편 발송해 드립니다.

전화 신청은 02-3142-6843/4 로 연결하여 신청하면 됩니다.

제우미디어

하늘 가득히 눈이 휘몰아쳐 흰사슴을 쏘아가고,
글을 조롱하는 신비한 협객이 푸른 원앙에 기댄다.




녹 정 기
鹿鼎記
EPISODE II
김용 원작
정의로부터의 행복한 일탈,
소설에서 할 수 없는 자유도를 게이머에게!
실사와 같은 초호화 캐릭터 그래픽

신문 · 잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

PC POWER Zine

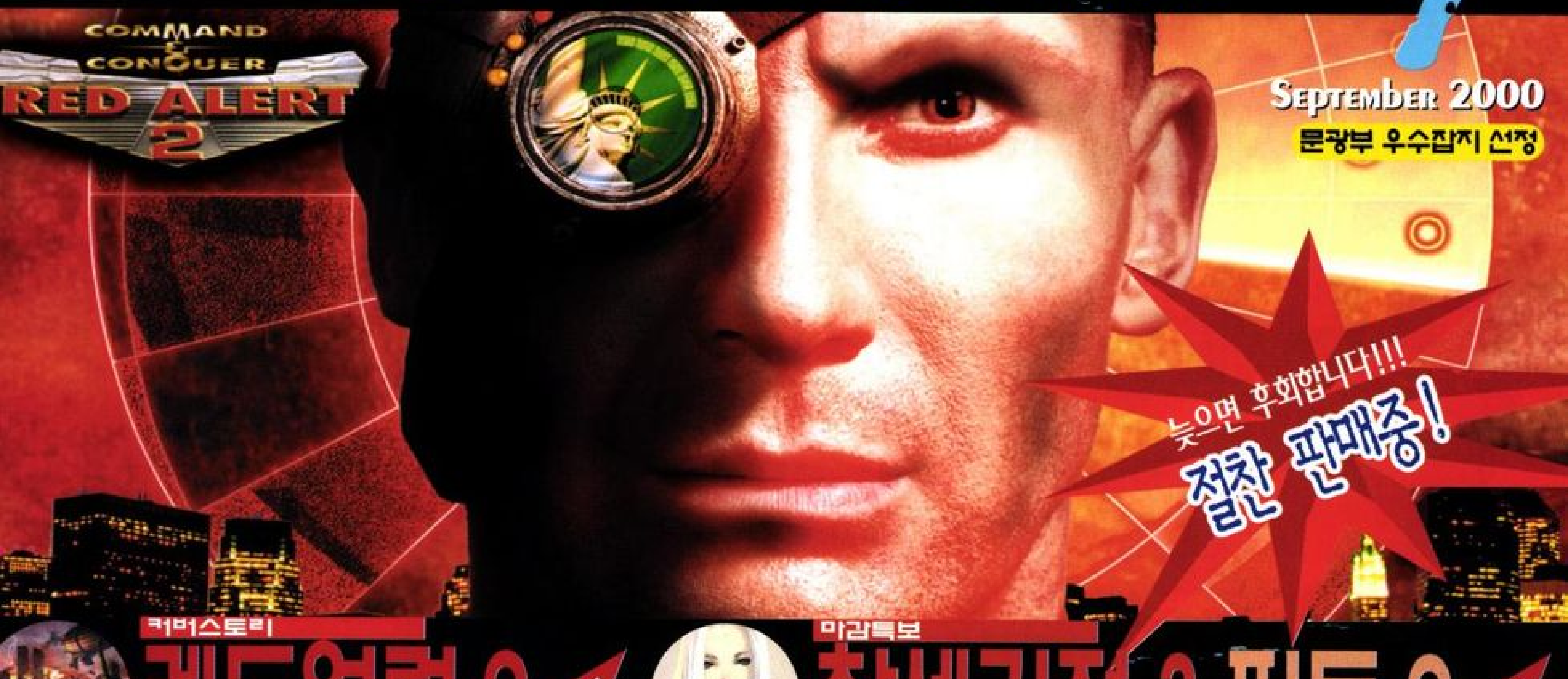
권위있는 세계적 게임전문 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

아저씨 이 게임 얼마예요? 파워진 없인 나도 잘 몰러~

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

- 스페셜 팁 앤 핵스 | 현재까지 밝혀진… 디아블로 2 팁 총집합
- 밀레니엄 게임특보 | 디아블로 2 「확장팩」 마침내 공개
- 하수고수 | 사랑과 인형을 그대에게… 토이 크레인
- 흥미기획 | 게임 생명 연장의 꿈, M.O.D
- 현장취재 | 화려한 「디페카 2000」에서 첫선보인 국산 기대작 총집합

9
SEPTEMBER 2000
문광부 우수잡지 선정



커버스토리 레드얼럿 2 12면

마감특보 창세기전 3 파트 2 10면

정품 부록 2CD 증정

국산 전략시뮬의 명가, 「트리거소프트」의 대표작
충무공전 2 완벽정품 1

귀여운 미소녀들의 대전격투로 초가을을 시원하게~
아스카 120% 정품 2

2%를 채워주는…
최신 인기 체험판
- 에이지 2 컨쿼러
- 거울전쟁: 악령군
- 데이어스 엑스
- 뱀파이어: 더 마스커레이드 리뎀션

최신 동영상
- 레드얼럿 2
- 파이날 판타지 9

이외에도 각종 유용한 게임패치 및 유틸리티 총수록

풀버전 확장팩 녹스퀘스트 확장팩 무료

★창간 5주년 애독자 사은 대잔치 당첨자 발표

해외 기대작 최종점검
1. 심즈: 별난세상
2. 랑그릿사 밀레니엄
3. 헤비메탈 F.A.K.K. 2

3 오랫동안 기다려 왔던 별책부록
팁 앤 핵스 No.8

ABC 부수공사기구 한국 ABC가입

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

값 8,500원

CONTENTS

2000. October

Game Power ATTACK













COVER STORY

새롭게 시작하는 어택 게임파워, 이달의 표지는 80페이지가 모자랄 정도로 엄청난 대작 RPG 드래곤 퀘스트로 정했습니다. 친근하다 못해 질릴지도 모르는 '토리야마 아키라'의 디자인이지만 게임팬들의 가슴을 흔들어 놓는 그림임에는 틀림없겠죠? 어택 게임파워와 함께 DQ7, 한방에 보내버리죠.


제우미디어 최신 「파워진 게임북」 시리즈
재판매진!
파이날 판타지 8
9,800원 (특별부록 CD포함)
완벽 가이드북 THE WAR OF GENESIS III
PC용 파이날 판타지 8
스퀘어소프트 인증 공식 가이드북
SQUARESOFT®
© SQUARESOFT
FINAL FANTASY VIII
재판돌입!
완벽 가이드북
[A-TEAM]과 함께 하는
펌프 마스터
'A팀' 시연 VCD포함
PUMP IT UP STOMP YOUR FEET MASTER
10,000원 (특별부록 CD포함)
3판매진!
완벽 가이드북
창세기전 3
창세기전 3
오리지널 사운드 트랙 2CD 증정
소프트맥스 정식인증
14,500원 (스페셜판 창세기전 3 · 게임음악 2CD「오리지널 사운드 트랙」포함)
문의: 02-3142-6848



닌텐도 스페이스 월드 2000 개최

지난 8월 25일부터 27일, 3일간 마쿠하리 멧세에서 닌텐도 스페이스월드 2000이 개최되었다.

이번 회장에서는 특히 닌텐도의 차세대 휴대용 게임기, 「게임보이 어드밴스」가 일반인에게 공개되어 크나큰 호응을 받았다. 뿐만 아니라 닌텐도64용 발매예정 소프트 14종을 비롯, 게임보이용 61종, 게임보이 어드밴스용 10종이 함께 공개되어 풍성한 닌텐도 소프트웨어를 맛볼 수 있었다. 그러나 이전 돌핀, 스타큐브 등 여러 소문이 떠돌았던 N64의 차세대 게임기, 게임큐브만은 회장에 전시되지 않아 아쉬움을 남겼다. 그 이유는 본 행사가 열리기 하루 전, 24일에 기자진과 투자자들만을 초청하여 설명회를 가졌기 때문. 그 외에도 휴대용 게임기와 휴대폰을 연결하여 네트워크를 즐기는 모바일 시스템의 공개, 포켓몬의 상품코너와 다채로운 이벤트 등으로 인해 성공리에 끝마쳤다는 평을 듣고 있다.

■ 관련기사 본지 20페이지



세가, 동경 게임쇼 불참 표명

세가 엔터프라이즈는 최근, 9월 22일부터 24일까지 개최될 '동경 게임쇼 2000 秋'에 불참할 것이라고 발표했다. 세가가 동경 게임쇼에 불참하는 것은 이번이 처음. 참가하지 않는 이유는 세가에서 주최하는 인터넷 관련 이벤트 개최를 추진 중이기 때문이다. 세가 측은 "본사는 인터넷을 사용하는 비즈니스에 주력을 다하고 있습니다. 종전까지의 게임쇼 형태를 떠나 독자적인 이벤트를 연구하느라 동경게임쇼에 출전할 수 없게 되었습니다. 현재 이벤트 내용과 개최시기를 검토중입니다" 라고 밝혔다. 독자적인 이벤트에 대한 내용이나 시기는 아직 공개되지 않은 상태이다.



드래곤 퀘스트 7, 2주만에 320만개 출하

에닉스의 「드래곤 퀘스트 7 -에덴의 전사들」이 2주만에 320만개를 출하했다. 에닉스의 공식 발표에 따르면 「드래곤 퀘스트 7」은 지난 8월 26일에 발매된 후 8월 29일에 70만개, 9월 2일에 40만개를 추가로 출하하였다고 밝혔다. 따라서 초기물량인 210만개를 포함하여 발매후 7일간의 누계 출하량은 총 320만개가 된 것이다.

"아직 구입하시지 못한 손님들께는 매우 죄송합니다만, 당초 출하된 210만장은 3일만에 완전 매진되었습니다"라는 것이 에닉스 측의 발표내용이다. 만일 이 추가출하량도 매진될 경우, 7월 발매되었던 스퀘어의 「파이널 판타지 9」의 판매량과 약 80만장의 차이를 보이게 된다.



「MOTHER 3」개발 중단 공식 발표

닌텐도는 N64용 소프트 「MOTHER3 -돈왕(豚王)의 최후」의 개발을 중지했다고 발표했다. 「MOTHER3 -돈왕(豚王)의 최후」는 카피라이터, 이토이 히게사토(糸井重里)씨가 입안 및 시나리오를 담당하고 있는 RPG로, 6년이 넘는 개발기간을 거쳐 2000년에 발매될 예정이었다. 개발중지의 주된 이유는 게임큐브 등의 프로젝트에 치어 개발을 계속할 수 없었다는 것이다. 닌텐도의 「MOTHER」시리즈는 현대도시의 모습을 재미있게 묘사한 RPG 게임으로 1987년의 「MOTHER」로부터 시작, 「MOTHER2 -기그의 역습」을 1994년에 발매한 후 「MOTHER3」을 N64용으로 개발하고 있었다.



세가, 구미지역의 새로운 DC 넷 전략 개시

세가 엔터프라이즈는 지난 9월 1일, 구미지역에서의 새로운 드림캐스트 네트워크 전략을 개시한다고 밝혔다. 그 내용을 살펴보면 미국에서 운영될 넷서비스 Sega.Net의 시작, 캐쉬백 캠페인 실시, 구미지역에서의 DC 가격 재조정(149.95달러) 등이 눈에 띈다. 그중, 캐쉬백 캠페인은 네트워크 50시간 무료 접속 서비스가 포함되어 있다. 또한 Sega.Net과 18개월 계약을 한꺼번에 맺을 경우(1개월에 21.95달러) 150달러의 현금이 적립되며 키보드를 무료로 받을 수 있는 특전도 주어진다. 새로운 네트워크 서비스에 대응되는 타이틀은 「판타지스타 온라인」「NFL2K」「퀘이크III 아레나」등으로 약 20 타이틀.

세가에서는 이번 전략으로 올해 말 드림캐스트 누계판매량 전세계 1000만대, 동시 네트워크 접속자 수는 전세계 300만명 이상을 모을 수 있을 것이라 기대하고 있다. 참고로 9월 1일 현재 드림캐스트의 출하대수는 전세계 약 500만대 이상, 네트워크 접속자 수는 140만 명으로 집계되고 있다.

남코, PS2를 기반으로 한 신기판 발표



지난 8월 31일 남코는 아케이드 기판의 새로운 플랫폼으로 「시스템 246(가칭)」을 발표했다. 시스템 246이란 PS2를 기반으로 하고, 남코가 개발한 인터페이스 기판을 조합한 아케이드 게임용의 시스템 기판이다. 인터페이스 기판에는 CD롬이나 DVD롬, 하드디스크 등 여러가지 외부기억장치를 접속할 수 있다.

이 시스템 246을 사용한 소프트 제 1탄은 「릿지 레이서 V 아케이드 배틀」로, 남코는 이 게임을 9월 23일 열리는 제 38회 「어뮤즈먼트 머신쇼」에 공식 발표할 예정이다. 시스템 246은 PS2를 기반으로 제작된 기판인 만큼 가정용과 아케이드의 상호이식이 용이할 것으로 기대되고 있다. 또 남코는「릿지 레이서 V 아케이드 배틀」의 발매를 기념하여, 릿지V의 「후카미 아이(深水藍)」같은 이미지 걸을 발굴하는 오디션을 개최한다. 선출된 이미지 걸은 「릿지 V 아케이드 배틀」의 캠페인 걸로서 광고선전 등의 활동을 하게 된다.

DC용 디지털 비디오카메라 및 인터넷 주변기기 발매





세가에서 드림캐스트용 디지털 비디오카메라와 인터넷 주변기기가 발매된다. 디지털 비디오 카메라는 「드림아이」라는 명칭으로, 드림캐스트에 연결하여 '텔레비전 전화'를 실현시켜 주는 꿈의 주변기기이다. 그리고 인터넷 주변기기로는 키보드와 마우스가 한 세트로 들어가 있는 스타터 킷이 드림아이와 함께 발매될 계획에 있다. 이 세트에는 드림패스포트 3가 동봉될 예정이다. 세가측의 계획은 드림캐스트를 이용해 DC유저들이 인터넷과 친해지도록 만든다는 것이다. 드림아이와 스타터 킷은 9월 14일에 각각 14,800엔, 7,800엔으로 발매될 예정이다.

「드래곤 퀘스트 7」으로 인한 강력 범죄 발생



지난 8월 26일 오전 11시 10분 경, 도쿄 에도가와(江戶川)에서 고등학교 1학년(15세)이 오토바이를 탄 괴한 두 명에게 폭행을 당한 사건이 일어났다. 괴한들은 "드래곤 퀘스트를 가지고 있지. 내놔"라고 위협, 거부하는 피해자를 폭행한 후 「드래곤 퀘스트 7」을 강탈하였다. 결국 피해자는 왼쪽 다리의 뼈가 부러지는 중상을 입었다.

이 사건을 담당하는 오마츠가와(小松川) 경시청에 의하면, 피해자는 현장에서 약 300m 정도 떨어진 게임점에서 「드래곤 퀘스트 7」과 공략본 등의 관련책자를 구입하고 자전거로 귀가하는 도중이었다. 오마츠가와 경시청은 피해자가 게임 소프트를 구입한 것을 용의자들이 확인한 다음 습격한 것으로 보고 있으며, 현재 용의자 2명을 추적중이다.

한편 같은 날 오전 7시 20분 경, 아이치현(愛知縣)에서는 자전거로 귀가하던 중학생(12)의 「드래곤 퀘스트 7」을 훔쳐 달아나는 사건이 발생했다. 뒤에서 오토바이를 타고 중학생의 자전거에 접근, 자전거 앞에 있던 바구니 안에 손을 넣어서 「드래곤 퀘스트 7」을 훔친 것이다.

「원더스완 컬러」, 12월 발매



반다이는 8월 30일, 「원더스완 컬러」를 다가오는 12월에 발매한다고 밝혔다. 원더스완 컬러는 휴대 게임기인 「원더스완」의 상위 호환기종으로 컬러화면을 즐길 수 있는 새 하드웨어이다. 원더스완과 컬러의 또다른 차이점은 2.5인치 8단계 그레이 스케일 화면을 2.8인치 반사형 STN액정 화면으로 대형화시킨 것이다.

원더스완 컬러의 장점으로는 컬러 액정에 의한 4096색을 동시에 사용할 수 있다는 것. 또한 기존의 발매된 소프트웨어도 모노 컬러로 즐길 수 있다. 그리고 원더 게이트, 원더 웨이브 등, 기존에 발매된 확장 기기도 사용할 수 있다. 크기는 74.3×128×24.3(mm)로 가로 길이가 원더스완에 비해 7mm 늘었으며, AA형 건전지로 약 20시간을 연속 플레이할 수 있다. 그리고 게임 소프트의 경우, 이전과 마찬가지로 롬팩 형태로 만들어지며 용량은 기존의 512메가 BIT이다. 원더스완 컬러의 가격은 6,800엔으로 소매점에서 3,000엔대에 팔리는 원더스완도 계속 판매할 것이라고 밝혔다.

한편 본체와 함께 발매될 소프트는 스퀘어의 파이널 판타지를 포함하여 10타이틀이며, 내년 3월말까지 모두 32개 소프트를 발매할 예정이다. 개발 의향을 표명한 소프트 메이커는 남코, 반다이 비주얼 등 모두 20개사이다.

현장취재

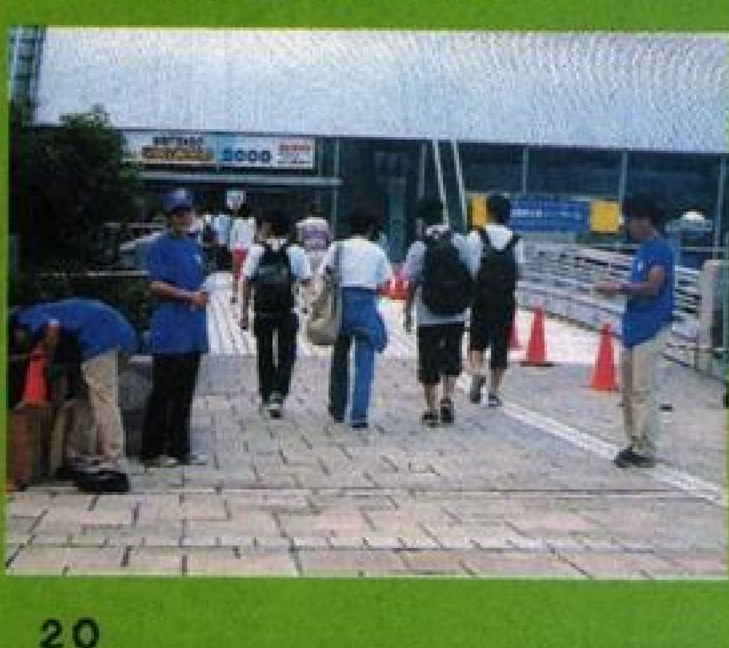




닌텐도 스페이스가 열리는 마쿠하리 멧세에서는 예상보다 훨씬 사람들이 많았다. 역시 포켓몬 관련 행사가 많아서인지 부모와 자녀가 동반한 모습이 자주 눈에 띄었다. 그리고 카이힝마쿠하리 역전에서 회장 내까지 여러 아르바이트생들이 안내표지를 들고 안내해준 덕분에 길을 헤맬 필요가 전혀 없었다.

닌텐도 스페이스월드 2000

1년에 한번 개최되는 닌텐도 스페이스월드. 이는 닌텐도 계열의 새로운 하드웨어, 소프트웨어를 한 발 앞서 체험할 수 있는 소중한 이벤트이다. 8월 25일부터 7일간 개최된 닌텐도 스페이스월드 2000에서 공개된 것은 과연 무엇일까? 그것은 바로 닌텐도의 후속기종에 관한 것. 돌핀, 스타큐브 등 여러 말이 많았던 후속기종의 정식명칭은 바로 '닌텐도 게임큐브'로 밝혀졌으며, 게임보이를 잇는 후속기종 '게임보이 어드밴스'도 공개되었다. 지금 그 첫 번째 대면장소를 게임파워에서 마련하고 있으니 궁금하신 분은 시선을 옮겨 주시길.



회장의 모습…







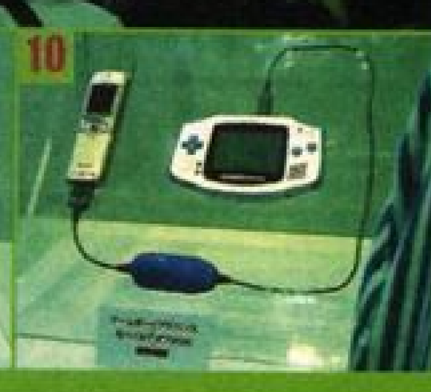








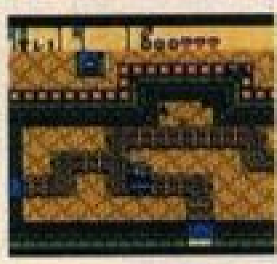




1 꽤 늦은 시간임에도 불구하고 수많은 관람객들로 북적거렸다
2 간식 코너도 충실. 회장 밖에 설치되어 잠시 쉬어가기에 충분
3 여기가 그 유명한 세레비 프레젠트 코너
4 한쪽 구석에는 간단한 원화 전시관이 있었다
5 최고의 성황을 이루었던 것은 역시 포켓몬 물품판매코너
6 출구 앞에서는 설문과 함께 간단한 선물을 나누어주는 코너가 있었다
7 관련상품 구입후 돌아가려는 가족을 괜히 한번 붙잡았다
8 모바일 시스템 대응 소프트, 포켓몬스터 크리스탈 이벤트 쇼
9 이것이 휴대용 게임기와 휴대폰을 접속하는 모바일 시스템
10 어댑터를 연결하면 네트워크 서비스를 즐길 수 있다

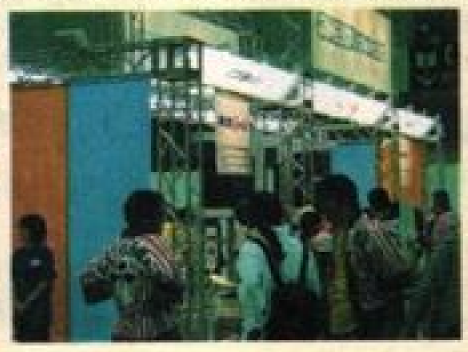
▶ 회장을 가득 메운 출품작들







이번 닌텐도 스페이스월드2000에서는 닌텐도의 각 기종별로 다양한 게임이 출품되어 관람객들의 기대를 북돋아주었다. N64코너는 마리오파티3, 풍래의 시렌2, 동물의 숲, 록맨대쉬 등 총 14타이틀이 출전했고, 게임보이 코너에서는 진·여신전생 데빌칠드런, 제트로 GO, 카드캡터 사쿠라, 테일즈 오브 판타지아, 젤다의 전설 등 총 61타이틀이 출전했다.


게임보이 어드밴스




▶ 스펙

외형상으로는 예전 세가에서 발매되었던 게임기어와 비슷하게 생겼다. 일단 주목할 점으로는 CPU가 32bit 게임기로 발전했다는 것과 L, R 버튼이 추가되었다는 것. 그러나 더욱 놀랍고도 실용적인 사실은 게임보이, 게임보이컬러용 카트릿지를 어드밴스에서 그대로 사용할 수 있다는 것이 아닐까? 게다가 액정의 크기도 2.9인치로 이전보다 커졌고 예정 소프트도 풍부하다. 이걸보고 기대되지 않는 사람이 있을지 의혹이 드는 중.

명칭	게임보이 어드밴스(GAMEBOY ADVANCE)
LCD	반사형 TFT 컬러액정
화면사이즈	40.8mm×61.2mm
해상도	240×160도트
표시능력	32,000색
CPU	32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU
메모리	32KB WRAM+96KB VRAM(CPU내장), 256KB WRAM(CPU외부)
사운드	스피커, 헤드폰 단자
통신기능	게임보이 어드밴스용 통신케이블로 4명까지 멀티플레이 가능
사용전원	AA형 알칼라인 건전지 2개 또는 전용 배터리팩
전지수명	AA형 알칼라인 건전지: 약 15시간
소비전력	약 0.6W
본체크기	세로 82mm×가로 144.5mm×두께 24.5mm
본체중량	약 140g
카트릿지	세로 34.5mm×가로 60mm×두께 9.5mm, 최대 256Mbit(게임보이 어드밴스 용), (게임보이, 게임보이컬러 대응/ 전용 카트릿지도 사용가능)
본체예정가격	9,800円
발매예정일	2001년 3월 21일

▶ 주변기기

게임보이 어드밴스 전용 배터리 팩 /게임보이 어드밴스 전용 차저



게임보이 어드밴스 전용 충전지와 충전기. 약 2시간의 충전으로 10시간 정도의 플레이를 할 수 있다.

게임보이 어드밴스 전용 통신 케이블



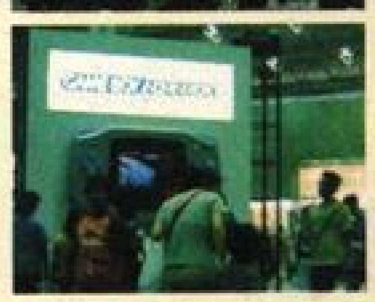
종래의 케이블에 접속 블록과 케이블을 추가하여 최대 4인까지 통신 플레이를 할 수 있다. 4인이 개별 디스플레이로 즐긴다면… 그 활용도는 상당히 높을 듯.

게임보이 어드밴스 전용 적외선 통신 어댑터

게임보이 어드밴스에서 적외선 통신 플레이를 하기 위한 전용 어댑터이다.








▶ 게임보이 어드밴스의 타이틀


록맨EXE(가칭)


코나미 와이와이 레이싱 어드밴스


사일런트 힐(가칭)


골프마스터(가칭)


마리오카드 어드밴스(가칭)


쿠루쿠루쿠루린


황금의 태양


나폴레옹


도태랑 마츠리


피노비의 대모험



닌텐도 게임큐브

닌텐도64의 뒤를 잇는 차세대 게임기 게임큐브는 회장에서 일반인에게 공개되지 않았다. 다만, 쇼가 개최되기 전날인 8월 24일에 기자진과 투자자들을 초청하여 게임큐브에 관한 회견을 가졌을 뿐이다. 아직 일반인에게 공개할 단계까지는 아니었던 모양인지 극비사항이었는지 의문.

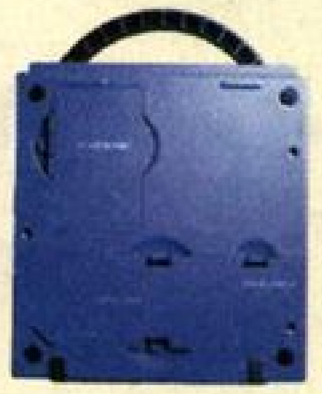


▶ 스펙

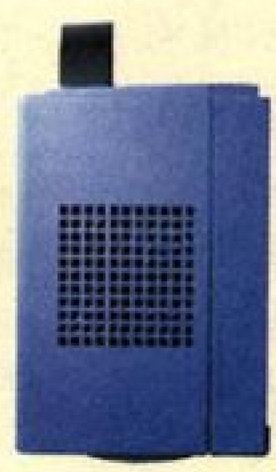
마치 변압기를 연상케 하는 게임큐브의 외형은 귀엽고도 튼튼해 보인다. 역시 큐브라는 이름 탓인지 정육면체로 꾸며져 있는데, 후면에 달려있는 손잡이를 보니 이동할 때 편리할 듯. 그보다 중요한 사실은 쾌적한 게임환경을 위해 카트리지를 고집하던 닌텐도가 드디어 미디어를 광디스크로 옮겼다는 것이다.

명칭	닌텐도 게임큐브(NINTENDO GAMECUBE)
MPU	IBM PowerPC「Gekko」
─제조 프로세스	0.18μ 구리 배선 기술
─클록 주파수	405MHz
─CPU성능	925DMips(Dhrystone2.1)
─내부데이터	32bit정수 & 64bit 부동소수점
─외부 버스 번드 폭	1.6GB/초(피크), (32bit 어드레스, 64bit 데이터 버스 202.5MHz)
└내부 캐쉬	L1: 명령 32KB, 데이터 32KB(8way), L2: 256KB(8way)
시스템 LSI	「Flipper」
─제조 프로세스	0.18μ NEC DRAM 혼재
─클록 주파수	202.5MHz
─혼재 플레임 버퍼	약 2MB 지속 레이턴시 성능 5ns(1T-SRAM)
─혼재 텍스쳐 캐쉬	약 1MB 지속 레이턴시 성능 5ns(1T-SRAM)
─텍스쳐 Read 번드 폭	12.8GB/초(피크)
─메인메모리 번드 폭	3.2GB/초(피크)
─컬러, Z버퍼	각각 24bit
─화상처리기능	포그, 서브픽셀 안티 앨리어싱, HW라이트×8, α브렌딩, 버추얼텍스처 설계, 멀티텍스처맵핑/범프/환경맵핑, MIPMAP, 트루 바이리니어 필터링, 리얼타임 텍스처 해제(S3TC) 등
─기타	디스플레이 리스트 리얼타임 압축해제, 동작보정 기능 (이하 사운드관련 기능은 모두 시스템LSI에 내장)
─사운드	전용 16bit DSP
─인스트럭션 메모리	8KB RAM+8KB ROM
─데이터 메모리	8KB RAM+8KB ROM
─클록 주파수	101.25MHz
─최대 동시발음수	ADPCM: 64ch
└샘플링 주파수	48KHz
시스템 부동소수점 연산성능	13.0GFLOPS(피크), (MPU, Geometry Engine, HW Lighting총계)
실력 표시성능	600만~1,200만 폴리곤/초(실제 게임에서의 표시성능)
시스템 메인메모리	24MB 지속 레이턴시 성능 10ns이하(1T-SRAM)
A메모리	16MB(100MHz DRAM)
디스크드라이브	CAV(회전각 일정속도)방식, 평균 액세스타임 128ms, 데이터 전송속도 16Mbps~25Mbps
미디어	마츠시타전기산업 광디스크 테크놀로지, 직경8cm디스크, 용량 약1.5GB
입출력	컨트롤러 포트×4, 디지카드 슬롯×2, 아날로그 AV출력×1, 디지털 AV출력×1, 시리얼 포트×2, 하이스피드 포트×1
사용전원	전용AC 어댑터 DC12V×3.5A
본체크기	150mm(W)×110mm(H)×161mm(D)
본체예정가격	미정
발매예정일	2001년 7월













닌텐도64가 흥행에 실패한 요인은 무엇보다도 서드파티의 부재라는 것에 있겠다. 그 이유에서인지 이 게임기의 컨셉은 크리에이터가 친숙하게 다룰 수 있는 하드웨어라고 한다. 닌텐도의 자체 판단을 들어보면 닌텐도64는 고성능의 하드웨어라 개발사들이 제대로 된 게임을 만들기가 그리 쉽지 않았다는데, 따라서 하드웨어의 스펙을 발표할 때에도 개발사가 최대한도로 구현해낼 수 있는 막연한 수치보다는 실제로 사용할 수 있는 현실적인 수치를 발표했다. 참고로 소니에서 PS2를 멀티미디어 기기라고 주장한 반면, 닌텐도에서는 "이것은 '놀이'를 위한 게임기입니다"라고 외치며 공개한 것이 바로 닌텐도 게임큐브이다.

▶ 주변기기

컨트롤러



외형상으로는 슈퍼패미컴과 플레이스테이션을 적절히 혼합한 듯한 이미지이다. 일단 아날로그 키와 십자 키, 스타트버튼을 제외하고 8버튼으로 구성되어 있다. 닌텐도에서는 "쉬운 조작감과 안정감을 위해 가운데의 아날로그 키를 왼쪽으로 옮겨서 좌, 우로 밸런스를 맞추었습니다. 또, 중심에 위치한 A버튼으로 인해 주위의 버튼을 조작하기 쉬워졌고 C버튼으로 우측 아날로그 조작을 할 수 있어 우측 조작계와 좌측 조작계를 구분시켰습니다."라고 밝혔다. 그리고 진동모터가 컨트롤러에 내장되어있어 진동팩과 전지의 부담이 없어졌다는 것에도 주목하자.

디스크

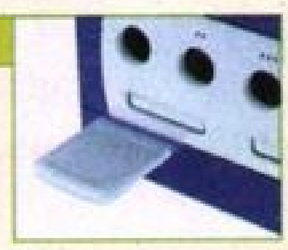


게임큐브에서 채택한 미디어는 마츠시타 전기산업의 직경 8cm짜리 광디스크테크놀로지. 용량은 약 1.5GB 정도인데 다른 미디어와 비교하면 부족한 감이 들지만 이전의 카트리지의 용량과 비교하면 어마어마한 수치라고 할 수 있다. 하지만 닌텐도의 말에 의하면 새로운 게임을 즐기는 데에는 디스크 1장으로 충분하게 할 것이라고 말해 게임개발에 선을 긋는 듯한 뉘앙스를 풍겼다. 잠시 여기서 그들의 의욕 넘치는 계획을 들어보기로 하자.

"본 디스크는 여러 계층의 유저에게 다루기 쉬운 미디어를 목표로 설계되어 있습니다. 그리고 장래에 비디오 게임과 휴대용 게임과의 융합을 생각할 때, 이 패셔너블한 사이즈가 21세기의 놀이를 선도할 게임계의 기준이 되리라고 확신합니다. 그리고 마츠시타 전기산업이 독자적으로 개발한 저작권보호기술을 도입하여 부정카피를 방지하였습니다."

소형 디스크, 그리고 휴대용 게임에 관한 언급. 이는 혹시 PSone에 대한 대비책일까….

닌텐도 게임큐브 디지카드



이제 닌텐도 유저에게도 메모리 카드는 필수. 4Mbit의 프래시 메모리를 탑재한 게임큐브용 메모리 카드가 바로 이 디지카드이다.

닌텐도 게임큐브 SD디지카드 어댑터



자세한 사항은 아직 밝혀지지 않았지만, SD디지카드는 디지카드보다도 훨씬 작은 기록미디어인 듯하다. 용량은 64MB이며 SD디지카드 어댑터에 합체시켜야 디지카드 슬롯에 끼울 수 있게 만들어져 있다.

닌텐도 게임큐브 와이어리스 컨트롤러 웨이브버드 & 닌텐도 게임큐브 와이어리스 리시버



개인적인 생각으로는 별 의미가 없어 보이는 주변기기이다. 웨이브버드가 무선 컨트롤러의 명칭이며 리시버로는 무선을 받아들이게 된다. RF방식을 채용했으며 대응거리는 약 10m.

닌텐도 게임큐브 모뎀 어댑터



56Kbps의 속도, V.90대응이라는데 자세한 사항은 아직 밝혀지지 않았다.

닌텐도 게임큐브 브로드번드 어댑터



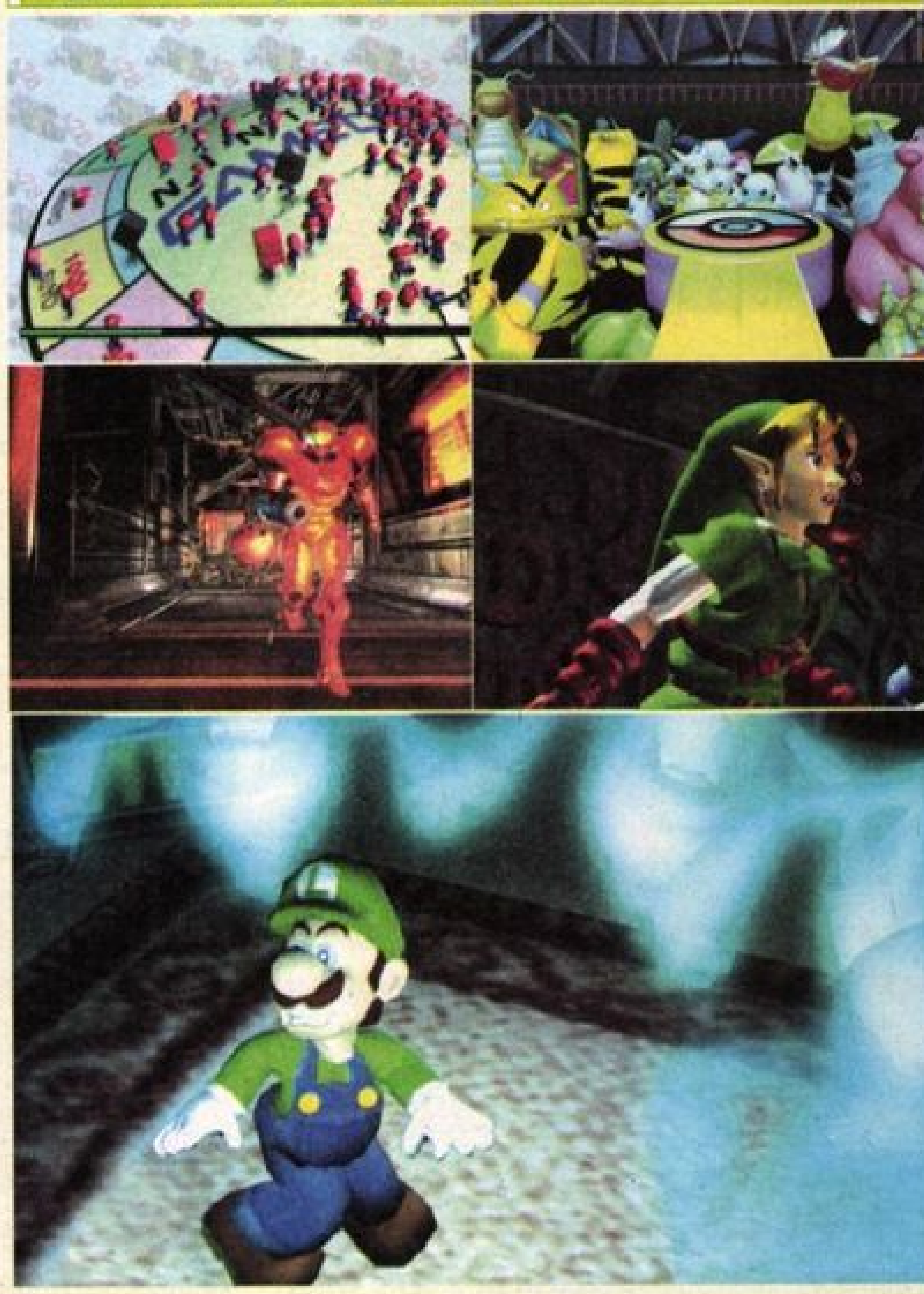
네트워크 접속기기로서 역시 자세한 사항은 밝혀지지 않았다. 이젠 네트워크의 시대라는 것을 모두 실감하고 있는 것 같다.

닌텐도 게임큐브 디지털 비디오 케이블



디지털 방송환경 통일규격인 D단자에 대응. 컴포넌트 단자도 발매예정이라고 한다.

게임큐브와 함께 공개된 실시간 폴리곤 화면



닌텐도 스페이스의 모습은 게임쇼라기 보다는 테마파크에 가까워 보였다. 그 많은 게임들이 출품되고 여러 부대시설과 관람객들이 있었음에도 불구하고 좁다는 생각이 전혀 들지 않았던 넉넉한 전시회장. 그리고 다양한 이벤트와 놀이시설(어차피 모두 게임이긴 하지만), 그리고 캐릭터를 적절히 활용한 상품판매. 행사본부를 묻는 본인을 데리고 직접 본부까지 데려다준 친절한 행사도우미(가까운 거리도 아니었다).
점점 빛을 잃어가는 닌텐도이지만 그들은 아직 죽지 않았다는 것을 이번 취재로 느낄 수 있었다. 차세대 게임기로 새로운 시작을 준비하는 닌텐도의 미래. 과연 어떻게 진행될지는 그 누구도 모른다. 하지만 닌텐도의 팬도 아닌 본인이 과거 닌텐도의 저력을 다시 기대하고픈 심정은 왜일까? 이는 아마도 게임은 게임다워야 한다는 게임큐브의 컨셉 때문이 아닐까싶다.



공략예고편

또 다시 게임센터를 지배한다!

PUMP IT UP

STOMP YOUR FEET

The O.B.G

The Season Evolution Dance Floor

제작사	안다미로
장 르	음악게임
발매일	가동중

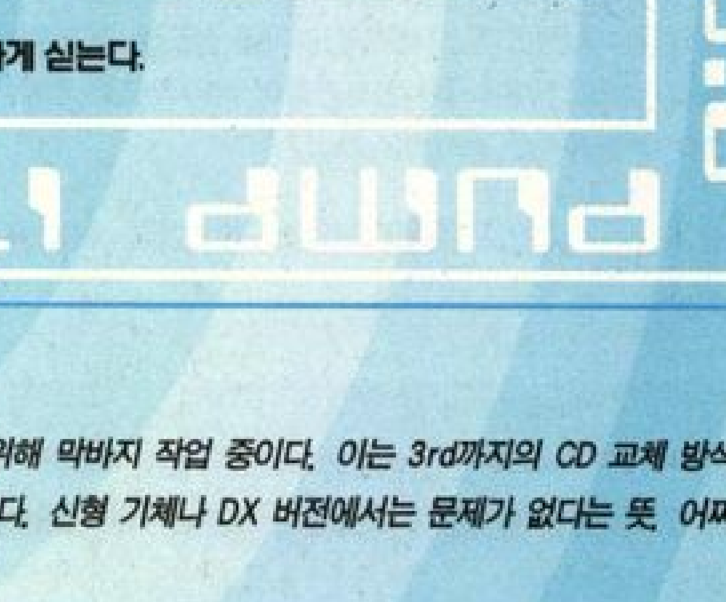
PUMP IT UP SE가 발매 초읽기에 들어갔다. 그간 SE가 SUMMER EDITION(썸머 에디션)으로 알려져 있었지만, 막상 공개된 정보에 의하면 SE는 Season Evolution의 머릿글자를 딴 것. 어택 게임파워 10월호가 발매될 즈음에는 이미 게임센터에서 업그레이드된 펌프 SE를 볼 수 있을지도 모른다. 어택 게임파워에서는 그간 수집한 정보를 토대로 다음호 집중 공략의 예고편을 간략하게 싣는다.

현재까지의 진행 상황은?

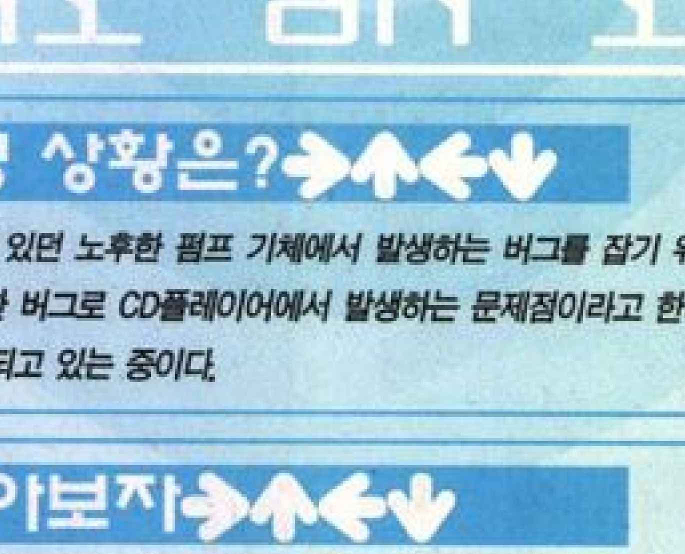
요즘 게임센터에 풀리고 있는 펌프 SE는 그간 설치되어 있던 노후한 펌프 기체에서 발생하는 버그를 잡기 위해 막바지 작업 중이다. 이는 3rd까지의 CD 교체 방식의 업그레이드가 아닌, 약간의 하드웨어 교체에서 발생한 버그로 CD플레이어에서 발생하는 문제점이라고 한다. 신형 기체나 DX 버전에서는 문제가 없다는 뜻. 어찌되었든 이미 많은 게임센터에서 완성 버전의 SE가 가동되고 있는 중이다.

변경점을 알아보자

이번 버전의 공식 명칭은 'PUMP IT UP The O.B.G - Season Evolution'으로, 기존의 3rd 버전에 수록된 30곡에 SE 버전 오리지날 곡 15곡을 추가하는 방식으로 업그레이드된다. 특히, 이번 업그레이드에서는 S/W 업그레이드는 물론, CD매체의 용량을 극복을 위한 H/W 적인 업그레이드도 함께 실시할 계획이라고 한다. S/W 업그레이드 비용은 이전과 같은 수준이 될 것이며, H/W 업그레이드는 S/W 업그레이드 신청시 무료로 실시된다. H/W 업그레이드시 용량이 기존의 3배가되기 때문에 추후 업그레이드에서는 기존 곡의 삭제 없이 신곡 추가가 가능하게 될 예정이다.



▲ 이것이 타이틀 화면이다. 좀 더 시원한 느낌



◀ 모드 셀렉트 화면, 전작과 큰 차이는 없는 듯.

Summer of PUMP

'여름'이라는 계절이 테마가 된 SE 버전의 인터페이스는 시원한 공간감을 느낄 수 있는 디자인. 전통적으로 Opening 에 등장하는 캐릭터 역시 O.B.G 에서 선보인 3D 캐릭터를 2D Comics 느낌으로 재해석, 여름에 어울리는 분위기로 디자인했다.



▲ 귀여워…



▲ 블루톤을 많이 사용해서 Cool!

추가 곡은 어떤 것들일까?



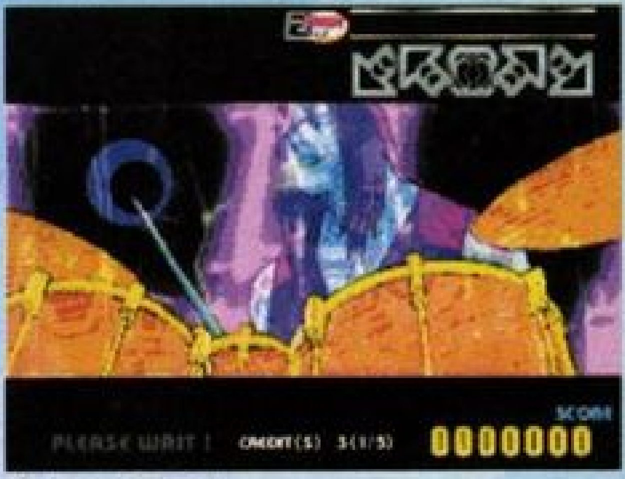
3rd 버전에서는 추억의 가요들을 선보였던데 비해, 이번 SE에서는 최신곡을 추가, 흘러간 댄스곡과 최신 댄스곡을 다양하게 선택할 수 있게 되었다. 그 중 추가곡에서는 주로 여름에 어울리는 신나는 댄스곡들을 많이 볼 수 있다. 특히, 추가곡 중 반야의 '사랑가'는 인기 힙합 그룹 '드렁큰 타이거'가 랩을 맡아 주었다는 사실이 알려져 화제가 되고 있다. 또한 반야의 '무혼'에는 세계적으로 인정받고있는 아티스트 '유진 박'이 특유의 전자바이올린 연주로 드라마틱한 느낌을 한껏 과시하고 있다. 또한 눈길을 끄는 것은 노바소닉의 최신 곡 '뛰어봐'로, 역시 펌프에 독점 공개, 노바소닉 특유의 강렬한 파워를 느낄 수 있다. 이 외에도 DJ D.O.C 의 'Run2u', 백지영의 'Sad Salsa', 룰라의 'Summer of Love', 컨츄리꼬꼬의 'Kiss' 등 최신 유행곡이 펌프 특유의 애니메이션과 함께 수록되었으며, 쿨의 '해석남녀', 클론의 '초련' 등 아직까지도 클럽에서 인기가 식지 않고 있는 곡들도 수록되어 있다. Baby VOX 의 '올가미'나 김현정의 'Disco Bus'는 최신앨범에서 수록된 댄스곡이지만 흔하게 들을 수 없었던 곡들로, 펌프를 통해서 본격적으로 선보일 예정. 그리고 펌프 플레이어들에게 많은 사랑을 받아왔던 젝스키스의 옛 곡들을 Remix 한 새로운 Non-Stop 곡도 수록, 올드팬(?)의 향수를 불러일으키기도.

SE 버전에 추가되는 곡들은 다음과 같다.

No.	곡명	Artist
01	Oh! Rosa	반야
02	첫사랑	반야
03	사랑가	반야
04	武魂(무혼)	반야
05	Mr. Lapus	반야
06	Sad Salsa	백지영
07	Summer of Love	룰라
08	Kiss	컨츄리꼬꼬
09	해석남녀	쿨
10	초련	클론
11	올가미	Baby VOX
12	Disco Bus	김현정
13	뛰어봐	노바소닉
14	Run to You	DJ D.O.C
15	젝스키스 Remix(Nonstop)	젝스키스



▲ '무혼'의 BGA 등장하는 무사



▲ '뛰어봐'의 BGA



▲ 알 수 없다…



새로운 모드의 추가

Unique Mode System

3rd에서 호평 받았던 Crazy 모드가 정식으로 추가되어 훨씬 다양한 난이도의 펌프를 즐길 수 있게 되었다. 기존의 Easy 모드는 추가 곡들의 수준 높은 채보가 추가되면서 Normal 모드로 개편되었으며, 각 모드별로 '전곡선택모드'를 기본 채택하여 스테이지별로 선택할 수 있는 곡의 폭이 훨씬 넓어졌다.

이번엔 정말 공룡이 위기다!

디노 크라이시스 2

PS공략예고편



가슴 졸이며 뒤쫓아오는 공룡을 따돌리고, 방문을 열자마자 불쑥 튀어나오는 공룡에 놀란 가슴을 진정시키느라 바빴던 「디노 크라이시스」. 그러나, 이번엔 다르다. 「디노 크라이시스 2(이하 디노2)」에서는 감히 인간을 놀라게 한 공룡들을 혼내주러 백악기로 간다.

제작사	장르	발매일	발매가
캡콤	어드벤처 액션	9월 13일	5,800엔







수수께끼의 소녀 졸라

아직까지 아무런 정보도 밝혀지지 않은 수수께끼의 소녀. 레지나나 딜란처럼 군 소속이 아닌 것처럼 보인다. 스토리에 중요한 역할을 할 것 같은데…



딜런

강인한 체력으로 강력한 중화기를 가볍게 다루는 딜런. 기본 무기인 샷건은 확산되는 탄의 성질 때문에 여러 적을 한꺼번에 쓰러뜨릴 수 있는 강력한 무기이다.

데이빗

딜란과 같은 TRAT소속의 부대원. 언제나 카우보이 모자를 쓰고 다니며, 유머 센스가 있는 팀의 무드 메이커

레지나

유명한 전작의 주인공. 공룡에게 가장 원한이 많은 사람일 듯. 이번엔 공룡에게 전기 고문을 하기 위해 라지 스턴건을 지니고 등장한다.

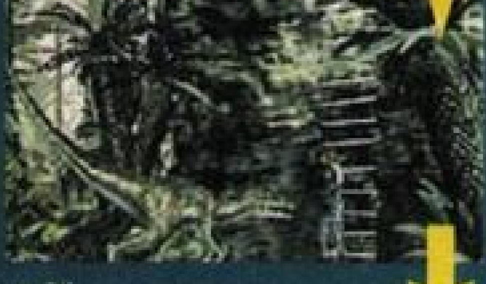
강화된 액션은 어떤 것이 있나?

180도 턴!

바이오 해저드류의 게임에서는 언제나 뒤에 있는 적에게 속수무책. 그러나 디노2에서는 R2버튼 하나만으로 간단하게 180도 턴을 할 수 있다. "내 뒤에 서지마(by 고르고 13)."



▲ 딱하나 주면 안 잡아먹지



▲ 헉!



▲ 앗 지현이아~

달리면서 쏴라!

이번엔 달린다! 달린다는 것은 도망치기도 좋지만 좀 더 적극적인 공세를 펼 수도 있다는 것을 의미한다. 게다가 달리면서 R1+ㅁ나 O버튼으로 공격을 할 수 있다. 단, 무기에 따라 움직이면서 쏠 수 없는 것도 있다.





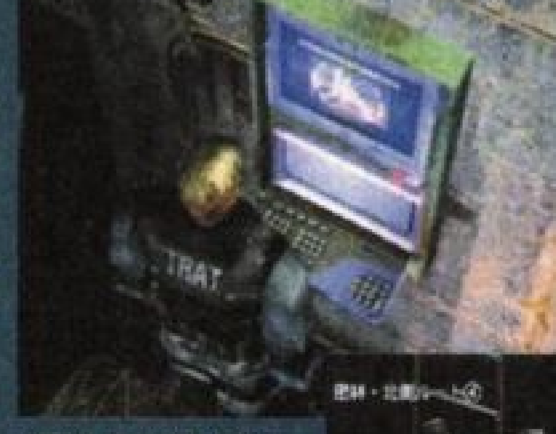
스텝을 밟아라!



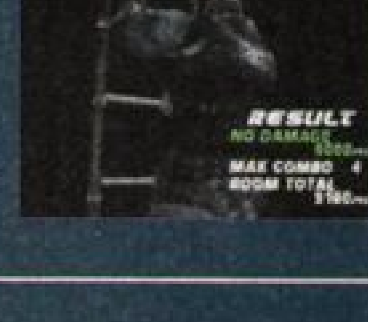
▲ 사이드스텝(방향키 좌 또는 우 + ×버튼)이나 백스텝(방향키 아래 + X버튼)을 할 수도 있다

콤보를 노려라

어떤 에어리어 내에서 한번도 적에게 타격을 받지 않고 적을 처치한 횟수가 바로 콤보이다. 이 콤보의 횟수는 에리어 통과시에 점수로 계산되며, 이외에도 노 데미지 클리어라든지, 공격받기 직전에 적을 처치하는 '카운터' 등도 점수로 계산된다. 이렇게 얻은 점수는 디노2의 독특한 보급물자 시스템인 「V.C.S(바이탈 크레딧 시스템)」을 이용할 때에 그 전과에 따라 보급물자를 얻게 된다.



에리어 통과시에 이렇게 점수를 체크▲



그 점수로 V.C.S에서 탄약과 회복제 등, 아이템을 보급 받을 수 있다▶

환상수호외전Vol.1 할모니아의 검사

「환상수호전 2」의 세계를 무대로 하고 있는 어드벤처 게임. 환상수호전 2의 이야기가 진행되는 동안 다른 곳에서 어떤 이야기가 펼쳐지고 있었나를 새로운 주인공 낫슈의 시점에서 관찰하는, 제목 그대로 외전 · another story 이다. 따라서 원작의 주인공과 인기 동료 캐릭터들의 모습을 이 게임에서도 그대로 볼 수가 있다(단 인기가 없었던 조연급들은…無念이다).

제작사	코나미
장 르	어드벤처
발매일	9월21일
가 격	오픈

이번 작품의 주인공과 히로인

낫슈 라트키에 주인공… 이러 일단 우기는 사람



보기보다 매우 가벼운 성격의 소유자로 할모니아 왕국에서 파견된 검사. 문장을 찾기 위해 암약중이다. 이번 이야기를 관찰하는 자로서 시에라와 함께 모험을 하게 된다. 원작에서는 등장하지 않았던 오리지널 캐릭터. 일러스트로 판단할 때 이도류를 사용한다고 판단되지만…텍스트 어드벤처에서 당신은 전투를 기대하는가?

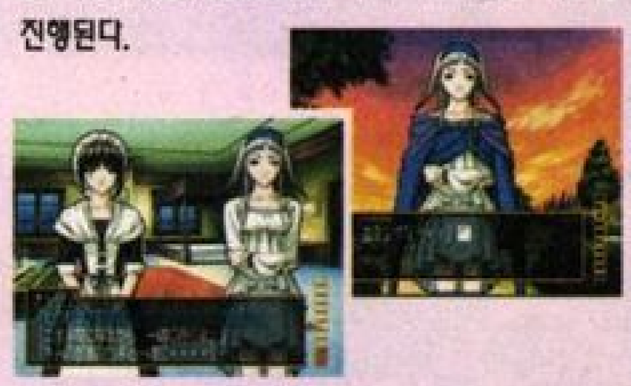
시에라 히로인… 이 되기를 기다렸나?



2에서 108 동료중의 1인으로 게임에 등장했던 인물로서 뱀파이어 일족의 선조에 해당하는 할머니…이지만 외견은 보는 바와 같이 어린 소녀. 자신의 외견이 어리다는 것은 생각도 하지 않고서, 소녀 취급 받는 것을 매우 싫어한다. 원작에서는 냉정 침착한 젊은 군사 크라우스 앞에서 정말로 어린 소녀 행세를 하여 그의 마음을 동요시킨 에피소드가 있다.

게임의 진행

게임은 매우 전형적인 텍스트 어드벤처이다. 글과 분기, 그리고 그래픽과 사운드. 따라서 일단 일본어를 알던 모르던 나오는 선택지를 아무거나 골라 보면 될대로 되기는 하는 그런 방식이다. Vol. 1에는 총 4개의 시나리오가 들어있으며 선택 항목을 어떤 것을 고르느냐에 따라 이야기는 다르게 진행된다.



실피드 더 로스트 플래닛

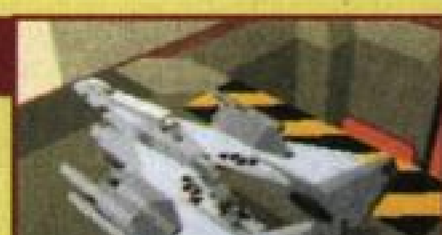
과거의 '명작 슈팅'이라고 말한다면 단연 0순위에 꼽히는 작품이 바로 「실피드」. 하지만 PS2로 등장하는 실피드는 더 이상 과거의 그림자에 묶여있는 그러한 작품이 아니다. 메가 CD 조차도 모르는 신규 게이머들에게도 충분히 어필할 수 있는 슈팅 게임. 이번에는 차세대 명작 슈팅 0순위를 노리는 게임이 바로 「실피드 더 로스트 플래닛」.

제작사	게임아츠
장 르	슈팅
발매일	9월21일
가 격	6,800엔

왜 그리 띄워주는데?

게임아츠의 입력이 있어서…가 아니라 실피드라는 게임이 그렇게도 유명했던 가장 큰 이유는 당시로서는 충격적인 풀 폴리곤 게임이었기 때문이다.

지금이야 「레이스톰」, 「R타입 델타」, 「필로소마」 등 미려한 풀 폴리곤 슈팅 게임들은 많다. 하지만 PS2라는 플랫폼에서 실피드가 우리에게 보여줄 영상은 분명 평범한 것 이상이다. 사진으로서는 감히 잘 오지 않겠지만 실제로 접해보면 생각이 달라질지도.



시대를 앞서가는 시도였다



다시 한번 시대를 앞서줄 것으로 기대된다

두 가지의 무기를 병행하는 무기 선택 시스템



「아인 헨더」에서 선보였던 매니퓰레이터(손) 장착 시스템의 원조. 상황에 따라 다른 무기를 구사하는 것이 클리어의 열쇠이다

실피드의 기본 무장은 발칸 2문. 좌측과 우측에 각각 1문 씩이다. 하지만 게임이 진행될수록 좌측과 우측에 달 수 있는 무기의 수는 점점 늘어나게 된다. 이것이 실피드의 전통적인 무장(武裝, 武將이 아님) 구성이다. 양쪽에 다른 것을 장비하던, 같은 것을 장비하던 그것은 플레이어의 마음+스테이지의 상황에 따라 결정된다. 무기의 종류는 최대 9종류. 다음 11월호에는 7년의 세월을 뛰어넘어, 캡콤과의 합작 프로젝트의 산물로 다시 태어난 이 명작 슈팅 게임의 공략이 수록된다.





격투계의 로봇대전, 격투계의 올스타전

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

대전액션을 좋아하는 사람중에 2D 대전액션게임의 양대 산맥 캡콤과 SNK의 대결을 한 번이라도 꿈꾸지 않았던 자는 없다. 그 유저들의 꿈과 희망과 사랑과 우정까지 농축해서 만들어낸 땀의 결실, 「캡콤 대 SNK」!!!
발매일은 코 앞, 아니 이미 코 속에 들어가 있다!! 여기서는 아쉽게 기본 시스템만을 소개하는 것만으로 끝나지만, 다음 호에서는 이 게임의 모든 요소를 완벽하게 공략할 예정이다.
"어택 게임파워의 공략에 후회란 없다."

제작사	캡콤	장르	대전액션
발매일	9월 6일	발매가	5,800엔

스토리

서기 2000년.
전세계 격투팬의 "이종격투기의 새로운 바람을!"이라는 바램에 응하여 가르시아 재단과 마스터즈 재단에서 공동출자, 흥행이나 정치적인 면과는 무관한 스페셜이벤트가 계획되었다.
「밀레니엄 파이트 2000」
격투가들은 하나 둘 등록 리스트에 자신의 이름을 올렸고, 사람들은 벌써부터 뜨거운 경기를 예상하며 가슴을 두근거렸다.
드디어 화려하게 막을 연 오프닝 세레모니.
그러나, 다가오는 붕괴의 조짐을 아직 아무도 눈치채지 못했다….

그루브란?



선호하는 제작사의 타입을 선택해서 싸우는 시스템. 캡콤 그루브와 SNK 그루브, 두 가지 중 하나를 선택한다.

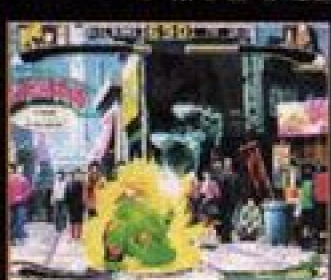
캡콤 그루브

스파제로 시리즈로 친숙한 '공격하면서 게이지를 채우는' 방식. 게이지는 LV3까지 채울 수 있으며 이에 따라 슈퍼 콤보의 위력이 달라진다. 발동방법으로는 커맨드 입력과 함께 '약손(레벨1), 강손(레벨2), 약손&강손 동시(레벨3)'이다.

SNK 그루브

킹오파 시리즈로 친숙한 '기를 모아 게이지를 채우는' 방식. 정확히 말하면 '94, '95 때의 시스템, 또는 그 이후의 엑스트라 게이지 시스템과 비슷하다고 할 수 있다. 게이지가 가득차면 공격력이 일시적으로 증강되며 초필살기를 쓸 수 있게 된다. 또한 체력이 줄어들어 게이지 점멸상태가 되었을 때 게이지가 MAX가 되어 있으면 잠재능력(MAX초필살기)을 사용할 수 있다.





기본이 탄탄해야 캐릭터도 탄탄

기본에 관한 4가지 답

1. 조작체계는?
레버(8방향)와 4개의 버튼

2. 움직임은?
대시, 백대시, 회피

3. 점프는?
일반적인 점프와 대 점프

4. 그외?
가드 크래시, 잡기 회피 채용





레지오란?



레지오 포인트에 맞춰 캐릭터를 선택하라. 「캡콤 대 SNK」는 캐릭터의 능력에 따라 각각 레지오 포인트가 1-3까지 할당되어 있다. 한 게임에서 플레이어에게 주어지는 레지오 포인트는 총 4.
예를 들어보면 레지오 3의 캐릭터를 먼저 선택했을 때, 남은 포인트는 1이므로 레지오 1의 캐릭터만을 선택할 수 있다. 따라서 2대4의 싸움이 될 수도 있고 3대3의 싸움이 될 수도 있다는 것. 이젠 용병술에도 능해야 한다.

DC용 캡콤 대 SNK의 모드



아케이드 모드, VS모드, 게임리플레이 모드, 트레이닝 모드, 네트워크 모드, 시크릿 모드, 컬러 에디트 모드, 옵션 모드, 메모리 카드 등등, 모드가 많으니 아주 평범하다.





DC공략예고편

엽기 게임의 최후 완성!

디스피리어 -deSPIRIA-



이야기는 2070년에 발발한 시편전쟁이 끝나고 22년후인 2092년의 황폐화된 오오사카(大阪)가 무대이다. 시편전쟁이 끝난 후 오오사카를 중심으로 세력을 급속히 확장시키려는 교회(조직의 이름)과 그 영지에서 태어난 아르아. 그녀는 마인드라고 하는 특수한 능력을 가지고 있으며 저주에 걸린 운명을 등에 지고 있다.

제작사	아틀러스	장 르	마인드 RPG	발매일	9월 21일	발매가	6,800엔

디스피리어의 독특한 색깔들

마인드 배틀

「디스피리어」의 전투 시스템은 현실에서 실재하지 않는 '마인드(=정신)' 라는 것을 이용하여 공격을 가한다는 설정으로 아틀러스다운 것이라 할 수 있다. 즉 정신을 구상화시켜서 적에게 공격을 가하며 상대방은 육체가 아닌 정신 데미지를 입게 된다. 마인드 배틀의 경우 게이머가 알아야 할 새로운 용어들이 많이 등장한다. 11월 공략에서는 시스템 부분, 특히 마인드 배틀을 보다 상세하게 다룰 예정이다.



마인드 다이브

마인드 능력을 사용하는 것은 전투뿐만이 아니라 다른 캐릭터와의 대화에서도 마인드를 사용하게 된다. 하지만 마인드 배틀과는 다르게 정보를 얻는 것이 목적이므로 필수적으로 일본어를 알아야 할 부분이다. 그러나 게이머 제위 여러분, 걱정하지 마시라. 캐릭터 별로 입수하게 되는 정보의 내용과 시기에 대해서 서술하여 길을 헤매는 게이머가 없도록 할 것이다.



스피어 시스템

디스피리어의 맵은 다른 RPG와는 다르게 배경 그래픽이 360°의 CG로 구성되어 있다. 또한 각 지역마다 조사 포인트와 링크가 표시되어 있다. 이동에 있어서 다소 어려움이 예상되는 바, 많은 화면 사진을 통해서 스피어 시스템에 대해서 빨리 적응할 수 있도록 꼼꼼한 공략을 약속한다.



명작은 우려먹어도 감동이 씹힌다

사쿠라대전 2



2000년 5월에 발매된 「사쿠라대전」에 이어 그 속편인 「사쿠라대전 2」가 등장한다(새턴용으로는 1998년 4월에 발매되었음). 이번 작품은 드림캐스트의 뛰어난 그래픽 능력을 이용하여 캐릭터의 입술 움직임까지 표현할 만큼 리얼한 표현력이 돋보인다. 또한 전투시에는 비주얼 메모리를 서브 모니터로 활용할 수 있기 때문에 게이머의 눈만큼은 심심하지 않을 것으로 예상된다.

제작사	세가	장 르	ADV	발매일	9월 21일	발매가	5,800엔(초회 한정판 7,800엔)

LIPS 시스템



LIBS란 제한 시간 내에 화면에 표시된 선택기에서 하나를 선택해야만 하는 일종의 다지선다형 시스템. 주로 대원들과 말을 주고받거나 스토리를 선택해야 할 때 등장한다. 주목할 점은 여기에서 각 캐릭터들의 표정이 다양하게 변한다는 점이다. 이런 표정 변화를 통해서 알맞은 선택을 했는지를 알 수 있다. LIPS 시스템은 노멀 LIPS, 셀렉트, 더블 LIPS, 클릭 LIPS, 타이밍 LIPS 등 모두 5종류가 있으며, 다음달에 보다 상세하게 설명할 예정이다.



제격의 긴하루

'제격의 긴 하루(帝撃の長い一日)' 모드는 스토리를 진행하면서 찾아낸 무비나 미니게임 등을 감상할 수 있는 일종의 팬 서비스 모드이다. 드림캐스트용 「사쿠라대전 2」에서는 스토리가 진행된 시점까지 발견한 요소를 바로 볼 수 있도록 꾸며 놓았다. 새턴용에서는 클리어를 한 다음에 볼 수 있었던 것으로 세가의 팬 서비스 정신을 알 수 있는 부분.

사쿠라대전 3 체험판 디스크

드림캐스트용 「사쿠라대전 2」에는 「사쿠라대전 3」의 체험판 디스크가 들어간다. 체험판 디스크는 파리 하나구미(巴里花組)와의 짧은 스토리를 실제 플레이 할 수 있는 「캐릭터 리뷰」, 비주얼 메모리에 파리 하나구미의 아이콘을 다운로드할 수 있는 「VM뮤지엄」, 사쿠라 개발진의 인터뷰 영상을 볼 수 있는 「무비 시어터」 등이 포함되어 있다.



독자여러분께 알립니다

이제껏 볼 수 없었던 게임지로, 새롭게 시작합니다

갑작스러운 변신으로 많은 독자분들께 본의 아니게 혼란을 드린 점 먼저 사과의 말씀을 드립니다.
본지를 살펴보시면 아시겠지만 이 달을 기해 게임파워는 '공략 전문 비디오 게임지'「어택 게임파워」로 제호를 변경하게 되었습니다. 이에 따라 기존 매월 말일이었던 발행일도 매월 5일로 변경되었고, 가격도 7,000원으로 조정되었습니다.
많은 분들이 요청하신 '공략이 충실한 잡지'로 거듭나기 위해 코너별로 잘게 나누어져 있던 기존의 방식을 뒤로하고, 큰 지면을 공략으로 가득 채운 충실한 책으로 그 모습과 내용을 바꾸고자 합니다.
독자여러분과 충분한 대화의 시간을 갖지 않고 이런 급작스런 결정을 내린 점, 정말 죄송스럽습니다. 그러나 매월 어느 책이나 똑같은 기사로 채워져 있는 과거의 모습으로는 독자여러분의 다양한 입맛을 따라 갈 수도, 또한 최고의 만족을 드릴 수도 없다는 결론을 내리고, 이와 같은 변신의 결단을 내리게 되었습니다.

앞으로「어택 게임파워」에서는 그달에 발매된 '신작게임 공략'을 기본으로, 이미 발매되었으나 묻혀져 가고 있는 '올드게임 공략', 그리고 심도있는 게임을 계속해서 공략하는 '연재 공략' 등으로 이전에 볼 수 없었던 최고의 공략을 선보이겠습니다. 이제 초보부터 고수까지 누구나 만족할 수 있는 공략을「어택 게임파워」에서 만나실 수 있을 것이라 자신합니다.

「어택 게임파워」, 이전보다 더욱 힘차게 출발합니다.

많은 성원 부탁드립니다.

2000. 9. 7

어택 게임파워 편집진 일동

4년간의 기다림이 지금 여기에

드래곤 퀘스트 VII



DRAGON QUEST VII

STAFF

STORY : Mushu Hong "The Quest Master"
SYSTEM : Dyoi Gom "The Space Fantasy"
ITEM DATA : Saimdang Shin "The Collector"
JOB DATA : Dr. M "The Labor Officer"
MAGIC & SKILL DATA : Midist Kaji "The Master of Magic"
MAP DATA : Jin Bang "The Map Hacker"
ETC : Wanderer Kim "The Otta Man"

무려 4년동안 제작을 질질 끌어온 드래곤 퀘스트 7(이하 DQ7)이 드디어 발매되었다. 팬들의 기다림은 과연 보상받을 것인지? 화려함 일변도의 3D 그래픽와 영화 같은 동영상으로 무장된 요즘 게임들과 비교하여 겉보기엔 상대적으로 초라하지만, DQ7에는 옛 향수를 자극하는 무언가가 있다. 그 무엇인가의 정체를 알기 위해 모두 함께 DQ7의 세계로 떠나자.

공략 ··· 홍아저씨외 7명

PS



●장르 : RPG	●제작사 : 에닉스
●발매일 : 8월 26일	●발매가 : 6,800엔

모험의 주인공과 그 떨거지들



주인공의 아버지

볼카노(ボルカノ)

나라안에서 좋은 평판을 얻고 있는 어부. 한번 고기잡이에 나가면 며칠씩 집을 비우기 때문에 가사는 모두 아내인 마레에게 맡기고 있다. 언젠가 아들과 같이 고기잡이에 나가고 싶다고 생각하고 있지만 아직 주인공이 한사람 몫을 제대로 하고 있지 못한다고 보고 있다.



주인공의 어머니

마레(マーレ)

현모양처로서 주인공의 집안일을 모두 맡아서 하고 있다. 우물쭈물 대는 남자는 매우 싫어하기 때문에서 주인공도 남자답게 크길 바라지만 아직 미덥지 않게 생각하고 있다. 잔소리가 많은 것은 주인공에 대한 애정의 증거.

이야기의 주인공

아루스

작은 어촌에 사는 보통 소년. 주위 사람들은 아버지의 뒤를 이어 멋진 어부가 될 것이라 생각하고 있지만…. 사람 좋은 성격으로 소꿉친구 마리벨에게 휘둘리기도 한다.



피슈벨의 선주의 딸

마리벨(マリベル)

피쉬벨의 선주, 아미트 씨의 외동딸. 무슨 일에도 나서길 좋아하는 성격으로, 멋대로 아버지의 배에 숨어 탄 적도 여러 차례이다. 세계는 자신을 중심으로 돌고 있다고 생각하는 전형적인 철딱서니 없는 아가씨이다.



당신의 숙부

혼다라(ホンダラ)

볼카노의 동생. 나이는 먹을대로 먹어서 결혼도 못하고 되는대로 살고 있다. 볼카노 집에 자주 놀러 오지만 주인공에게 쓸데없는 일을 가르쳐주거나 돈을 빌리러 오기 때문에 주위의 악평이 끊이지 않지만 정작 본인은 그것에 전혀 신경쓰지 않는 듯.



그란에스타드의 왕자

키퍼 그란(キーファ・グラン)

그란에스타드의 왕자로서 차기 국왕으로서의 자각이 없고 '나도 배로 여행하고 싶다' 라고 자주 말하여 주위를 곤란하게 한다. 모험을 좋아하는 성격 때문에 자주 성을 나가서 주인공의 집에 놀러오곤 하며, 주인공을 동생처럼 생각하여 잘 대해준다.





그란에스타드 국왕

번즈 그란(バーンズ・グラン)

그란에스타드 국의 국왕. 국민의 신뢰가 두터운 명군이다. 어떤 역경도 헤쳐나가는 강한 의지를 지니고 있지만 키퍼에 관련된 일만큼은 냉정한 태도로 대처하지 못하고 있다.

그란에스타드의 공주

리사 그란(リーサ・グラン)

어린 시절에 어머니를 잃고 아버지는 나라일에 신경쓰느라 언제나 바빠서 항상 외톨이이다. 그 때문에 오빠를 무척 잘 따른다. 얌전한 성격으로 꽃과 새를 좋아한다. 언제나 성안에서 느긋하게 지내고 있다(그래서 그런지 찾기도 힘들다…).

수수께끼의 소년

가보(ガボ)

사람을 따르는 순진한 야생아. 아직 어린 소년이지만 강한 생명력을 지니고 빠른 몸놀림으로 몬스터들을 물리친다. 출신은 불명이지만 게임 중에 밝혀지는데….



방랑의 여전사

아이라(アイラ)

섹시한 외모와는 어울리지 않는 상당한 검의 달인. 대지의 주민 일족에게 자라나서 그런지 춤의 재능에 있어서도 타의 추종을 불허한다. 단 가끔 보여주는 쓸쓸한 눈동자에 담겨진 그녀의 과거는…?

전설의 영웅

멜빈(メルビン)

지금은 평화로운 이 세계에 옛날에 마왕이 존재했을 때 신과 함께 맞서 싸운 전설의 영웅. 그 싸움의 결과가 어떻게 되었는지, 또 싸움이 끝났을 때, 그는 어디로 간 것인지 아는 사람은 없지만 만일 그를 동료로 한다면 든든한 여행길이 될 것이다.

모험의 기본, 컨트롤러 사용법



모험을 나가기 전에

모험을 한다(ぼうけんをする)
아래의 '모험의 책을 만든다'에서 만든 모험의 책 데이터를 읽어들여 게임을 시작한다. 처음 게임을 시작하거나 로딩할 때 모두 사용하는 메뉴.

모험의 책을 만든다(ぼうけんのしょをつくる)
새로운 게임 데이터를 만든다. 주인공의 이름만 정해주면 되는 간단한 작업. 모험의 책은 메모리 카드 1 블록을 차지한다.

모험의 책을 지운다(ぼうけんのしょをけす)
게임 데이터를 삭제한다. 별로 쓸 일은 없을 것 같은데….

모험을 끝내기 전에

DQ 시리즈 특징 그대로, 게임의 저장은 교회에서만 할 수 있다. 교회가 없는 곳이더라도 모험의 서(冒険の書)가 있어서 저장만은 할 수 있도록 되어있으므로 교회가 보이지 않는 마을에서도 잘 찾아보도록 하자(마을의 장로 등이 해주는 경우도 있다).



말이 교회지 순 장사꾼. 세이브할 때 돈 안받는게 다행이다

기도를 한다(おいのりをする)
한마디로 세이브 메뉴.

신탁을 듣는다(おつげをきく)
다음 레벨 업에 필요한 경험치를 게임 중에는 볼 수 없는 DQ 시리즈의 전통. 이 메뉴를 선택하면 다음 레벨까지 얼마만큼의 경험치가 필요한지 보여준다.

소생시키다(いきかえらせる)
HP가 0인 동료를 부활시켜준다. 부활에는 기부금이 필요하며, 레벨이 높은 동료일수록 높은 돈을 요구한다. 자금이 언제나 부족한 DQ7에서는 상당히 부담되는 액수이므로 동료를 죽이지 않도록 주의하자.

독의 치료(どくのちりょう)
독(どく)에 걸린 동료를 치료해준다. 공짜는 없다. 기부금을 받는다.

저주를 풀다(のろいをとく)
저주(のろい)상태가 된 동료의 저주를 풀어준다. 역시 기부금을 받는다.

모험을 하면서



✣말하다(はなす)

가장 자주 사용될 메뉴이자 또 가장 사용되지 않을 메뉴(편리버튼이 있기 때문에). 근처에 있는 마을 주민 등과 대화를 할 수 있고, 주위에 아무도 없을 땐 동료의 잡담을 듣는다. 이 잡담은 상당히 여러 종류가 준비되어있고, 이벤트에 따라 대화 내용도 바뀌므로 일본어 실력이 된다면 수시로 듣는 것이 좋다.

✣도구(どうぐ)

도구, 즉 아이템을 각 동료별로 소지하는 것이 DQ 시리즈의 특징. 소지한 아이템을 선택하면 다음과 같은 메뉴가 나타난다.

도구 메뉴

- 사용하다(つかう) : 선택한 아이템을 사용한다. 치료 아이템과 같은 것을 사용할 때 쓰이지만, 자동으로 쓰이지 않는 이벤트 아이템을 사용할 때에도 이 메뉴를 이용해야 한다.
- 옮기다(わたす) : 선택한 아이템을 동료 또는 자루로 이동시킨다. 장비품을 동료에게로 옮길 경우에는 장비할 것인지를 물어본다.
- 장비(そうび) : 말 그대로 장비. 장비할 수 있는 아이템의 경우에는 장비 가능(そうびできる)라 표시되고, 장비할 수 없는 아이템의 경우에는 장비 불가(そうびできない)라 표시된다.
- 버리다(すてる) : 아이템을 버린다. 그리 쓸 일이 없을텐데….
- 그만두다(やめる) : 거의 선택되지 않을 메뉴. 왜냐! ×버튼으로 메뉴 캔슬을 할 수 있기 때문….

자루(ふくろ)는 무엇인가?

말 그대로 아이템을 넣어두는 자루로서 각 동료마다 아이템을 소지할 수 있는 양이 정해져있는 DQ7에서는 소용없는 아이템을 자루에 넣어둘 수 있다. 자루에는 개인이 가진다면 묶어서 가질 수 없는 약초 등을 한번에 묶어서 넣어둘 수 있다. 그렇지만 이렇게 자루에 넣어둔 아이템은 전투시에 사용할 수 「없으니」 약초나 해독초 등은 동료들에게 쓸 만큼 나누어두자.



✣주문(じゅもん)

비전투시에 사용할 수 있는 주문과 특기를 쓸 수 있다. 가장 자주 사용하게 될 마법은 역시 체력회복 마법과 이동마법.

✣조사하다(しらべる)



항아리 앞에서 편리버튼을 누르면 사정없이 항아리를 들어 깨버리지만…

캐릭터가 보고 있는 정면을 조사한다. 어디에서든 조사를 할 수 있다.



조사하면 조심스럽게 항아리 안을 본다. 이것이 편리버튼과의 차이점

✣작전(さくせん)

여행에 관련된 여러가지 사항을 조정한다.

만땅(まんたん) : *체력회복 주문을 이용하여 동료들의 체력을 최대치로 채워준다. 간편하긴 하지만 최대 체력에 1만 부족하더라도 사정없이 회복 마법을 써버리기 때문에 마력(MP)의 낭비가 될 수 있다.*

장비(そうび) : *아이템을 장비한다.*

작전 바꿈(さくせんがえ) : *뒤의 전투에서 자세히 해설하겠다.*

배열 바꾸기(ならびかえ) : *동료들의 위치를 바꾼다. 배열에 따라 큰 차이는 없지만….*

도구 정리(どうぐせいり) : *난잡하게 흩어져있는 아이템을 정리한다. 전원(ぜんいん)을 선택하면 장비하고 있는 아이템을 제외한 모든 아이템을 자루에 넣어준다. 종류 순서(しゅべつじゅん)를 선택하면 아이템을 종류에 따라 배열해주며, 아이우에오 순서(あいうえおじゅん)를 선택하면 일본어 순서대로 배열된다.*

✣강하기(つよさ)

캐릭터의 여러가지 능력 및 장비품, 소지금을 나타낸다. 이 부분에서 버튼을 눌러 캐릭터가 전직한 경력이라든지, 익히고 있는 직업 레벨, 습득한 특기와 마법을 볼 수 있다.

1 이름
2 직업
3 직업 레벨 : 초반에는 표시되지 않지만, 전직하면 이 부분에 전직 레벨이 표시된다.
4 성별(せいべつ) : 남자(おとこ), 여자(おんな)로 표시된다. 중성도 있을까…?
5 레벨 : 물론, 레벨업시에는 HP와 MP, 그리고 각종 능력치가 올라간다.
6 힘(ちから) : 캐릭터 고유의 힘. 높을수록 공격력이 강해진다.
7 민첩성(すばやさ) : 몸의 재빠르기. 높을수록 공격순서가 빨리 돌아올 확률이 높다.
8 자기방어(みのまもり) : 몸의 튼튼함. 높을수록 수비력이 올라간다.
9 지력(かしこさ) : 캐릭터가 얼마나 머리가 좋은가를 나타낸다. 마법의 효율 등에 영향을 미친다.
10 멋(かっこよさ) : 캐릭터가 얼마나 멋진가의 수치. 이벤트에 관계있는 정도로 평소에는 큰 영향을 미치지 않는다.
11 공격력(こうげきカ) : 물리적 공격력의 강하기. 캐릭터의 힘과 무기의 위력으로 결정된다.
12 수비력(しゅびカ) : 높을수록 적에게 받는 데미지가 줄어든다.
13 최대 HP(さいだいHP)
14 최대 MP(さいだいMP)
15 경험치(Ex) : 일정한 앞서 말했듯이 DQ의 특징으로, 다음 레벨업에 필요한 경험치는 보이지 않고 현재 경험치만 표시된다.



전투를 하자

전투 결정 메뉴



이 메뉴에서 커서키를 좌-우로 움직이면 전투 메시지 속도 조정을 할 수 있다. 1이면 가장 빠르며 8은 버튼을 눌러주지 않으면 메시지가 넘어가지 않는다. 싸움의 내용을 알고 싶다면 8로 해놓고 버튼을 눌러 메시지를 넘기는 것이 좋다.

싸우다(たたかう) : *그야말로 싸우기. 선택하면 '싸우다' 메뉴로 넘어간다.*

말하다(はなす) : *적에게 대화를 걸어 설득하여 아군의 소환수로 만든다…는 것은 여신전생 시리즈의 이야기이고, 이것은 그냥 동료들과 대화를 하는 것이다. 쓸데없는 이야기도 많이 하지만 가끔은 쓸모 있는 대화도….*

작전(さくせん) : *DQ의 특징인 인공지능 전투. 각 동료별로 작전을 지정할 수 있고 전원(ぜんいん)을 선택하면 한꺼번에 동료 모두의 작전을 지정해줄 수 있다.*

도망가다(にげる) : *싸우기 귀찮거나 강한 적이라면 36계가 최고. 그러나, 100% 도망갈 수 없으며 도망에 실패하면 한 턴을 잃고 일방적으로 맞게 된다. 뒤통수 맞으면 더 아프다.*

싸우다(たたかう) 메뉴

공격(こうげき) : *장비한 무기로 일반적인 공격을 한다.*

특기(とくぎ) : *대부분 MP를 소모하지 않는 특기를 사용한다. 전직하게 되면 많은 특기를 얻을 수 있으니 자주 사용하게 될 메뉴. 데미지(ダメージ), 회복(かいふく), 기타(そのた)의 3가지 종류로 구분되어있다.*

주문(じゅもん) : *MP를 소비하는 강력한 마법을 사용한다. 특기와 마찬가지로 데미지(ダメージ), 회복(かいふく), 기타(そのた)의 3 종류 중 선택하여 사용한다.*

도구(どうぐ) : *캐릭터가 소지하고 있는 아이템을 사용한다. 단, 자루에 들어있는 아이템은 사용하지 못하고 캐릭터 자신이 소지하고 있는 아이템만을 사용할 수 있다. 이 점에 주의!*

방어(ぼうぎょ) : *생명이 위험하거든 방어를 해라… 라지만, 별로 쓸 일은 없다. 공격은 최선의 방어!*

장비(そうび) : *장비를 바꾸지만 역시 자루에 들어 있는 장비는 꺼내어 장비할 수 없다.*



전투시 자주 나오는 일본어들

전투메시지가 모두 일본어로 나오는 DQ는 일본어에 능숙하지 않으면 전투중 어떤 상황이 벌어졌는지 알기 힘들다. 다음은 전투중 자주 나오는 문장들로서, 이정도는 알아두어야 게임을 원활히 풀어나갈 수 있다.

적에게 공격을 성공하면…
○○○に ×××の ダメージ!
(○○○에 ×××의 데미지!)

적에게 공격을 받으면…
○○○は ×××の ダメージを うけた!
(○○○는 ×××의 데미지를 받았다!)

공격 실패하면
ミス! ○○○は ダメージを うけない!
(미스! ○○○는 데미지를 받지 않았다!)

마법을 쓰면…
○○○は ×××を となえた!
(○○○는 ×××를 외웠다!)

공격/마법/특기가 실패하면…
○○○には きかなかった!
(○○○에게는 듣지 않았다!)

수비력 낮추기/올리기
○○○の しゅびりょくを ×××さげた/あげた!
(○○○의 수비력을 낮추었다/높였다!)

회복마법을 걸면…
○○○は キズが かいふくした!
(○○○는 상처를 회복했다!_

독(どく)에 걸리면…
○○○は どくにおかされた!
(○○○은 독에 걸렸다!)

잠(ねむい)재우기 공격을 걸었을 때…
○○○は ねむらせた!
(○○○는 잠들어버렸다!)
○○○は ねむらなかった!
(○○○는 잠들지 않았다!)
○○○は ねむっている!
(○○○는 자고 있다!)
○○○は めをさました!
(○○○는 눈을 떴다!)

마비(まひ)되면…
○○○はまひされた!
(○○○는 마비되었다!)

저주(のろい)에 걸리면…
○○○はのろわれた!
(○○○는 저주에 걸렸다!)

전투 불능(しに)이 된 동료는…
○○○はちからつきた!!!
(○○○는 힘이 다했다!)

작전은 이런 것이 있다죠?

힘내서 가보자(ガンガンいこうぜ)
적에게 가장 효과적인 기술이나 마법을 HP나 MP에 신경 쓰지 않고 사용하는 작전. 강한 적과 싸울 때 효과적이지만 약한 적에게 사용하면 비효율적이다

확실하게 힘내(バッチリがんばれ)
방어를 하거나 동료의 공격보조를 염두에 두고 공격하고 싶을 때 내리는 작전 커맨드. 여러가지 방법을 사용해서 효과적으로 싸운다.

나에게 맡겨(おれにまかせろ)
공격 보조계의 특기나 주문을 이용하여 주인공의 공격을 보조하는 작전이다. 별로 쓸 일은 없는….

주문 좀 쓰지마(じゅもんつかうな)
MP를 아끼기 위해 마법을 쓰지 않는 작전. MP가 부족할 때나 약한 적, 그리고 MP를 아껴서 강한 적에게 쓰기 위해 사용한다. MP를 소비하지 않는 특기는 사용한다.

생명을 소중하게(いのちだいじに)
동료의 생명과 안전을 제 1순위로 하는 작전 커맨드. 체력이 1만 닳아도 회복을 하는 등 별로 효과적이지 못한 커맨드.

명령한다(めいれいさせろ)
말을 안 듣는 동료들 때문에 속 썩고 있다면 이 커맨드를 추천한다. 가장 확실하지만 좀 지겨울 수도 있는 커맨드. 효과적으로 싸우고 싶다면 계속 이것을 사용하는 것이 좋다.



신기한 석판 - 맵 컬렉션 시스템

신기한 석판(ふしぎな石版)은 이번 DQ의 가장 핵심이 되는 아이템이다. 첫번째 던전인 수수께끼 유적(なぞの遺跡)을 클리어하면 석판의 용도가 밝혀지는데…

신기한 석판의 조각을 모으자

신기한 석판은 청(靑), 황(黃), 적(赤), 녹(綠)의 4 종류가 있으며 여러 조각으로 나뉘어서 세계 곳곳에 흩어져있다. 석판을 얻기 위해서는 이벤트를 해결하는 것도 있지만 곳곳에 있는 보물상자나 서랍, 책장에서 나올 수도 있으며, 엉뚱한 곳의 땅바닥에 떨어져있기도 하다. 이곳 저곳 잘 뒤지고 대화도 많이 해보자.

석판의 조각을 맞추자



그림 맞추기, 이게 어려운 사람은 없겠지~

한가지 색의 석판 조각이 어느 정도 모아졌다면 그 색에 대응하는 석판의 방에 가서 석판의 조각을 맞추면 새로운 과거 세계로 여행을 떠날 수 있다. 석판의 테이블에 가서 조사하면 조각을 맞출 수 있는데, 방향키로 어떤 석판을 맞출지 결정할 수 있고, R1과 L1키로 석판을 90도씩 회전시킬 수 있다. 맞는 위치라고 생각되면 버튼을 눌러 결정하자.

과거의 세계, 그리고 현재의 세계

석판 하나를 다 맞추면 과거 세계로 워프하게 된다. 그곳에서 여러가지 문제점들을 해결하고나서 현재 세계로 돌아오면 과거 세계는 섬 하나만 달랑 있던 주인공의 세계(현재 세계)에 나타나게 된다. 하나하나 과거 세계를 현재에 되돌려 세계 지도를 완성해 가는 것. 이것이 바로 맵 컬렉션 시스템이다.

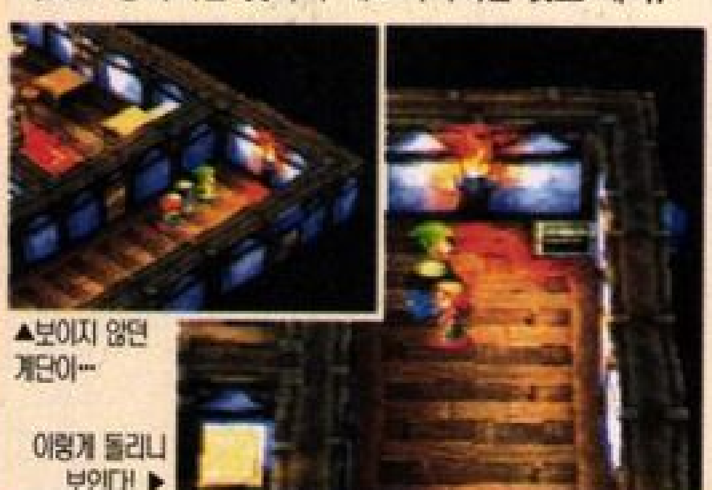
모험을 위한 팁

일단은 말을 듣자

이곳 저곳에 있는 여러 사람의 말을 듣자. 중심이 되는 인물의 대화만 들으면 되는 파이널 판타지 시리즈와 달리 DQ는 마을 사람들과의 대화가 무척 중요하다. 한 사람이라도 대화를 빼놓으면 이벤트가 생기지 않는 경우도 많으며, 한번 대화를 다 했을지라도 이벤트가 벌어진 후에 대화를 또 하면 대화 내용이 바뀐다. 심지어 한번 모든 이벤트를 마친 마을이라도 가보면 대화가 바뀌어있고 새로운 이벤트가 생기는 경우가 있다. 일본어를 잘 모를지라도 대화하는 것을 지겨워하지 말자.

방향 회전을 이용, 맵을 두루 살피자

3D 필드의 곳곳에는 여러가지 아이템이나 잘 보이지 않는 계단이 숨어있다. 이렇게 잘 보이지 않는 곳을 살피려면 L-R버튼을 이용하여 맵을 회전시켜보는 것이 중요하다. 자신의 눈에 띄지 않고 용케 살아남은 항아리를 찾아서 깨뜨려버리는 것도 재미!

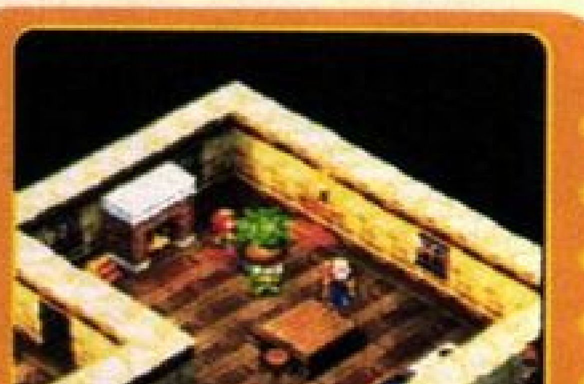


▲보이지 않던 계단이…

이렇게 돌리니 보인다! ▶

이곳저곳, 잘 조사해보자

보물상자 뿐 아니라, 항아리나 서랍장 등에도 의외의 것이 숨겨져 있는 경우가 많다. 또, 우물이나 책장도 마찬가지. 곳곳을 뒤져보고 더 이상 뒤질 곳이 없다고 생각될 때까지 끊임없이 뒤져라! 이 항아리, 저 꽃병 가리지 말고 파괴하라!



용자는 남의 집을 막 뒤져도 되는 것이냐? 대답하라!

전투가 어려울땐…

DQ시리즈의 팬이라면 이런 것은 기본적으로 알고 있겠지만, 초보 DQ팬을 위해 제공하는 팁. DQ의 전투 난이도는 FF시리즈와 달라서 제법 높은 편이다. 이벤트만 보기 위해 직선적으로 진행한다면 전투가 어려워 고생하게 될 것이다. 이럴땐 물론 레벨 노가다를 하면 된다. 이벤트 중심적인 최근 RPG를 하느라 잊어먹었던 레벨 노가다의 향수를 느껴보자. 그러나 레벨 노가다만으로는 난이도가 크게 쉬워지진 않는다. 중요한 것은 직업 노가다로 좋은 특기와 마법의 사용이 승리를 보장한다. 특히 방어마법의 사용이 중요한데, 전직할 수 있게 되었을 때부터 좋은 보조마법을 얻는 것에 먼저 신경을 쓰자. 방어력이 높은 적에게는 루카니를, 공격력이 강한 적에게는 스쿨드나 스카라를, 특수한 브레스의 경우엔 후바하, 마법이 강력한 적에게는 매직 배리어를 쓰는 등…. 혹시 '난 방어마법은 필요없어! 무조건 돌진하는 거야!' 라고 생각하는 사람은… 그만큼 리셋버튼과 친해질 것이다.

저금은 국력, 세이브도 국력

DQ7에서는 전투 중 전멸된다고 게임오버가 되진 않는다. 가장 가까운 교회에서 주인공만 부활한 상태로 다시 시작하게 되는데, 대신 소지금은 절반으로 깎이고 동료들을 다시 살리는 데에 돈이 또 들게 된다. 간단하게 리셋해서 저장한 부분부터 다시 해도 좋겠지만 수시로 저장할 수 있거나 보스 앞에서 저장할 수 있게 해놓은 다른 RPG에 비해, DQ는 저장 후 모험하는 시간이 길기 때문에 다시 하기에 너무 아깝거나 지겨운 경우도 많다. 가장 절망적인 상황은 돈이 절반으로 깎였는데 동료를 살릴 돈이 없을 경우. 주인공 혼자서 관 끌고 돈 벌러 다녀야 한다…. 이럴 때를 대비해서 은행에 돈을 저금해두면 죽더라도 염려 없다! 그런데, 이자는 없다…. 좌절….

직업과 전직에 대해서

직업이란

모험을 시작할 때, 주인공과 동료들은 특별한 직업이 없다. 기껏해야 '어부의 아들'이나 '선주의 딸' 따위. 하지만 스토리를 진행하면서 다마의 신전(ダーマの神殿)에 도착하면 직업을 얻을 수 있으며, 직업을 가진 상태에서 수행을 쌓으면 그 직업에서 얻을 수 있는 주문과 특기를 익힐 수 있다.



이곳이 바로 다마의 신전. 이곳에 도착해야 진정한 DQ의 시작이다

전직의 힘

새로운 직업으로 전직을 해도 그 전의 직업에서 얻은 주문과 특기는 사라지지 않는다. 그러므로 다양한 직업으로 전직을 하면 할수록 다양한 능력과 주문, 특기를 익힐 수 있게 되는 것이다.

직업 레벨

각각의 직업은 직업 레벨이 있다. 직업 레벨은 모두 8단계가 있으며, 모든 단계를 거치면 그 직업을 마스터하게 된다. 직업 레벨은 전투회수에 따라 결정되는데, 가령 전사 1레벨 '견습'에서 '수련중'으로 레벨업 하려면 전투를 10번 거치면 레벨업 할 수 있다. 레벨이 올라갈수록 필요 전투회수가 늘어나는 것은 물론이며, 자신보다 약한 적과 싸우면 전투회수로 체크되지 않는다. 다음 직업 레벨에 오르기 위해 필요한 전투회수는 상태화면으로는 알 수 없으며, 다마의 신전에 있는 할머니에게 대화하면 다음 레벨업까지 필요한 전투회수를 알려준다.



직업 노가다를 한다면 이 할머니와 대화를 자주 해야만 할 것이다

상급직

몇 개의 기본직을 마스터하면 이 직업을 바탕으로 상급직이 나타난다. 예를 들면 전사와 무투가를 마스터하면 배틀 마스터가 되어 보다 강력한 직업을 얻을 수 있다. 상급직 몇개를 마스터해야만 얻을 수 있는 용자 같은 상급직위의 상급직도 있다.

몬스터 직

전투에서 쓰러뜨린 몬스터가 남기는 마음의 결정, 즉 몬스터의 마음(~のこころ)을 얻으면 몬스터 직으로 전직할 수 있다. 몬스터 직으로 전직하면 그 몬스터가 사용하는 주문과 특기 뿐만 아니라 내성까지도 얻게 된다. 몬스터 직에도 상급 몬스터 직이 있다. 재미있는 점은 몬스터 직을 마스터한 상태에서는 필드에 캐릭터의 모습이 몬스터로 바뀐다는 것이다.

직력 시스템

어떤 직업에서 다른 직업으로 전직을 하면 특정의 주문과 특기를 얻을 수 있다. 이것을 직력 시스템이라고 한다. 예를 들면 전사에서 선원으로 전직하면 갈매기 베기(かもめ返し)를 얻을 수 있다. 직력 시스템을 통한 주문과 특기는 직업을 반대로 거쳐도 얻을 수 있다.

직력 시스템으로 특기를 얻는 때는 직업 레벨이 오르면서 '(무슨 직업)은 (누구)에게 잘 어울린다((직업명)は〔이름〕に いたにつ いた)' 라는 메시지가 나온 후이다. 다음 표는 직력 시스템으로 얻을 수 있는 특기이다.

ああああ로 시작했다고? 다시 멋지게 지어보자

전직을 할 수 있게 된 후, 현재의 다마의 신전에서 캐릭터들의 이름을 바꾸어 주는 명명신을 섬기는 신부를 만날 수 있다. 그와 이야기하면 주인공 이외의 캐릭터도 플레이어 멋대로 이름을 바꿀 수 있다. (심지어 자루도…)



직력 시스템으로 얻는 특기

직력1	직력2	습득 특기
전사	선원	갈매기 베기(かもめ返し)
	댄서	검무(つるぎのまい)
	도적	도둑베기(ぬすっと斬り)
	음유시인	싸움의 노래(たたかいの歌)
	양치기	칼등치기(みねうち)
	광대	별난 베기(へんてこ斬り)
무투가	마법사	불 입김(火の息)
	도적	급소 찌르기(きゅうしょ突き)
	댄서	머슬 댄스(マッスルダンス)
	음유시인	저주의 노래(のろいの歌)
	선원	수면 차기(すいめんげり)
	양치기	마톤어택(マトンアタック)
	광대	앙갚음(しっぺ返し)
승려	선원	노아의 방주(ノアのはこぶね)
	댄서	죽음의 춤(死のおどり)
	음유시인	안식의 노래(やすらぎの歌)
마법사	댄서	마호키테(マホキテ)
	음유시인	죽음의 춤(死のおどり)
	도적	마호토라(マホトラ)
	선원	번개(いなずま)
	양치기	라리호마(ラリホーマ)
	광대	메다파니(メダパニ)
	양치기	스쿨트(スクルト)
도적	댄서	마호토라 춤(マホトラおどり)
	광대	몰래 웃기(しのび笑い)
댄서	광대	스테테코 댄스(ステテコダンス)
	양치기	양 댄스(ひつじのダンス)
	선원	선상 댄스(船上ダンス)
선원	음유시인	물결의 노래(さざなみの歌)
음유시인	양치기	양세기 노래(ひつじかぞえの歌)
	광대	코믹 송(コミックソング)

PLAYSTATION

기본직



전사(せんし)

드래곤베기나 마신베기는 특정 적이 아니면 별로 강하지 않다. 상급직을 위해서 어쩔 수 없이 키우는 정도.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↓↓↓	↑	↓↓	없음	↓↓	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	견습(みならい)	-
2	수련중(しゅぎょうちゅう)	기합 모으기(気合いため)
3	어엿한 기사(いっぱし)	-
4	베테랑(ベテラン)	질풍 찌르기(しっぷう突き)
5	멋진 솜씨(すごうで)	-
6	달인(たつじん)	드래곤 베기(ドラゴン斬り)
7	검호(けんごう)	-
8	소드 마스터(ソードマスター)	마신 베기(まじん斬り)



무투가(ぶとうか)

MP를 소모하지 않는 강력한 특기를 다수 지니고 있지만, 대부분 적 1체를 공격하는 것 뿐. 그나마 돌려차기는 꽤 쓸만하다. 역시 전사와 마찬가지로 상급직을 위해 키워두자.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
없음	↓↓↓	없음	↑	↓	↓	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	송판 깨기(まきわり)	정권찌르기(せいけん突き)
2	하얀 띠(しろおび)	다리후리기(足ばらい)
3	초단(しょだん)	날아 무릎차기(とびひざげり)
4	검은 띠(くろおび)	돌려차기(まわしげり)
5	대리 사범(しはんだい)	원심 던지기(ともえ投え), 소리 지르기
6	사범(しはん)	고함치기(おたけび)
7	비기전수(めんきょかいでん)	정권 찌르기(せいけん突き)
8	격투왕(格闘王)	카마이타치(かまいたち)



마법사(まほうつかい)

강력한 마법을 다수 지닌, 아주 유용한 직업이지만 전직시 HP가 크게 내려가기 때문에 죽지 않도록 신경을 많이 써주어야 한다. 6레벨에 얻는 이오마와 마누사가 매우 유용하다.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓↓	↑	↓↓	↓	↓↓	↑	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	마법이 좋아(まほうずき)	기라(ギラ)
2	견습(みならい)	라리호(ラリホ)
3	겨우 기억(おぼえたて)	루라(ルーラー)
4	주문사(じゅもんつかい)	-
5	요술사(ようじゅつし)	메라미(メラミ)
6	마술사(まじゅつし)	이오라(イオラ), 마누사(マヌーサ)
7	마도사(まどうし)	베기라마(ベギラマ)
8	대마도사(だいまどうし)	하다르코(ヒャダルコ)



승려(そうりょ)

회복과 보조마법을 지니고 있는 데에다가, 공격 마법인 바기마도 지니고 있다. 능력치 상승은 좋지 않은 편. 최종 레벨에 얻는 자오랄은 얻기 힘든 소생 아이템을 대신해준다.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	없음	↓	↓	↓↓	↑	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	견습(みならい)	호이미(ホイミ), 니프람(ニフラム)
2	수련중(しゅぎょうちゅう)	바기(バギ)
3	신관(しんかん)	스카라(スカラ)
4	사제(しさい)	마호톤(マホトーン)
5	고위 사제(こうしさい)	베호이미(ベホイミ)
6	승정(そうじょう)	바기마(バギマ)
7	대승정(だいそうじょう)	베호마(ベホマ)
8	교황(ほうおう)	자오랄(ザオラル)



댄서(おどりこ)

적에게 상태 이상을 일으키는 특기를 다수 지니고 있다. 초반에 얻는 특기는 모두 별로지만, 메다파니 댄스나 죽음의 춤은 쓸만하다.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓↓	↓	↓↓	↑↑	↓↓	없음	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	묘미 흉내(みようみまね)	-
2	입문(でしいり)	꼬시기 춤(さそうおどり)
3	밑바닥 인생(したずみ)	흘리기(うけながし)
4	보조출연(ぜんざ)	신비한 춤(ふしぎなおどり)
5	백 댄서(バックダンサー)	회피 스텝(身かわしきゃく)
6	박수 갈채(はくしゅかっさい)	춤 봉인(おどりふうじ)
7	톱 댄서(トップダンサー)	메다파니 댄스(メダパニダンス)
8	신의 댄서(かみのおどりて)	죽음의 춤(死のおどり)



도적(とうぞく)

어떤 RPG에서든 빠지지 않고 등장하는 도적. 적이 많이 등장하는 복잡한 던전에서 까치발 특기는 꽤 도움이 되지만, 전투에는 그다지….

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↓↓	↓	↑	↓↓	↓	↓

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	소매치기(スリ)	-
2	좀도둑(こそどろ)	모래 먼지(すなけむり)
3	망보기(したっぱ)	찔러 날리기(突きとばし)
4	도둑제자(しゃてい)	돌팔매(石つぶて)
5	한사람분 톡톡히(いっちょまえ)	힘모으기(ちからため)
6	고리대금업자(だいがし)	후로미(フローミ)
7	두목(おやぶん)	까치발(しのびあし)
8	대두목(おおおやぶん)	-



음유시인(ぎんゆうしじん)

데미지를 주는 마법이나 특기보다는 기타 잡다한 내용의 특기가 많다. 쓸만한 것은 동료 1인을 소생시켜주는 천사의 노래나 마법을 봉쇄하는 봉마의 노래.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	없음	↓↓	↓	↓↓	↑	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	노래가 좋아(うたずき)	-
2	수련중(しゅぎょうちゅう)	매의 눈(タカのめ)
3	목청 좋고~(のどじまん)	임파스(インパス)
4	유랑 연예인(たびげいにん)	요람의 노래(ゆりかごの歌)
5	노래 명인(うためいじん)	토헤로스(トヘロス)
6	인기인(にんきもの)	잠깨기 노래(めざめの歌)
7	톱 싱어(トップシンガー)	봉마의 노래(まふうじの歌)
8	송 마스터 (ソングマスター)	천사의 노래(天使のうたごえ)



양치기(ひつじかい)

적 전체에게 4회 공격을 하는 성난 양의 특기는 쓸만하나, 그 이외에는 별로…. 단, 휘파람불기는 적을 불러내는 특기로 레벨업 노가다에 유용하다.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↓↓	↓	없음	↓	없음	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	초보(なりたて)	호이미(ホイミ)
2	견습(みならい)	키아리(キアリー)
3	우리청소(こやそうじ)	-
4	먹이주기(エサやり)	잠자기(ねる)
5	파수꾼(みはりばん)	휘파람불기(くちぶえ)
6	양 수행자(ひつじおい)	-
7	양의 친구(ひつじのとも)	울 가드(ウールガード)
8	울 마스터(ウールマスター)	성난 양(どとうのひつじ)



선원(ふなのり)

전직하면 HP가 크게 늘어나기 때문에 유용하다. 이외에도 바기마와 해일은 각각 적 그룹과 전체를 공격하기 때문에 좋다.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↓	없음	↑	↑	↓	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	갑판청소(かんぱんそうじ)	-
2	닻 올리기(いかりあげ)	그물망(あみなわ)
3	노젓기(こぎて)	몸통박치기(たいあたり)
4	조타수(かじとり)	바다새의 눈(うみどりのめ)
5	항해사(こうかいし)	-
6	조타사(そうだちょう)	키아릭(キアリク)
7	선장(せんちょう)	바기마(バギマ)
8	선단장(せんだんちょう)	해일(つなみ)



광대(わらわせし)

정체를 알 수 없는 괴이한 특기로만 가득한 광대. 연예계 직업이 그렇듯, 대부분 적을 상태 이상에 빠뜨리는 특기 뿐. 상급직 '슈퍼스타'를 하기 위해 참고 키우자.

취득 보너스 : 없음

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓↓	↓↓	↓↓	↓↓	↓↓	↓	↓

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	견습(みならい)	-
2	썰렁한 웃음(にがわらい)	파후파후(ぱふぱふ)
3	몰래 웃기(しのびわらい)	멍청함(ぼけ)
4	기억나는 웃음(おもいだしわらい)	괴롭히기(つっこみ)
5	인기몰이(うけねらい)	개그 한토막(いっぱつギャグ)
6	급소를 찌르는 웃음(ツボにはまるし)	마구 핥기(なめまわし)
7	큰 웃음(おおわらい)	백열 핥기(ひゃくれつなめ)
8	대폭소(だいばくしょう)	간지럼 벌칙(くすぐりの刑)

상급직



배틀마스터(バトルマスター)

데미지가 높은 각종 베기 시리즈를 구사하는 배틀 마스터. 직접 공격을 좋아한다면 권하지만, 적 1체에게만 데미지를 주는 공격이 대부분이다.

전직 조건 : 전사 + 무투가

취득 보너스 : 힘 + 15

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↓↓	↑	↑	↑	↓	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	주니어급(ジュニアきゅう)	-
2	페더급(フェザーきゅう)	진공 베기(しんくう斬り)
3	라이트급(ライトきゅう)	좀비 베기(ゾンビ斬り)
4	미들급(ミドルきゅう)	쌍칼 베기(もろばの斬り)
5	헤비급(ヘビーきゅう)	몰살(みなごろし)
6	무제한급(むさべつきゅう)	매 베기(はやぶさ斬り)
7	챔피언(チャンピョン)	-
8	세계챔피언(ワールドチャンプ)	폭열권(ばくれつけん)



마법 전사(まほうせんし)

메라계 최강 마법, 메라조마와 함께 기라계 최강 베기라곤을 함께 익힐 수 있는 직업. 그것만으로도 의미가 있다. 마스터하면 얻는 MP+20 보너스도 매력적.

전직 조건 : 전사 + 마법사

취득 보너스 : MP+20

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↑	↑	↑	↓	없음	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	메라 파이터(メラファイタ)	마호칸타(マホカンタ)
2	바이킬터(バイキルター)	화염 베기(かえん斬り)
3	데인킬러(デインキラー)	번개 베기(いなずま斬り)
4	스펠킬러(スペルキラー)	바이킬트(バイキルト)
5	블리자더(ブリザーダー)	마히드 베기(マヒャド斬り)
6	바시파이터(バシファイター)	바시루라(バシルーラ)
7	마그마소드(マグマソード)	베기라곤(ベギラゴン)
8	포스로드(フォースロード)	메라조마(メラゾーマ)



현자(けんじゃ)

그 이름에 어울리게 적 전체를 공격하는 이오 계열 최강, 이오나즌을 배울 수 있는 것도 좋지만, 역시 강력한 방어마법 후바하와 매직 배리어를 배울 수 있는 것이 장점.

전직 조건 : 승려 + 마법사

취득 보너스 : 지력+20

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↑	↓↓	↑	↓	↑	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	워록(ウォーロック)	자라키(ザラキ)
2	하이 워록(ハイウォーロック)	후바하(フバーハ)
3	비숍(ビショップ)	마히드(マヒャド)
4	하이 비숍(ハイビショップ)	매직 배리어(マジックバリア)
5	위저드(ウィザード)	베호마라(ベホマラー)
6	하이 위저드(ハイウィザード)	자오리크(ザオリク)
7	아크 위저드(アークウィザード)	소환(しょうかん)
8	스펠 엠페라(スペルエンペラー)	이오나즌(イオナズン)

패러딘(パラディン)

바기계 최강마법인 바기 크로스나, 홍켈(타이의 대모험)이 써서 유명해진 그랜드 크로스를 쓸 수 있는 직업이다. 대신맞기나 메가잘 등, 자기 희생의 특기가 특징적.

전직 조건 : 무투가 + 승려

취득 보너스 : HP+20

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
없음	없음	↑	↑	없음	↑	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	브론즈 나이트(ブロンズナイト)	@대신맞기(身がわり)
2	아이언 나이트(アイアンナイト)	진공파(しんくう波)
3	스틸 나이트(スチールナイト)	육탄돌격(すてみ)
4	실버 나이트(シルバーナイト)	바기크로스(バギクロス)
5	골드 나이트(ゴールドナイト)	-
6	크리스탈 나이트(クリスタルナイト)	인왕 서기(におう立ち)
7	킹스 나이트(キングナイト)	메가잘(メガザル)
8	홀리 나이트(ホーリーナイト)	그랜드 크로스(グランドクロス)



슈퍼 스타(スーパースター)

알 수 없는 특기를 지닌 3 직업을 마스터하면 얻는 상급직으로서 강력한 공격용 특기도 있으며, 허슬 댄스는 동료 전원의 체력을 MP소모 없이 회복할 수 있는 아주 귀중한 특기이다.

전직 조건 : 댄서+광대+음유시인

취득 보너스 : 멋+20

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	시중꾼(つきびと)	-
2	레슨중(レッスンちゅう)	눈부신 빛(まぶしい光)
3	데뷔(デビュー)	아스트론(アストロン)
4	뉴 페이스(ニューフェイス)	기분나쁜 빛(ぶきみな光)
5	아이돌 스타(アイドルスター)	허슬 댄스(ハッスルダンス)
6	연기파(えんぎは)	문썰트(ムーンサルト)
7	인기인(フェーマス しょう)	불기둥(火ばしら)
8	시네마의 별(シネマのほし)	정령의 노래(せいれいの歌)



천지뇌명사(てんちらいめいし)

강력한 공격특기와 마법을 지닌 천지뇌명사는 상급직 2개를 마스터해야하는 만큼 만들기 어렵지만, 지고스파크 같은 강력한 기술이 있으므로 어려운 것에 대한 충분한 보상이 될 것이다.

전직 조건 : 현자 + 슈퍼스타

취득 보너스 : MP+30

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↑	↓	↑	↓	↑	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	수행중(しゅぎょうちゅう)	명상(めいそう)
2	방랑자(ほうろうびと)	자라키마(ザラキーマ)
3	방랑 중(さすらいぼうず)	마그마(マグマ)
4	산속 수도(やまごもり)	명동봉마(めいどうふうま)
5	산속 수행(やまぶし)	연옥 화염(れんごく火炎)
6	수행자(しゅげんしゃ)	-
7	천지의 진리(てんちのさとり)	지고스파크(ジゴスパーク)
8	어스 갓데스(アースゴッデス)	감마 소환(げんま召喚)



마물 헌터(まものハンター)

마물헌터 요코…가 아니다. 무슨 입김 시리즈 특기만 잔뜩. 최종적으로 얻는 드래고람은 드래곤으로 변신할 수 있는, 아방 선생님이 썼던 마법으로 잘 알려져 있다(in 타이의 대모험).

전직 조건 : 해적 + 양치기

취득 보너스 : 자기방어+15

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↓	↓	없음	↑	없음	↑	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	슬라임 헌터(スライムハンター)	마물 길들이기(まものならし)
2	애니멀 헌터(アニマルハンター)	독 입김(どくの息)
3	좀비 헌터(ゾンビハンター)	달콤한 입김(あまい息)
4	메탈 헌터(メタルハンター)	차가운 입김(つめたい息)
5	데빌 헌터(デビルハンター)	불태우는 입김(やけつく息)
6	트롤 헌터(トロルハンター)	-
7	드래곤 헌터(ドラゴンハンター)	맹독 안개(もうどくのきり)
8	몬스터 로드(モンスターロード)	드래고람(ドラゴラム)

갓 핸드(ゴッドハンド)

메탈베기는 많은 경험치를 주지만 잘 도망치는 메탈 슬라임을 죽일 수 있는 거의 유일한 공격. 매우 강력한 알테마 소드를 배울 수 있는 직업이기도 하다. 추천 직업.

전직 조건 : 배틀 마스터 + 패러딘

취득 보너스 : 힘+25

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↓		↑	↑	없음	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	스킨 글로브(スキングローブ)	-
2	브론즈 글로브(ブロンズグローブ)	메탈 베기(メタルぎり)
3	실버 핸드(シルバーハンド)	베호마라(ベホマラー)
4	골드 핸드(ゴールドハンド)	암석 떨구기(岩石おとし)
5	플래티너 핸드(プラチナハンド)	메간테(メガンテ)
6	코스모 핸드(コスモハンド)	기가슬래시(ギガスラッシュ)
7	울트라 핸드(ウルトラハンド)	자오릭(ザオリク)
8	미러클 핸드(ミラクルハンド)	알테마 소드(アルテマソード)



해적(かいぞく)

그룹이나 전체 공격을 다양하게 지니고 있는 해적. 각종 능력치 상승이 좋기 때문에 레벨 업을 하거나 보스전에서 추천할만한 직업이다.

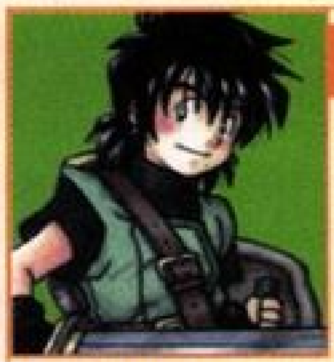
전직 조건 : 도둑 + 선원

취득 보너스 : 민첩성+15

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↓	↑	↑	↑	↓	없음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	거친 녀석(あらくれもの)	키아리(キアリー)
2	파도감시원(はしけばん)	순풍(おいかぜ)
3	갑판 청소(かんぱんそうじ)	허리케인(ハリケーン)
4	바다 사나이(うみのおとこ)	트라마나(トラマナ)
5	캡틴(キャプテン)	레미라마(レミラーマ)
6	바이킹(バイキング)	대방어(大ぼうぎょ)
7	대해적(だいかいぞく)	코랄 레인(コーラルレイン)
8	해적왕(かいぞくおう)	메일 스트롬(メイルストロム)



용자(ゆうしゃ)

드래곤 퀘스트하면 생각나는 주인공의 직업. 상급직 3개를 마스터해야 한다는 까다로운 조건이 붙지만 마법과 특기는 정말 강력한 것 뿐. 모두의 의지를 모아 미나단을!

전직 조건 : 상급직 3개 마스터

취득 보너스 : MP+31

레벨업시 능력 보정

최대HP	최대MP	힘	민첩성	자기방어	지력	멋
↑	↑	↑	없음	없음	↑	↑

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	좋은 사람(おひとよし)	-
2	마을 용자(むらゆうしゃ)	아스트론(アストロン)
3	섬 용자(しまゆうしゃ)	-
4	국가 용자(くにゆうしゃ)	라이데인(ライデイン)
5	대륙 용자(たいりくゆうしゃ)	얼음 파동(いてつく波動)
6	세계 용자(かいゆうしゃ)	기가데인(ギガデイン)
7	진짜 용자(しんのゆうしゃ)	미나데인(ミナデイン)
8	우주 영웅(うちゅうヒーロー)	기가슬래시(ギガスラッシュ)

기본 몬스터직

이블 터틀(エビルタートル)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	둔한 거북(どんガメ)	-
2	느린 거북(のろいかめ)	-
3	보통 거북(ふつうかめ)	-
4	하이 터틀(ハイタートル)	스쿨트 (スクルト)
5	파워 터틀(パワータートル)	바이킬트(バイキルト)
6	다크 터틀(ダークタートル)	몸통박치기(たいあたり)
7	데스 터틀(デスタートル)	-
8	다이아 터틀(ダイヤタートル)	문썰트 (ムーンサルト)

썩은 시체(くさった死體)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	가사상태(かしじょうたい)	-
2	임종(ごりんじゅう)	독 입김(どくの息)
3	사후경직(しごこうちょく)	-
4	썩기 시작(くりはじめ)	-
5	부패 시체(ふらんしたい)	저주의 노래(のろいの歌)
6	좀비(ゾンビ)	-
7	보스 좀비(ボスゾンビ)	-
8	좀비라(ゾンビラー)	죽음의 춤(死のおどり)

춤추는 보석(おどる寶石)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	유리 구슬(ガラスだま)	-
2	원석(げんせき)	-
3	춤추는 호박(おどるこはく)	메다파니(メダパニ)
4	춤추는 비취(おどるヒスイ)	-
5	춤추는 오팔(おどるオパール)	자키(ザキ)
6	춤추는 에메랄드(おどるエメラルド)	-
7	춤추는 사파이어(おどるサファイア)	-
8	다이아몬데스(ダイアモンデス)	눈부신 빛(まぶしい光)

썬더 랫(サンダーラット)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	탁탁군(パチパチくん)	-
2	찌릿찌릿군(ビリビリくん)	-
3	전기쥐(でんきねずみ)	눈부신 빛(まぶしい光)
4	전기에 능숙(でんきじょうず)	-
5	우뢰사(かみなりつかい)	기라(ギラ)
6	우뢰 마스터(いかずちマスター)	-
7	천둥(らいてい)	-
8	뇌신(らいじん)	번개(いなずま)

키메라(キメラ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	병아리같은 모습(ヒナもどうぜん)	메라(メラ)
2	아장아장 걸음마(ヨチヨチあるき)	불의 입김(火の息)
3	파닥이기 시작(はばたきはじめ)	-
4	보금자리를 떠날 때(すだちのとき)	-
5	자각한 키메라(めざめのキメラ)	-
6	저하늘의 키메라(おおぞらキメラ)	-
7	스타 키메라(スターキメラ)	-
8	키메라의 왕(キングオブキメラ)	화염의 입김(かえんの息)

슬라임(スライム)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	보통 슬라임	-
2	리더 슬라임	회피 스텝(身かわしきゃく)
3	엘리트 슬라임	-
4	슬라임 귀족(スライムきぞく)	별난 베기(へんてこ斬り)
5	슬라임 대신(スライムだいじん)	-
6	슬라임 프린스(スライムプリンス)	-
7	슬라임 히어로(スライムヒーロー)	-
8	카리스마 슬라임(カリスマスライム)	앙갚음(しっぺ返し)



담비라무쵸(ダンビラムーチョ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	맨손 무쵸(すでムーチョ)	-
2	바늘 무쵸(ニードルムーチョ)	진공베기(しんくう斬り)
3	나이프 무쵸(ナイフムーチョ)	-
4	소드 무쵸(ソードムーチョ)	베호이미(ベホイミ)
5	액스 무쵸(アックスムーチョ)	-
6	바스타 무쵸(バスタームーチョ)	-
7	킹 무쵸(キングムーチョ)	질풍 찌르기(しっぷう突き)
8	세인트 무쵸(セイントムーチョ)	양날 베기(もろは斬り)

저주의 램프(呪いのランプ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	기름 넣기(あぶらいれ)	마호톤(マホトーン)
2	오래된 램프(ぼろランプ)	-
3	납 램프(なまりのランプ)	-
4	철 램프(てつのランプ)	-
5	합금 램프(はがねのランプ)	히다르코(ヒャダルコ)
6	저주의 램프(呪いのランプ)	-
7	은 램프(ぎんのランプ)	몸통박치기(たいあたり)
8	골든 램프(ゴールデンランプ)	소환(しょうかん)

꽃물총새(はなカワセミ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	씨앗 물총새(たねカワセミ)	-
2	새싹 물총새(しんめカワセミ)	호이미(ホイミ)
3	새잎 물총새(わかばカワセミ)	-
4	떡잎 물총새(ふたばカワセミ)	-
5	본고장 물총새(ほんばカワセミ)	달콤한 입김(あまい息)
6	꽃봉오리 물총새(つぼみカワセミ)	-
7	늦게피는 물총새(おそざきカワセミ)	-
8	만개 물총새(まんかいカワセミ)	안식의 노래(やすらぎの歌)

폭탄바위(ばくだん岩)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	길가의 돌(ろぼうのいし)	-
2	절인 바위(つけものいわ)	스쿨트(スクルト)
3	안내석(みちしるべ)	조용한 웃음(しのび笑い)
4	바위 장식(にわのおきもの)	힘모으기(ちからため)
5	명물 바위(めいぶついわ)	-
6	바위 할아범(いわオヤジ)	메간테(メガンテ)
7	그레이트 록(グレートロック)	-
8	바위신님(いわがみさま)	명상(めいそう)

버서커(バーサーカー)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	어택커(アタッカー)	-
2	봄버(ボンバー)	-
3	버스터(バスター)	-
4	슬러셔(スラッシャー)	-
5	그레이커(グレイカー)	-
6	크레셔(クラッシャー)	장마검(さみだれ剣)
7	이레이저(イレイザー)	-
8	디스트로이어(デストロイヤー)	-

호이미 슬라임(ホイミスライム)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	호이미시작(ホイミはじめ)	호이미(ホイミ)
2	치료쟁이(なおしんぼ)	-
3	베호이미 조금 알기(ベホイミかじり)	베호이미(ベホイミ)
4	치료의 마음(いやしのこころ)	-
5	치료의 달인(いやしのたつじん)	베호마(ベホマ)
6	베호미라테(ベホミラーテ)	-
7	베호 마즐러(ベホマズラー)	-
8	골드 세라피(ゴールドセラピー)	베호마라(ベホマラー)

미믹(ミミック)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	빈 상자(あきばこ)	-
2	깜짝 상자(びっくりばこ)	자키(ザキ)
3	도구 상자(どうぐばこ)	-
4	의상 상자(いしょうばこ)	-
5	장식 상자(かざりばこ)	자라키(ザラキ)
6	보석 상자(ほうせきばこ)	-
7	신비의 상자(しんぴのはこ)	모래 연기(すなけむり)
8	박스 마스터(ボックスマスター)	-

리저드맨(リザードマン)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	꼬마 도마뱀(ちびドカゲ)	-
2	평범한 도마뱀(ふつうトカゲ)	-
3	큰 도마뱀(おおトカゲ)	루카니(ルカニ)
4	리저드 연습(ザードならし)	-
5	미니 리저드(ミニリザード)	루카난(ルカナン)
6	노멀 리저드(ノーマルリザード)	-
7	카리스마 리저드(カリスマリザード)	-
8	마스터 리저드(マスターリザード)	장마검(さみだれ剣)

립스(リップス)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	바삭바삭 입술(かさかさリップス)	-
2	미끈미끈 입술(ぬるぬるリップス)	-
3	탄력있는 입술(ぷるるんリップス)	-
4	반들반들 입술(つやつやリップス)	-
5	함빡 입술(しっとりリップス)	-
6	촉촉한 입술(うるおいリップス)	-
7	반짝반짝(きらきらリップス)	-
8	매력의 입술(みわくのリップス)	-



상급 몬스터직

안드레알(アンドレアル)

썬더렛 + 게류온

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	드레알 어린이(ドレアルぼうや)	-
2	드레알 초심자(ドレアルかけだし)	불의 입김(火の息)
3	어엿한 드레알 (ドレアルいっぱし)	화염 입김(かえんの息)
4	베테랑 드레알(ベテランドレアル)	얼음 입김(こおりの息)
5	안드레알라(アンドレアラー)	-
6	안드레아리스트(アンドレアリスト)	-
7	플레미 아드레알(プレミアドレアル)	-
8	사이버 브레스(サイバーブレス)	맹렬한 불꽃(はげしい炎)

게류온(ゲリュオン)

리저드맨 + 담비라무쵸

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	들고양이(のらねこ)	-
2	산고양이(やまねこ)	바기(バギ)
3	야수(やじゅう)	-
4	마수(まじゅう)	바기마(バギマ)
5	게류 애니멀(ゲリュアニマル)	-
6	쁘띠 게류온(プチゲリュオン)	울부짖음(とおぼえ)
7	게류 키메이라(ゲリュキマイラ	-
8	로드 게류온(ロードゲリュオン)	바기 크로스(バギクロス)

우물 마인(いどまじん)

미믹 + (키메라 or 버서커 or 호이미슬라임)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	우물찾기(いどさがし)	돌팔매질(石つぶて)
2	구멍파기(あなほり)	고함치기(おたけび)
3	구멍의 주인(いどの ぬし)	무릎 댄스(ステテコダンス)
4	구멍 간판(いどまねき)	받아넘기기(受けながし)
5	이도곤(イドゴン)	들이받기(突きとばし)
6	구멍 마신(いどまじん)	-
7	이드라(イドラー)	카마이타치(かまいたち)
8	홀 팬텀(ホールファントム)	마그마(マグマ)

코스모 팬텀(コスモファントム)

우물마인 + 립스

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	이상한 녀석(へんなやつ)	-
2	괴인비슷한 녀석(かいじんもどき)	눈부신 빛(まぶしい光)
3	쁘띠 팬텀(プチファントム)	문썰트(ムーンサルト)
4	환영사(まぼろしつかい)	-
5	환영 마스터(げんえいマスター)	마호칸타(マホカンタ)
6	에이스 팬텀(エースファントム)	-
7	스타 팬텀(スターファントム)	-
8	우주 대왕(うちゅうだいおう)	라이딘(ライディン)

이블 에스타크(エビルエスターク)

이블 에스타크의 마음

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	스킨 바디(シキンボディー)	번개 베기(いなずま斬り)
2	러버 바디(ラバーボディー)	메탈 베기(メタル斬り)
3	우드 바디(ウッドボディー)	화염 베기(かえん斬り)
4	아이언 바디(アイアンボディー)	얼음 눈보라(こごえるふぶき)
5	실버 바디(シルバーボディー)	마하드 베기(マヒャド斬り)
6	골드 바디(ゴールドボディー)	얼음 파동(いてつく波動)
7	플래티너 바디(プラチナボディー)	-
8	그레이트 마쵸(グレートマッチョ)	기가 슬래시(ギガスラッシュ)

고렘(ゴーレム)

폭탄바위 + 버서커

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	모래 고렘(すなのゴーレム)	-
2	흙 고렘(つちのゴーレム)	힘 모으기(ちからため)
3	구리 고렘(どうのゴーレム)	인왕 서기(におう立ち)
4	합금 고렘(はがねのゴーレム)	-
5	철 고렘(てつのゴーレム)	지진(じわれ)
6	은 고렘(ぎんのゴーレム)	-
7	금 고렘(きんのゴーレム)	땅울림(地ひびき)
8	고렘 킹(ゴーレムキング)	바위 떨어뜨리기(落石おとし)

기가 뮤턴트(ギガミュータント)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	별난 짐승(へんてこじゅう)	-
2	돌연변이(とつぜんへんい)	기합모으기(気合いため)
3	리틀 뮤턴(リトルミュータン)	맹독 안개(もうどくのきり)
4	자연도태(しぜんとうた)	-
5	메가 뮤턴트(メガミュータント)	얼음 눈보라(こごえるふぶき)
6	기가 뮤턴트(ギガミュータント)	-
7	지고 뮤턴트(ジゴミュータント)	기가 딘(ギガデイン)
8	보디 봄버(ボディーボンバー)	빛나는 입김(かがやく息)

드래고 슬라임(ドラゴスライム)

슬라임 + 리저드먼

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	뿔 슬라임(つのスライム)	
2	도마뱀 슬라임(とかげスライム)	불 입김(火の息)
3	슬라곤 베이비(スラゴンベビー)	차가운 입김(つめたい息)
4	슬라곤 키즈(スラゴンキッズ)	아스트론(アストロン)
5	슬라곤(スラゴン)	-
6	키스 슬라곤(キーススラゴン)	화염의 입김(かえんの息)
7	더스 슬라곤(ダーススラゴン)	-
8	그레이트 슬라곤(グレイトスラゴン)	드라고람(ドラゴラム)

갸오스(ギャオース)

담비라무쵸 + 립스 + 이블터틀

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	웅덩이 이무기(みずたまりのぬし)	-
2	연못 이무기(いけのぬし)	얼음 입김(こおりの息)
3	강 이무기(かわのぬし)	-
4	호수 이무기(みずうみのぬし)	몸통박치기(たいあたり)
5	환영의 짐승(まぼろしのじゅう)	-
6	큰바다의 이무기(たいかいのぬし)	맹렬한 불꽃(はげしいの炎)
7	바다의 왕자(うみのおうじゃ)	-
8	시 엠페러(シーエンペラー)	-

사신 귀족(死神きぞく)

호이미 슬라임 + 썩은 시체

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	콥스(コープス)	-
2	가난뱅이 신(びんぼうがみ)	히도(ヒャド)
3	해골(しゃれこうべ)	-
4	사신 해골(しにがみどくろ)	불태우는 입김(やけつく息)
5	사신 가면(しにがみかめん)	-
6	데스 마스터(デスマスター)	자라키마(ザラキーマ)
7	사교 데뷔(しゃこうデビュー)	-
8	Sir, 데스라이드(サー・デスライド)	마히도(マヒャド)

다크 비숍(ダークビショップ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	견습(みならい)	마호탄(マホターン)
2	악의 마음(あくのこころ)	자오릭(ザオリク)
3	다크 패들러(ダークパドレ)	베기라곤(ベギラゴン)
4	밤의 신관(やみのしんかん)	-
5	밤의 사제(やみのしさい)	이오나즌(イオナズン)
6	암흑 대사(あんこくたいし)	-
7	데스 엠페라(デスエンペラー)	메라조마(メラゾーマ)
8	카오스 로드(カオスロード)	그랜드 크로스(グランドクロス)

데스 머신(デスマシーン)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	전쟁 인형(いくさにんぎょう)	루카난(ルカナン)
2	움직이는 갑옷(うごくよろい)	바이킬트(バイキルト)
3	리빙 메일(リビングメイル)	장마검(さみだれ剣)
4	파이트 로봇(ファイトロボット)	-
5	솔저 메일(ソルジャーメイル)	-
6	배틀 아머(バトルアーマー)	매베기(はやぶさ斬り)
7	킬러 머신(キラーマシーン)	몰살(みなごろし)
8	알테마 웨폰(アルテマウェポン)	지고스파크(ジゴスパーク)

플라잉 데빌(フライングデビル)

키메라 + 이블터틀 + 꽃물총새

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	페이퍼 스카이(ペーパースカイ)	
2	아이언 플라이(アイアンフライ)	갈매기 베기(かもめ返し)
3	알미늄 플레인(アルミプレーン)	-
4	실버 페더(シルバーフェザー)	자오랄(ザオラル)
5	골드 윙(ゴールドウイング)	-
6	펄 로켓(パールロケット)	-
7	다이아 미사일(ダイヤミサイル)	진공파(しんくう波)
8	플래티너 젯(プラチナジェット)	-

플래티너 킹(プラチナキング)

드래곤 슬라임 + 단단한 마물(かたい魔物)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	원석(げんせき)	-
2	연마중(けんまちゅう)	베호마라(ベホマラー)
3	일급품(いっきゅうひん)	-
4	달빛(つきのかがやき)	-
5	별빛(ほしのかがやき)	베호마즌(ベホマズン)
6	무지개빛(にじのかがやき)	-
7	천사의 빛(てんしのかがやき)	변신(變身)
8	스타 플래티너(スタープラチナ)	빅뱅(ビッグバン)

프로토킬러(プロトキラー)

고렘 + 썬더랫

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	잡동사니(がらくた)	
2	정크 파츠(ジャンクパーツ)	매직 배리어(マジックバリア)
3	프로토타입(プロトタイプ)	-
4	뉴타입(ニュータイプ)	-
5	마크 2(マークツー)	-
6	버전업(バージョンアップ)	폭렬권(ばくれつけん)
7	하이 스펙(ハイスペック)	-
8	올해의 머신(マシンオブイヤー)	마인베기(まじん斬り)

헬 배틀러(ヘルバトラー)

플라잉데빌 + 춤추는 보석

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	무명의 배틀러(むめいのバトラー)	-
2	고용된 배틀러(やとわれバトラー)	-
3	무사수업(むしゃしゅぎょう)	-
4	도장 파괴(どうじょうやぶり)	기분나쁜 빛(ぶきみな光)
5	멋진 배틀러(すごうでバトラー)	-
6	철인 배틀러(てつじんバトラー)	-
7	스타 배틀러(スターバトラー)	-
8	갓 배틀러(ゴッドバトラー)	-

무지개 공작(にじくじゃく)

플라잉 데빌 + 로즈배틀러

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	병아리(ひなどり)	-
2	어린 새(わかどり)	-
3	공작새(くじゃくどり)	순풍(おいかぜ)
4	하얀 공작(しろくじゃく)	카마이타치(かまいたち)
5	은색 공작(ぎんくじゃく)	-
6	금색 공작(きんくじゃく)	-
7	홀리 버드(ホーリーバード)	작열(しゃくねつ)
8	킹 오브 버드(キングオブバード)	연옥화염(れんごく火炎)

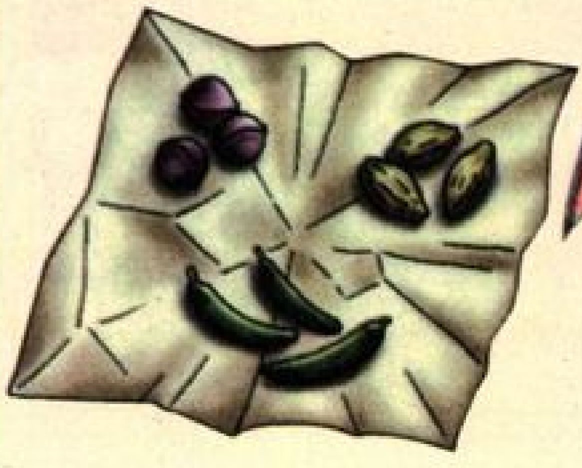
마인 부두(魔人ブドウ)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	타천사(だてんし)	-
2	사용마(つかいま)	바이킬트(バイキルト)
3	견습 마인(みならいまじん)	마호키테(マホキテ)
4	마계의 사자(まかいのししゃ)	후바하(フバーハ)
5	프로 마인(プロまじん)	팔푼테(パルプンテ)
6	대마인(だいまじん)	군대 부르기(ぐんたい呼び),
7	마인왕(まじんおう)	순풍(おいかぜ)
8	마인신(まかいしん)	작열(しゃくねつ)

로즈 배틀러(ローズバトラー)

꽃 물총새 + (키메라 or 버서커 or 우물마인)

직업 레벨	랭크명	취득 특기
1	씨앗 배틀러(たねバトラー)	-
2	풀 배틀러(はつがバトラー)	-
3	꽃봉오리 배틀러(つぼみバトラー)	맹독 안개(もうどくのきり)
4	꽃잎 배틀러(はなびらバトラー)	라리호마(ラリホーマ)
5	만개 배틀러(まんかいバトラー)	-
6	장미 병사(バラのへいし)	수상한 안개(あやしいきり)
7	장미 전사(バラのせんし)	-
8	킹 배틀러(キングバトラー)	마단테(マダンテ)





세계를 지키는 것은 잠시 잊고…

이번 DQ에도 여러가지 미니게임들은 여전하다. 본 플레이 시간보다 이 잔재미들을 찾아내는 것이 더 오래 걸릴 정도인데…. 어떤 게임이 있는지 하나 하나 알아보자.

카지노에서 놀자!

전직을 할 수 있는 다마의 신전에 가기 전에 등장하는 카지노(カジーノ). 코인을 이용해서 포커, 룰렛, 럭키 패널의 미니 게임을 즐길 수 있다. 본 게임시간보다 카지노에서 논 시간이 더 긴 사람도 많을 정도로 중독성 강한 미니 게임. 들어가서 왼쪽은 코인을 바꾸어주는 곳이다. 20골드에 1코인이며 오른쪽은 얻은 코인으로 아이템을 살 수 있는 곳이다. 이곳에선 5000코인의 돌핀 실드가 얻을 수 있는 최고의 아이템이며, 코인을 돈으로 직접 바꾸어주진 않는다. 또, 후반부에 카지노가 하나 더 등장하는데, 여기에는 다마의 신전 근처의 카지노와는 경품이 틀리다. 한번 도전해보자.



바로 이 우물 안이 도박의 세계~



오늘도 용사는 세계를 지키기 위해 도박을 한다. 돈이 있어야 싸우지!

포커



스×립 포커할 때 많이 본 형식의 게임이다~

코인을 벌기에 가장 적합한 게임이다. 규칙은 우리가 잘 알고 있는 포커와 비슷하지만, 최고의 패가 5슬라임(5スライム)이라는 것만 틀리다. 코인을 1씩 걸고 한판씩 하게 되는데, 처음에 5장 나온 카드 중에 원하는 것을 남기고(のこす) 좋지 않은 패를 바꿔서(かえる) 바꾸어야 할 패를 다시 배분(くばる) 한 후 최종적으로 남은 5장의 카드가 위에 있는 표에 해당된다면 코인을 얻게 된다. 코인을 얻은 후엔 더블업을 할 것인지 물어보는데, 더블업은 조커, A, K, Q, J, 10, …, 3, 2 순서대로 카드의 높고 낮은 순위를 매기고, 현재 나와있는 카드보다 다음에 나올 카드가 높을지(たかい) 낮을지(ひくい)를 맞추는 것이다. 끝까지 더블업을 성공하면 단돈 1코인을 벌었다해도 2048 코인을 얻을 수 있다. 이 게임에서 패가 좋은 것을 뽑아 코인을 벌기란 거의 힘들고, 투페어(같은 숫자의 카드 두 장이 두쌍)나 스리 카드(같은 숫자의 카드가 3장)를 노려서 일단 1코인이라도 번 후, 이것을 더블업을 해서 돈을 벌어야 한다. 코인을 벌기에 가장 적합한 게임이다.

룰렛



경품게임기에서 자주 보는 익숙한~

설명할 필요 없이 모두 다 잘 알고 있을 게임. 방향키로 코인을 걸고 룰렛을 돌려 같은 패널 3개를 맞추면 코인을 얻는데, 첫 2개의 패널이 같은 모양이 나오면 여러가지 방해하거나 응원해주는 이벤트가 생기는 리치(リーチ)가 된다. 코인이 많은 상태라면 터보패드로 버튼을 눌러놓고 한숨자면 엄청나게 쌓인 코인을 볼 수 있다.

럭키패널



DQ7에서 새로 등장한 미니 게임으로, 이것도 어디선가 많이 본 게임이지만 규칙은 약간 다르다. 패널(카드)이 4×5, 총 20장이 뒤집어져 있으며 같은 그림의 쌍을 찾으면 되는데, 일단 처음에 6번 그냥 뒤집어볼 기회가 주어진다. 일단 6개를 뒤집어 본 후에 패널은 다시 뒤집히고 그때부터 3번의 기회가 주어진다(3쌍을 맞출 수 있는 기회이다). 기호가 그려진 패널 한쌍을 뒤집으면 한쌍을 더 뒤집을 수 있는 기회가 주어지며, 손가락이 그려진 패널은 한쌍 더 뒤집을 기회를 준다. 손바닥 패널은 패널을 모두 섞어버리는 셔플 패널. 아이템 패널은 패널을 모두 뒤집는데 성공했을 때 그 아이템을 얻을 수 있다. 잘 맞추는 방법은 어렵지 않으니 약간만 연구해보면 될 것이다. 플레이 비용은 과거 세계에서는 5코인, 현재 세계에선 20코인인데 현재 세계에서 주는 아이템이 더 좋은 것이 많다. 이 게임은 자금이 부족한 DQ7에서 돈벌기에 가장 적합한 게임으로 포커로 코인을 번 후 (시간만 있으면 포커로 코인벌기는 그다지 어렵지 않다) 그 코인을 이용해 이 게임을 해서 얻은 아이템을 팔아 자금으로 쓰면 된다.



◀ 찬스 한번 더!



셔플(섞기). 걸리면 최악. 그 판은 거의 포기해야 한다 ▶

작은 메달

DQ의 재미 중 빠뜨릴 수 없는 것이 바로 작은 메달(ちいさなメダル) 모으기. 세계 곳곳에 숨겨져 있는 이 메달을 입수해서 어딘가에 살고 있는(공략 참조) 메달왕에게 가져다주면 지금까지 모은 메달의 개수에 따라 희귀한 아이템을 입수할 수 있게 된다. 특히 몇 가지는 보통의 방법으로는 절대 모을 수 없는 아이템들이다. 메달의 개수에 따라 받게되는 아이템목록과, 메달의 위치를 조사해 두었으니 참고하길 바란다. 참고로 메달은 모두 110개가 있다.

♣메달의 개수에 따른 입수 아이템

개수	얻을 수 있는 아이템
45	독침(どくばり)
50	천벌의 지팡이(てんばつの杖)
58	메간테의 팔찌(メガンテのうでわ)
65	기적의 칼(きせきのつるぎ)
75	마물 서식도(まものせいそく図)
83	현자의 돌(けんじゃの石)
90	메탈킹의 방패(メタルキングのたて)
95	이상한 옷(ふしぎなボレロ)
100	이상한 석판(ふしぎな石版)
105	그린검의 채찍(グリンガムのムチ)
110	플래티너메탈의 마음(プラチナメタルの心)

PLAYSTATION

♣작은 메달을 입수할 수 있는곳들

	위치	숨겨진 곳
1	에스타드 지방	그란 에스타드 성에 있는 상자 안에 있다(열쇠가 필요)
2	올피(과거)	여관에 있는 서랍 안에 있다
3	신의 산(현재)	상자 안에 있다
4	포릿슈(현재)	마을 서쪽에 위치한 방안에 있는 상자
5	포룻드 성(현재)	식당에 있는 나무통 안에 있다
6	포룻드 성(과거)	왼쪽 건물
7		오른쪽 건물 1층에 있는 상자
8	제보트의 집(현재)	제봇트 집에 있는 서랍 안에 있다
9	엔고우(현재)	방 어딘가에 있는 동그란 버튼(まんまるボタン)을 입수한 뒤 마을 동북 쪽에 있는 꼬마아이에게 가져다준다
10		불의 산에 있는 상자(DISK2)
11	그린 프레이크	서쪽 동굴에 있는 상자
12	그린 프레이크(현재)	서쪽의 작은 집 지하에 있는 주점에서 얻을 수 있다
13		허브 공원에서 수도원으로 가는 길에 있는 작은 집에 있다
14	포릿슈의 마을	동남쪽에 있는 집에서 얻는다
15	이주민의 마을	처음 들어서는 텐트안에 서 얻을 수 있다
16		할아버지가 살고 있는 곳의 우물을 조사하면 있다
17		발전한 뒤 병 안에 있다
18		감옥 안에 있다(열쇠가 필요)
19	유랑족의 텐트	텐트 안에 있는 상자
20	호수의 동굴	동굴 안에 있는 상자 안에 있다
21		동굴 안에 있는 상자 안에 있다
22	화석 발굴 현장	우물 안에 있는 서랍안에 있다
23	낙오자들의 마을	북서쪽의 벽에 붙어 있는 서랍
24		주점의 카운터에 있는 병에 있다
25	산맥의 집락	우물 안에 있는 서랍 안에 있다
26	감옥으로 이어진 동굴	지하 2층에 있는 상자
27		지하 4층에 있는 병
28	신전으로 가는 지하길	지하 4층에 있는 상자
29	다마 신전	베리어가 쳐져 있는 곳의 상자
30	다마 신전(현재)	술병을 뒤지다 보면 있다
31	도적의 아지트	상자 안에
32	사막지방	사막인의 마을에서 민가에 있는 술병
33		마물상 5층에서 상자 안
34		사막의 성 지하 보물창고에 있는 상자
35	사막지방(현재)	사막인의 마을에서 도구점에 있는 서랍
36	메자레(현재)	마법의 융단이 있는 곳에 상자
37	크레쥬 지방	마을의 북서쪽에 있는 집의 술병
38		여관 2층에 있는 서랍
39		마을에 있는 우물에서 얻을 수 있다.
40	리트루드 지방	마을안의 무기점 2층에 있는 서랍
41		시간의 골짜기 동굴 2층에 있는 상자
42	그린 프레이크(북쪽의 다리가 생긴 시대)	그린 프레이크에 있는 우물안의 서랍
43	메모리어리프	수도원으로 가는길에 있는 상자
44		그린 프레이크 어느 집에 있는 서랍
45		허브공원에 있는 상자
46		수도원으로 가는 길에 있는 작은 집안의 상자
47	리트루드(현재)	북쪽 다리에 있는 집안의 서랍
48		북쪽 다리에 있는 우물 안의 서랍
49		바로크의 탑 최고층에 있는 상자
50	유적 발굴 현장	발굴 현장에서 술병
51		유적 지하에 있는 상자
52	하멜리아 지방	아폰의 마을 촌장의 집 2층의 서랍
53		아폰에 있는 지하터널의 상자
54		후즈 마을에 있는 주점의 서랍
55		해저도시 1층 왼쪽 방에 있는 상자
56		해저도시 1층의 병을 잔뜩 모아놓은 곳에서 병들 어딘가에 있다
57	올피	부르지오의 본가에 옥상 2층에 있는 서랍에 있다
58	하멜리아(현대)	마을에서 뗏목을 탈 수 있는 장소에 고양이가 있는 곳을 조사
59		산 내부의 탑 3층에 있는 술병
60		산 내부의 탑 북동쪽에 있는 묘자주변을 조사(비공정 필요)
61		해저도시에 있는 상자
62	루멘 지방	루멘 마을에서 어느 집에 있는 술병
63		어둠의 드래곤 탑 1층에 있는 상자
64	루멘 지방(현재)	루멘 마을의 우물에 있는 나무통
65		어둠의 드래곤 탑 1층에 있는 상자
66	프로비나(현재)	프로비나 마을의 우물 안을 조사
67		교회의 뒤쪽으로 들어갈 수 있는 방에 상자
68	세계에서 가장 높은 탑	7층에 있는 상자
69	마디라스 지방	왕의 방에 있는 서랍
70		대신전 지하에 있는 묘비근처의 술병
71	유랑족의 텐트(현재)	융단을 깔아놓은 곳의 술병
72	마디라스 지방(현재)	마을에 우물에서 찾을 수 있다
73		요한의 집에 있는 서랍
74		대신전 지하에 있는 나무통
75	성풍의 계곡	촌장 집의 서랍
76		검은 구름의 미로 1층에 있는 나무통
77		신전에 있는 나무통
78	성풍의 계곡	신전 입구에 있는 상자
79		신전 내부에 있는 상자
80		바람의 탑 1층에 있는 상자
81	레브레사크	촌장의 집에 있 나무통
82		마물의 산 7층에 있는 상자
83	코스탈 지방	민가에 있는 나무통
84		호비트 족의 동굴 지하 1층에 있는 상자
85		커다란 등대 1층에서 해골이 있는 방의 나무통
86	코스탈 지방(현재)	마을에 있는 상자
87		커다란 등대 5층에 있는 상자
88		호비트 족의 동굴 지하 3층에 있는 나무통
89	크리스탈 펠리스	부엌에 있는 술병
90	마알 데 드래곤	술병중 어딘가에 있다
91		고양이와의 대화에서 예(はい)를 선택
92	천상의 신전	여관에 있는 나무통
93		바람의 미궁에 있는 상자
94	마왕의 성	지하 2층의 상자
95		지하 5층의 상자
96		2층의 상자
97	죽은 땅의 동굴(현재)	지하 1층의 상자
98	수수께끼의 이세계	토지 안
99		상자
100		나무통
101	수수께끼의 이세계 파트 2	토지 안
102	비밀의 신전	지하 2층 상자
103	해저신전(과거)	최초의 층의 오른쪽 아래에 있는 건물 안
104	해저신전(현재)	북동의 작은 건물 뒤에 있는 상자
105	해저신전(현재)	밖에 나와 있는 상자
106	바람의 탑(현재)	3층의 상자
107	리파 족의 신전(과거)	리파족의 거주지에 있다.
108	리파 족의 신전(현재)	밖에 놓인 상자
109	리파 족의 신전	리파족 거주지의 상자
110	이세계의 동굴	토지 안

이주민의 땅

다이아라크의 이벤트를 끝낸 뒤, 현재 세계로 돌아오면 심이라는 할아버지가 이곳에 새로운 마을을 개척하려고 하여 쉽게 정을 붙이지 못하고 떠돌아다니는 사람이 있다면 이곳으로 보내달라고 한다. 여러 마을을 돌아다니다보면 이런 사람들을 찾을 수 있는데 이들과 대화해서 이주민의 마을로 보내면 마을이 번성하게 된다. 마을이 커질 때마다 여러가지 이벤트를 볼 수 있으니 찾아보도록 하자. 하지만 이주민이 되는 캐릭터의 이름과 만날 수 있는 장소가 항상 바뀌므로 많은 마을을 돌아다니며 많은 사람들과 대화를 해야 할 것이다.



왼쪽과 같은 경우가 되면 선택문에서 예(はい)를 선택하면 된다. 이주민은 한 장소에서 한번만 등장하는 것이 아니고 여러 번 등장하니 이동해 다니면서 한번씩 들러주면 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

이주민의 마을은 모이는 사람의 직업에 따라 변화한다. 예를 들면 수녀들과 신부들이 많다면 거대한 성당이 들어서게 되고, 바니 걸과 놀기 좋아하는 사람들이 많다면 도박장이 들어선다는 것이다. 자신의 취향(?)에 따라 사람들을 모아 자신만의 멋진 마을을 만들어보자.

이주민이 나타나는 지역

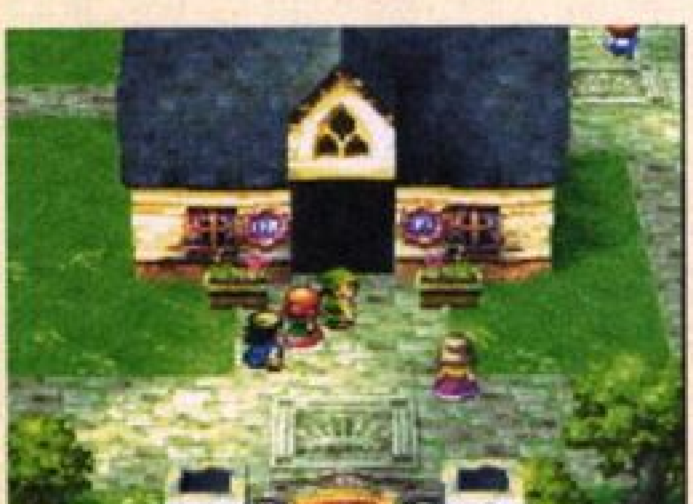
가장 많은 이주민들이 등장하는 지역은 다음과 같이 알려져 있다.

마을	장소
그랜에스터드마을	여관 2층
우드파르나	여관
엔고	여관
올피	여관
포릿슈	여관 교회
메모리어리프에서 수도원으로 가는 길	작은 집
메모리어리프 서쪽	나무가 많은 곳에 있음
메자레	여관 교회 주변
다마 신전	신전 내부 2층
크레쥬	여관
리트루드	여관
허멜리아	여관
루멘	마을 안
마디라스	성 내부 여관
성풍의 계곡	여관 신전
코스탈	여관 교회의 휴게소

다음 사진은 이주민이 자주 출몰하는 곳을 찍은 것이다. 참고하자.







주민의 직업

다음과 같은 직업을 가진 사람들이 이주민이 되기를 기다린다. 위의 표와 함께 참고하도록 하자.

직업	
대공(大工)	실연당한 남자(ふられた男)
전사(戦士)	뷰티풀 라이프 남 (ビューティフルライフ男)
농부(農夫)	병사(兵士)
파산남(破産男)	잡부(きこり)
지식인(知識人)	갱생녀(人生やりなおし女)
수녀(シスター)	상인(商人)
떠돌이 상인	댄서(踊り子)
선원(船乗り)	
거친 남자(荒くれ男)	

이주민의 증가에 따른 아이템 입수

이주민의 수가 증가할 때마다 마을이 발전하여 아이템을 입수할 수 있다. 자주 체크하여 중요한 아이템을 입수하도록 하자.

이주민의 수	이벤트
1명	3. 작은 메달
5명	'OO(주인공의 이름)파크' or 'OO프루그' or 'OO길드' 등의 마을 이름이 정해진다. 좌측에 있는 텐트 안에서 작은 메달을 입수할 수 있다
10명	집을 짓기 시작한다. 전의 텐트가 민가가 되어 있다. 가죽 속치마와 가죽모자를 입수할 수 있다.
15명	집이 많이 생겨 있다. 7G, 23G, 모피후드, 생명의 나무열매, 작은 메달을 입수할 수 있다.
20명	6G, 작은 메달, 조개껍질모자, 나비넥타이, 힘의 씨앗을 입수할 수 있다.
25명	작은 메달, 망사 타이즈를 입수할 수 있다.
30명	여행자의 옷, 판도라박스, 용기의 갑옷, 신기한석판 ?, 작은 메달

친구와 주민을 교환하자!

만약 자신이 만들고 싶은 마을이 전사의 마을이라면 전사들이 많이 필요할 것이다. 하지만 전세계를 돌아다녀도 그다지 많은 전사들을 만나기 힘든데 이런 경우 친구와 메모리카드를 이용해 데이터를 교환할 수 있다. DQ의 세이브 파일이 있는(물론 원하는 사람이 있는) 메모리 카드 두 개를 본체에 꽂은 뒤 게임을 실행하여 이주민의 마을 동쪽에 있는 심 할아버지의 집으로 가면 원하는 주민 데이터를 교환할 수 있다. 이로써 조금 더 쉽게 특별한 마을을 만들 수 있다.



◀ 이 할아버지한테 말을 걸어서



▲ 데이터를 선택한 뒤





▲ 결정이자

몬스터 파크

루멘의 마을(현재) 위에있는 집으로 가보면 몬스터 연구가를 만날 수 있다. 이 연구가가 몬스터 파크를 만드는데 도움을 달라고 요청하는데 이 때부터 전투 뒤 몬스터들을 몬스터 파크로 보낼 수 있다. 몬스터 연구가로부터 '마물의 먹이(まもののエサ)'를 얻을 수 있는데 이 마물의 먹이는 몬스터를 동료로 만들기 위해 필요한 아이템이다. 그렇다고 마물의 먹이를 사용할 필요는 없다. 그렇다면 어떻게 하는가?



▲ 요 사람한테 말을 걸면



▲ 처음에는 텅텅 비어 있는 몬스터 파크 조금씩 몬스터가 모이기 시작한다

PLAYSTATION

몬스터를 잡자

마물의 먹이를 가지고 있는 상태에서 몬스터와의 전투를 이기면 전에는 몇 마디 말과 아이템을 주고 가던 몬스터들이 이제는 주인공을 뚫어져라 쳐다본다. 이때 몬스터에게 몬스터 파크에 대해 알려주게 되는데 알려준다면 몬스터 파크로 가고 알려주지 않으면 그냥 달아난다.



◀ 이 때 예(はい)라는 지문을 선택

몬스터 파크의 발전

스토리를 진행하다보면 '마물의 생식도(まものの生息圖)'와 '설계도(設計圖)'를 얻을 수 있는데, 이 두 가지를 얻은 후 몬스터 파크의 아저씨에게 가져다주고 세계를 돌아다니다 와보면 몬스터 파크에 많은 지형이 생기게 된다. 새롭게 생기는 지형은, 바위산, 평지, 탑, 화산, 연못, 묘지 등이다. 몬스터를 모으기 위해서는 우선 마물의 생식도를 이용해서 해당 지형을 건설해야 그곳에 오고 싶어하는 몬스터를 데리고 올 수 있다. 만약 지형이 만들어지지 않았을 경우 해당 몬스터는 이야기를 해도 오지 않게 된다. 생식도는 모험을 하면서 여러 곳에서 구할 수 있으므로 공략을 참고하도록 하자.

한 종족의 몬스터 모으기

몬스터는 한 종류당 한 마리밖에 몬스터 파크에 둘 수 없다. 하지만 몬스터 연구가의 집에서 오른쪽으로 가면 숙소에 가면 보조원이 있는데 그에게 말을 하면 몬스터의 숙소에 몬스터를 등록해서 여러 마리의 동일몬스터를 기를 수 있게 된다. 수집욕을 불타게 하는 귀여운 몬스터가 있다면 한 번쯤 해보는 것은 어떨지?

나는 세계 최고의 멋쟁이! 세계랭킹 협회

리트루드의 이벤트를 깬 후 현재 세계의 리트루드로 가보면 세계랭킹협회가 있다. 이곳에서는 캐릭터별로 한가지 종류씩 등록할 수 있는데, 해당 수치가 랭킹 1에 오르면 상품을 받을 수 있다. 등록할 수 있는 종류는 '힘자랑(チカラじまん)', '멋짐(カッコよさ)', '현명함(かしこさ)'의 세가지로 캐릭터의 능력치에 따라 랭킹이 정해진다. 현재의 랭킹은 마을 중앙에 있는 대자보를 통해 확인할 수 있다.



몬스터의 등장 위치

몬스터가 자주 출현하는 등장 위치는 다음과 같다. 어디까지나 자주 출몰하는 지역이다. (탑-탑, 던-던전, 묘-묘지, 동-동굴, 산-산, 해-바다, 사-사막, 초- 초원, 숲-숲, 고-높은 장소)

몬스터 이름	출현 장소
아이언 터틀(アイアンタートル)	해
악마의 신관(あくま神官)	탑
악마의 서(あくまの書)	묘
악마의 항아리(あくまのつぼ)	묘
어새신크로(アサシンクロー)	동
날뛰는 새(あばれ足鳥)	사
장난꾸러기(あまのじゃく)	탑
우물 마신(いどまじん)	묘
우물 귀신(いどまねき)	탑
멧돼지맨(イノブタマン)	탑
임프(インプ)	동
윙 타이거(ウイングタイガー)	탑
우디아이(ウッディアイ)	동
울프데빌(ウルフデビル)	탑
에이프뱃(エイプバット)	산
이블 터틀(エビルタートル)	해
이블 바이블(エビルバイブル)	탑
엘프로파(エレフローパー)	숲
엔타시스맨(エンタシスマン)	탑
오우거 솔져(オーガソルジャー)	탑
오크 데빌(オークデビル)	사
춤추는 보석(おどる寶石)	탑
오니무카데(オニムカデ)	초
도깨비 바다소(おおおけ海牛)	해
도깨비 손(おおおけヒトデ)	해
게사나이(カニおとこ)	해
귀투사(きとうし)	탑
키메라(キメラ)	산
킬러 스타(キラースター)	탑
킬러 스토커(キラーストーカー)	초
킬러 맨티스(キラーマンティスー)	숲
킹슬라임(キングスライム)	초
킹 무쵸(キングムーチョ)	해
썩은 시체(くさった死)	초
현상금 사냥꾼(賞金狩りぞく)	동
그린 드래곤(グリーンドラゴン)	동
그론(グロン)	동
코로 히어로(コロヒーロー)	고
코로 파이터(コロファイター)	고
코로 프리스트(コロプーリスト)	고
코로 메이지(コロマージ)	고

몬스터 이름	출현 장소
전갈 아머(さそりアーマー)	사
전갈 사마귀(さそりかまきり)	사
사보텐볼(サボテンボール)	숲
썬더 랫(サンダーラット)	동
시프덕(シーブダック)	숲
젤리 맨(ジェリーマン)	탑
지옥의 삐에로(じごくのピエロ)	묘
사신병(しにがみ兵)	묘
마비 마이마이(しびれマイマイ)	고
재규어 메이지(ジャガーメイジ)	사
섀도우 나이트(シャドーナイト)	묘
스카이 프로그(スカイフロッグ)	초
스톤 맨(ストーンマン)	동
스트로마우스(ストローマウス)	탑
스노우 뱃(スノーバット)	탑
스마일록(スマイルロック)	동
스모크 포트(スモークポット)	탑
스몰 데드(スモールデッド)	묘
슬라임(スライム)	초
슬라임 나이트(スライムナイト)	초
슬라임 프레스(スライムプレス)	동
슬라임 베스(スライムベス)	숲
슬라임 베호마즌(スライムベホマズン)	탑
소드 월라비(ソードワラビー)	고
하늘의 수인(そらの番人)	탑
좀비 아이(ゾンビーアイ)	묘
다크 드워프(ダークドワーフ)	동
대시런(ダッシュラン)	산
해마 나이트(たつのこナイト)	해
탭 펭키 (タップペンギー)	해
타마고론 (タマゴロン)	산
댄스 니들(ダンスニードル)	사
담비라무쵸(ダンビラムーチョ)	탑
벌레 마수(ちゅうまじゅう)	숲
쵸킹가(チョッキンガー)	묘
뿔소 물이꾼(つのうしかい)	초
항아리 괴물(ツボック)	탑
테일 몽키(テールモンキー)	숲
데스 캔서(デスキャンサー)	해
데빌 아머(デビルアーマー)	묘
데빌 앵커(デビルアンカー)	해

몬스터 이름	출현 장소
테라노라이나(テラノライナ)	숲
도마뱀 새(とかげどり)	탑
독 배추벌레(どくあおむし)	묘
맹독 좀비(どくどくゾンビ)	
독이뻘뻘(ときかへび)	고
돌격 생선(突げきうお)	해
돌격 뿔(突げきホーン)	산
드래고슬라임(ドラゴスライム)	산
방랑 인형(どらにんぎょう)	
도로누바(ドロヌーバ)	
돈캉바(ドンガンバ)	탑
나스비나라(ナスビナーラ)	묘
네일 비스트(ネイルビースト)	산
고양이 사도(ねこまどう)	묘
저주의 램프(のろいのランプ)	묘
버서커(バーサーカー)	탑
폭탄 바위(ばくだん岩)	동
하구레메탈(はぐれメタル)	산
꽃물총새(はなカワセミ)	묘
버블린(バブリン)	동
버블 슬라임(バブルスライム)	
퍼펙트 맨(パペットマン)	고
두더지(はりせんもぐら)	동
행드 에이프(ハングドエイプ)	동
비밀 상자(ひとくいばこ)	탑
피라니안(ピラニアン)	해
핑크 오크(ピンクオーク)	탑
파이어 키즈(ファイヤーキッズ)	산
파이어 켈로그(ファイヤーケロッグ)	산
푸가(フーガ)	산
페어리 랫(フェアリーラット)	고
포레스트 가드(フォレストガード)	숲
푸가티(ブガッティ)	탑
돼지 악마(ブタあくま)	산
쁘띠 히어로(プチヒーロー)	동
쁘띠 파이터(プチファイター)	동
쁘띠 리스트(プチリースト)	동
쁘띠 메이지(プチマージ)	동
쁘띠 츄바(プチュチュンパ)	동
쁘쵸맨(ブッチョマン)	고
부유수(ふゆうじゅ)	숲

몬스터 이름	출현 장소
푸옹 타겟(プヨンターゲット)	묘
플라즈마 마우스(プラズママウス)	탑
프로토 킬러(プロトキラー)	탑
베이비 고일(ベビーゴイル)	산
베이비 데빌(ベビーデビル)	탑
베이비 뉴트(ベビーニュート)	고
베호마 슬라임(ベホマスライム)	동
헬 점퍼(ヘルジャンパー)	사
헬 바이퍼(ヘルバイパー)	
벵갈쿤(ベンガルクーン)	탑
포이즌 버드(ポイズンバード)	숲
호이미 슬라임(ホイミスライム)	초
본 피쉬(ボーンフィッシュ)	해
본 라이더(ボーンライダー)	묘
폴병(ポンコツ兵)	사
설마 사냥꾼(まさかりぞく)	동
매직 립스(マジックリップス)	탑
매드핸드(マッドハンド)	
멀티 아이(マルチアイ)	해
미믹(ミミック)	묘
귀 나는 쥐(みみとびねずみ)	고
메이지 키메라(メイジキメラ)	탑
메탈 슬라임(メタルスライム)	산
메탈 라이더(メタルライダー)	탑
메라 리저드(メラリザード)	산
메란자너(メランザーナ)	숲
목마의 기사(木馬のきし)	탑
숲의 파수꾼(森の番人)	숲
어둠의 도적(やみのとうぞく)	묘
도깨비 생선(ようかい魚)	해
갑옷용(よろい竜)	산
라이노 킹(ライノキング)	동
립스(リップス)	평지
리빙 헤머(リビングハンマー)	산
용기병(りゅうき兵)	탑
레서 데몬(レッサーデーモン)	탑
레드 스콜피온(レッドスコーピオン)	산
레노 파이터(レノファイター)	동
워 타이거(ワータイガー)	고
웃는 주머니(笑いぶくろ)	탑
원더 에그(ワンダーエッグ)	묘

각종 데이터 모음

주문

♣♣♣데미지계 주문(ダメージ)

주문명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 직업 및 캐릭터
메라(メラ)	2	불덩이를 날려 적 1명에게 약간의 데미지를 준다	적 1	전투중	마리, 키메라
메라미(メラミ)	4	메라보다 큰 불덩이로 적 1명을 공격	적 1	전투중	마법사, 키메라 등
메라조마(メラゾーマ)	10	메라계 최강주문, 적 1명에게 막대한 데미지를 준다	적 1	전투중	마법 전사 등
기라(ギラ)	4	작은 화염으로 적 한 그룹을 공격한다	그룹	전투중	아이라, 마법사, 썬더 햇
베기라마(ベギラマ)	6	기라의 파워업 주문, 적 1그룹에게 화염공격	그룹	전투중	마법사
베기라곤(ベギラゴン)	10	기라계 최강주문, 강력한 화염으로 적 1그룹을 공격	그룹	전투중	마법 전사, 무지개 공작 등
햐드(ヒャド)	3	칼날 같은 얼음으로 적 1명을 공격	적 1	전투중	사신귀족
햐다르코(ヒャダルコ)	5	햐드의 강화주문 적 한그룹을 공격한다	그룹	전투중	마술사 등
마햐드(マヒャド)	12	적전체에게 냉기 데미지를 입힌다, 햐드계 최강주문	전체	전투중	현자 등
바기(バギ)	2	작은 진공 회오리를 만들어 적 1그룹을 공격	그룹	전투중	승려 등
바기마(バギマ)	4	바기보다 큰 회오리를 일으켜 적 1그룹을 공격	그룹	전투중	멜빈, 승려, 선원 등
바기크로스(バギクロス)	8	거대한 회오리를 일으켜 적 1그룹을 공격, 바기계 최강마법	그룹	전투중	팔라딘 등
자키(ザキ)	4	남은 체력에 관계없이 적 1명을 목숨을 빼앗는다	적 1	전투중	춤추는 보석, 미믹 등
자라키(ザラキ)	7	자키의 강화판, 적 한 그룹의 목숨을 빼앗는다	그룹	전투중	현자, 미믹 등
자라키마(ザラキーマ)	15	적전체의 목숨을 빼앗는다, 자키계 최강주문	전체	전투중	천지뇌명사 등
이오(イオ)	5	작은 폭발을 일으켜 적전체에게 소량의 데미지	전체	전투중	멜빈
이오라(イオラ)	8	이오보다 더 큰 폭발로 적전체에게 데미지	전체	전투중	마법사 등
이오나준(イオナズン)	15	대폭발을 일으켜 적전체에게 데미지, 이오계 최강주문	전체	전투중	현자 등
라이딘(ライディン)	6	적전체에게 번개공격을 가한다	전체	전투중	용자 등
기가딘(ギガディン)	15	라이딘의 강화판 마법, 한그룹에게 높은 데미지를 준다	그룹	전투중	용자 등
미나딘(ミナディン)	10(전원)	아군 전원의 MP를 10씩 소비하여 적에게 번개공격	적 1	전투중	용자
메간테(メガンテ)	1	자신의 목숨을 희생하여 적전체를 공격	전체	전투중	갓핸드, 폭탄바위
코랄레인(コーラルレイン)	8	적 주위에 격류를 발생시켜 적전체에게 데미지를 준다	전체	전투중	해적
메일스트롬(メイルストロム)	12	적 주위에 격류를 발생시켜 적 1그룹에 데미지를 준다	그룹	전투중	해적

♣♣♣기타 주문(その他)

주문명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 직업 및 캐릭터
리레미트(リレミト)	8	건물이나 던전에서 빠져나가게 해준다	동료 전원	이동중	주인공, 마리벨, 멜빈, 마법사
루라(ルーラ)	1	한번 들른 마을이나 성으로 순간이동	동료 전원	이동중	주인공, 멜빈, 마법사
임파스(インパス)	2	아이템 상자의 내용물 파악(돈:노란색 적:붉은색 아이템:푸른색)	항아리, 상자	이동중	음유시인
토라마나(トラマナ)	2	데미지 필드에서 데미지를 입지 않는다	현재있는 층	이동중	음유시인, 해적
토헤로스(トヘロス)	4	일정시간동안 자신보다 낮은 레벨의 적이 사라진다	필드	이동중	음유시인
프롤미(フローミ)	2	건물이나 던전에서 자신의 위치(층수)를 알려준다	현재있는 층	이동중	도적
레미라마(レミラーマ)	2	한화면 내에 있는 아이템의 위치를 알려준다	현재 화면	이동중	해적
니프람(ニフラム)	1	적 한그룹을 빛의 힘으로 사라지게 한다	적 그룹	전투중	멜빈, 승려
마호토라(マホトラ)	0	적의 MP를 빼앗아 자신의 MP로 만든다	적 1	전투중	???
마호키테(マホキテ)	2	자신에게 향하는 주문의 MP를 흡수(데미지는 입음)	자신	전투중	마인 부두
매직 배리어(マジックバリア)	3	배리어를 만들어 동료전원을 보호, 대주문 방어 업	동료 전원	전투중	현자, 팔라딘 등
마호톤(マホトーン)	3	일정시간동안 적 1그룹의 마법을 봉인한다	적 그룹	전투중	승려 등
마호탄(マホターン)	4	1턴동안 주문을 상대에게 되돌린다	동료 1	전투중	무지개 공작 등
마호칸타(マホカンタ)	4	마법의 벽을 만들어 일정시간 마법을 반사시킴	동료전체	전투중	마법 전사 등
마누사(マヌーサ)	5	안개로 적 1그룹을 감싸, 명중률을 하락시킨다	적 그룹	전투중	마리벨, 마술사 등
루카니(ルカニ)	3	적의 수비력을 떨어트린다.	적 1	전투중	마리벨, 마술사, 리저드맨
루카난(ルカナン)	4	루카니의 그룹화 버전, 적 1 그룹의 수비력을 하락	적 그룹	전투중	리저드맨 등
스칼라(スカラ)	2	동료 1명의 수비력을 올린다	동료 1	전투중	주인공, 승려, 이블 터틀
스클트(スクルト)	3	동료 전원의 수비력을 올린다	동료전원	전투중	이블 터틀, 폭탄 바위
라리호(ラリホー)	3	적 1그룹을 일정시간 잠들게 한다	적 그룹	전투중	마리벨, 마법사
라리호마(ラリホーマ)	5	라리호의 강화마법, 적이 잠드는 확률이 더 높다	적 그룹	전투중	로즈 배틀러
메다파니(メダパニ)	5	적 1그룹을 일정 시간동안 혼란시킨다	적 그룹	전투중	춤추는 보석
후바하(フバーハ)	3	적이 내뿜는 냉기나 화염의 데미지를 감소시킨다	동료 전원	전투중	현자 등
바시루라(バシルーラ)	8	적 1마리를 다른 곳으로 순간이동시킨다	적 1	전투중	마법 전사
드라고람(ドラゴラム)	18	드래곤 변신주문, 그냥 막 엄청 세진다	자신	전투중	마물 헌터, 드래고 슬라임
바이킬트(バイキルト)	6	동료 1명의 공격력을 상승시킨다, 일정시간 지속	동료 1	전투중	마법 전사, 이블 터틀, 리저드맨 등
파르푼테(パルプンテ)	20	인생은 복골복, 무슨 일이 벌어질지 모르는 코믹마법	???	전투중	마인부두
아스트론(アストロン)	2	동료전원을 쇳덩이로 변신시켜 어떤 공격도 무효화	동료 전원	전투중	슬라임, 용자, 드래고 슬라임, 플래티너킹
마저스티스(マジャスティス)	15	적에게 걸린 마법효과를 없앤다	적그룹	전투중	주인공
기가저스티스(ギガジャスティス)	20	적에게 걸린 마법효과를 없앤다	적전체	전투중	주인공

PLAYSTATION

♣♣♣회복계 주문(かいふく)

주문명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 직업 및 캐릭터
호이미(ホイミ)	2	동료 1명의 체력을 조금 회복시킨다	동료 1명	언제나	주인공, 마리벨, 승려, 양치기, 꽃뭉총사, 호이미 슬라임
베호이미(ベホイミ)	4	호이미의 강화마법, 호이미보다 좀 더 많이 회복	동료 1명	언제나	주인공, 멜빈, 승려, 양치기,
베호마(ベホマ)	6	동료 1명의 체력을 전부 회복시킨다	동료 1명	언제나	승려, 호이미 슬라임
베호마라(ベホマラー)	10	동료 전원의 체력을 어느정도 회복시킨다	전원	언제나	현자, 갓핸드, 호이미 슬라임, 플래티너킹
베호마즌(ベホマズン)	20	동료 전원의 체력을 전부 회복시킨다	전원	언제나	플래티너킹
자오랄(ザオラル)	8	동료 1명을 되살리는 소생주문	동료 1명	언제나	멜빈, 승려, 플래티너킹
자오릭(ザオリク)	15	동료 1명을 체력이 가득 찬 상태로 소생시킨다	동료 1명	언제나	현자, 갓핸드, 용자 등
메가잘(メガザル)	전부	자신의 목숨을 버려, 죽은 동료 전원을 소생시킨다	전원	전투중	팔라딘
키아리(キアリー)	2	중독된 동료를 치료	동료 1명	언제나	양치기
키아릭(キアリク)	2	중독된 동료 전원을 치료	전원	언제나	선원

특기(とくぎ)

♣♣♣데미지계 특기(ダメージ)

기술명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 직업 및 캐릭터
드래곤 베기(ドラゴン斬り)	0	드래곤 계열에게 잘 통하는 왕 데미지 공격	적 1	전투중	전사
좀비 베기(ゾンビ斬り)	0	언데드, 좀비 계열의 적에게 높은 데미지	적 1	전투중	키퍼, 배틀 마스터
메탈 베기(メタル斬り)	0	몸이 메탈로 된 몬스터에게 잘 듣는 베기 기술	적 1	전투중	갓 핸드 등
갈매기 베기(かもめ返し)	0	공중에 있는 적에게 데미지를 가함	적 1	전투중	플라잉 데빌
진공베기(しんくう斬り)	0	회오리의 힘을 빌어 적 1마리를 공격	적 1	전투중	키퍼, 배틀 마스터, 담비라무초
화염 베기(かえん斬り)	0	화염 + 베기	적 1	전투중	키퍼, 아이라, 마법 전사, 비서커
번개 베기(いなずま斬り)	0	번개 + 베기	적 1	전투중	마법 전사 등
마히드 베기(マヒャド斬り)	0	얼음 속성 + 베기, 화염속성 몬스터에게 잘 먹힌다	적 1	전투중	마법 전사 등
질풍 찌르기(しっぷう突き)	0	누구보다 먼저 한방 날린다. 공격력은 별로	적 1	전투중	전사, 비서커, 담비라무초
마인 베기(まじん斬り)	0	복골복, 먹히면 강하지만, 실패확률이 높다	적 1	전투중	전사 등
몰살(みなごろし)	0	엄청난 공격력을 휘두르지만 누가 맞을지 모른다	아무나 1	전투중	배틀마스터, 비서커 등
양날 베기(もろは斬り)	0	이른바 양날의 검. 공격력이 높지만 자신도 1/4 만큼 데미지	적 1	전투중	배틀 마스터, 담비라무초
장마검(さみだれ剣)	0	왼쪽에 있는 적부터 차례로 주욱 공격한다	전체	전투중	리저드맨, 비서커 등
폭열권(ばくれつけん)	0	4회 연속 공격. 1발의 위력은 적지만 4발 합치면 그럭저럭	전체	전투중	배틀 마스터 등
매 베기(はやぶさ斬り)	0	매처럼 빠르게 2회 베는 기술. 공격력이 다소 낮다	적 1	전투중	배틀 마스터, 플라잉 데빌 등
문 설트(ムーンサルト)	0	점프해서 적 전체에게 공격을 가한다	전체	전투중	슈퍼스타, 이블 터틀, 플라잉 데빌
몸통 박치기(たいあたり)	0	적에게 달려들어 몸통박치기. HP 손실有	적 1	전투중	선원, 이블 터틀, 플래티너킹
육탄 돌격(すてみ)	0	자신의 몸을 바쳐 공격. 수비력이 내려간다	적 1	전투중	팔라딘
돌려차기(まわしげり)	0	적 1 그룹에게 돌려차기로 데미지를 가한다	그룹	전투중	무투가
날아 무릎차기(とびひざげり)	0	쉽게 말해 대공킥이다. 나는 적들한테 잘 듣는…	적 1	전투중	무투가
정권 찌르기(せいけん突き)	0	적의 수비력을 무시하고 2배의 데미지	적 1	전투중	무투가
급소 찌르기(きゅうしょ突き)	0	제대로 맞으면 죽고, 실패해도 데미지	적 1	전투중	무투가·도적
알테마 소드(アルテマソード)	20	적 1마리에게 높은 데미지	적 1	전투중	갓 핸드
기가 슬래시(ギガスラッシュ)	15	물리공격의 최고봉. 적 1그룹을 싹!	그룹	전투중	갓 핸드, 용자 등
불 입김(火の息)	0	적 전체에게 불을 뿜어 공격한다	전체	전투중	키메라, 드래고 슬라임, 안드레알
차가운 입김(つめたい息)	0	적전체에게 약간의 냉기 데미지를 준다	전체	전투중	마물 헌터, 드래고 슬라임
화염 입김(かえんの息)	0	적 전체에게 화염 데미지	전체	전투중	마물 헌터, 키메라, 드래고 슬라임, 안드레알
얼음 입김(こおりの息)	0	적 전체에게 히다르코급의 냉기 데미지	전체	전투중	드래고 슬라임, 안드레알 등
거센 화염(はげしい炎)	0	이오라 이상급의 화염공격, 게다가 공짜	전체	전투중	안드레알, 무지개 공작 등
얼음 눈보라(こごえるふぶき)	0	적 전체에 마하드 이상의 냉기 데미지를	전체	전투중	이블에스타크, 기가뮤턴트, 가오스
작열(しゃくねつ)	0	적 전체에게 메라미 이상급 화염 데미지	전체	전투중	무지개 공작 등
빛나는 입김(かがやく息)	0	빛날 정도로 차가운 입김으로 공격	전체	전투중	기가 뮤턴트
카마이타치(かまいたち)	0	검을 휘두르는 공기파동으로 공격	적 1	전투중	무투가, 무지개 공작
진공파(しんくう波)	0	적전체에게 바람 속성의 공격을	전체	전투중	팔라딘, 플라잉 데빌
번개(いなずま)	0	번개의 힘으로 적 전체를 공격	전체	전투중	썬더 햇
그랜드 크로스(グランドクロス)	0	십자 형태의 바람속성 공격	그룹	전투중	팔라딘 등
지고 스파크(ジゴスパーク)	25	지옥의 천둥을 불러내서 적전체를 아프게	전체	전투중	천지뇌명사
빅뱅(ビッグバン)	30	적 전체에게 대폭발을 선사. 데미지도 덤으로	전체	전투중	플래티너킹
마단테(マダンテ)	전부	적이 보유한 MP의 몇 배 가량의 데미지를 안긴다	전체	전투중	로즈 배틀러
연옥 화염(れんごく火炎)	20	MP를 소비하는 기술인 만큼 큰 데미지를 안긴다	전체	전투중	천지뇌명사, 무지개 공작
해일(つなみ)	0	해일을 일으켜 적 전체에게 데미지를 준다	전체	전투중	선원
땅 가르기(じわれ)	0	땅에 균열을 일으켜 적전체를 빠트린다	전체	전투중	고렘
땅울림(地ひびき)	0	땅을 울려서 적전체에게 데미지	전체	전투중	고렘
불기둥(火ばしら)	0	적 1마리에게 메라조마급 화염 데미지를 입힌다	적 1	전투중	슈퍼스타
마그마(マグマ)	0	마그마로 적 전체를 공격. 이오라 이상의 데미지	전체	전투중	천지뇌명사 등
허리케인(ハリケーン)	0	적 한 그룹에게 허리케인 공격을 선사한다	그룹	전투중	해적
돌팔매(石つぶて)	0	적 1 그룹에게 돌팔매	그룹	전투중	도적 등
암석 떨구기(岩石おとし)	0	적전체에게 암석을 떨궈서 아프게!	전체	전투중	갓 핸드 등
머슬 댄스(マッスルダンス)	0	기분 나쁜 근육댄스. 적 1그룹에게 괴로움의 데미지	그룹	전투중	무투가 + 댄서
검무(つるぎのまい)	0	4회 연속공격. 적이 여럿일때는 목표를 랜덤결정	전체	전투중	댄서+전사
죽음의 춤(死のおどり)	0	낮은 확률로 적을 모두 저세상으로 보내는 춤	전체	전투중	아이라, 댄서, 썩은 시체
부딪혀!(ぶつかれ)	0	늑대를 불러 적에게 몸통박치기 시킨다. 자신의 HP도 줄어든다	적 1	전투중	가보
뜯어발겨!(ひきさけ)	0	또 다시 늑대가 등장. 적 한그룹을 뜯어발기고 간다	그룹	전투중	가보
물어!(かみつけ)	0	늑대가 등장 적 1마리를 앙! 문다	적 1	전투중	가보
울부짖음(とおぼえ)	0	늑대가 등장. 마구잡이 공격을 하다가 퇴장	전체	전투중	가보 등
명동봉마(めいどうふうま)	0	땅을 갈라 적을 삼키게 한다. 비교적 높은 확률	전체	전투중	천지뇌명사
마톤어택(マトンアタック)	0	양떼를 불러 몸통박치기. 자신도 피해를 입는다	그룹	전투중	양치기 등
성난 양(どとうのひつじ)	0	양떼를 불러, 몸통 박치기를 시킨다. 연속 4회 공격	전체	전투중	양치기
도둑베기(ぬすっと斬り)	0	때리고 물건도 빼앗는 멋나는 기술	적 1	전투중	전사·도적
별난 베기(へんてこ斬り)	0	적 1마리에게 데미지를 줌과 동시에 혼란시킨다	적 1	전투중	슬라임
군대 부르기(ぐんたい呼び)	0	돈으로 군인을 고용. 4회 랜덤 공격	전체	전투중	???
원호포격(援護砲撃)	0	어디선가 대포알이 쏟아져 적 전체를 공격한다	전체	전투중	???

♣♣♣회복계 특기(かいふく)

기술명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 작업 및 캐릭터
허슬 댄스(ハッスルダンス)	0	동료의 체력을 상당량 회복시킨다	전원	전투중	슈퍼스타
메가잘 댄스(メガザルダンス)	0	메가잘과 같은 기능을 하는 춤	전원	전투중	—
성령의 노래(せいれいの歌)	10	50퍼센트 확률로 죽은 동료 전원을 부활시킨다	전원	전투중	아이라, 슈퍼스타
천사의 노래(天使のうたごえ)	0	죽은 동료를 부활시킨다	동료 1	전투중	음유시인
안식의 노래(やすらぎの歌)	0	동료 전원의 체력을 소량 회복시킨다	전원	전투중	꽃플총사, 승려+음유시인
명상(めいそう)	0	명상을 통해 자기혼자 체력회복	자신	전투중	천지뇌명사, 폭탄바위
잠깨는 노래(めざめの歌)	0	잠든 동료를 깨운다	전원	전투중	음유시인
칼등치기(みねうち)	0	잠이나 혼란에 빠진 동료를 회복시킨다	동료 1	전투중	전시 + 양치기

♣♣♣기타 특기(その他)

기술명	소비MP	설명	유효범위	사용가능한 때	습득가능 작업 및 캐릭터
달콤한 입김(あまい息)	0	적 1그룹을 잠에 빠지게 한다	적 그룹	전투중	마물 헌터, 꽃플총사, 립스, 미믹
독 입김(どくの息)	0	아시다시피 독을 뿌리는 것이죠	적 그룹	전투중	마물 헌터, 썩은 시체
불태우는 입김(やけつく息)	0	적 1그룹을 일정시간 마비 시킨다	적 그룹	전투중	마물 헌터 등
맹독 안개(もうどくのきり)	0	적 1그룹에 맹독 안개를 뿜어 매턴 데미지	적 그룹	전투중	마물 헌터 등
고함치기(おたけび)	0	고함을 질러 적들을 1턴 동안 행동불능으로	적 전체	전투중	무투가 등
발걸기(足ばらい)	0	적을 1턴동안 행동불능에 빠뜨린다	적 1	전투중	무투가
원심 던지기(ともえ投げ)	0	전투중 적 1마리를 어디론가 던져버린다	적 1	전투중	무투가
멀리날리기(突きとばし)	0	바시루라처럼 적을 어디론가 보내버린다	적 1	전투중	도적 등
기합 모으기(気合いため)	0	통상 공격의 데미지를 2배로 증가시킴	자기자신	전투중	키퍼, 아이라, 전사, 닭비라무쵸 등
힘 모으기(ちからため)	0	힘을 모았다가 다음턴에 2배의 힘으로 공격	자기자신	전투중	도적, 폭탄바위 등
마구 핥기(なめまわし)	0	핥으니 닭살 돋아 행동불능. 적 1마리용	적 1	전투중	광대, 립스
백열 핥기(ひゃくれつなめ)	0	핥아서 적의 수비력을 낮추고 행동불능으로	적 1	전투중	광대, 립스
대신 맞기(身がわり)	0	동료 1인에게 향하는 공격을 대신 맞음	자기자신	전투중	팔라딘
인왕 서기(におう立ち)	0	아군 앞에 서서 대신 맞는 기술	자기자신	전투중	멜빈, 팔라딘 등
흘리기(受けながし)	0	자신에게 향하는 공격을 다른 이에게 옮김	자기자신	전투중	키퍼, 아이라, 댄서 등
대방어(大ぼうぎょ)	0	공격의 데미지를 최소화하는 왕방어	자기자신	전투중	해적
회피 스텝(身かわしきゃく)	0	권투선수처럼 스텝을 밟는다. 공격회피 기능	자기자신	전투중	아이라, 댄서, 슬라임
꼬시기 춤(さそうおどり)	0	적의 행동을 1턴동안 봉쇄한다	적 1	전투중	아이라, 댄서, 춤추는 보석
마호토라 춤(マホトラおどり)	0	춤을 춰서 적의 MP를 빼앗는다	적 1	전투중	아이라
신비한 춤(ふしぎなおどり)	0	적의 MP를 떨어뜨리는 춤	적 1	전투중	아이라, 댄서, 립스
메다파니 댄스(メダパニダンス)	0	적 1그룹을 혼란시킨다. 여러번 사용가능	적 그룹	전투중	아이라, 댄서 등
스테테코 댄스(ステテコダンス)	0	적 1그룹을 1턴동안 행동불능으로	적 그룹	전투중	멜빈 등
선상 댄스(船上ダンス)	0	적 1마리와 함께 춤을 춘다. 춤추는 몬스터는 공격안함	적 1	전투중	댄서 + 선원
양 댄스(ひつじのダンス)	0	양들이 춤춘다. 그것뿐일까?	-	전투중	양치기+무용수
춤 봉인(おどりふうじ)	0	적들의 춤을 봉인한다	적 그룹	전투중	아이라, 댄서 등
모래먼지(すなけむり)	0	모래먼지을 일으켜 적의 명중률을 하락시킴	적 전체	전투중	도적, 미믹
순풍(おいかぜ)	0	열기, 냉기계 마법으로부터 자신을 보호	자기자신	전투중	해적, 무지개 공작 등
울 가드(ウールガード)	0	양털옷으로 냉기계 주문을 방어한다	동료 전원	전투중	양치기
그물망(あみなわ)	0	그물망을 던져 적 1마리의 행동 1턴 봉쇄	적 1	전투중	선원
수면 차기(すいめんげり)	0	데미지와 함께 적의 행동불능을 얻는다	적 1	전투중	무투가+선원
노아의 방주(ノアのはこぶね)	0	동료들이 공격을 받지 않게 한다	동료 전원	전투중	승려 + 선원
짖어(ほえろ)	0	늑대가 무섭게 짖어서 적 1그룹 행동불능	적 그룹	전투중	가보
기분나쁜 빛(ぶきみな光)	0	적의 시력을 빼앗아 명중률을 낮춘다	적 그룹	전투중	슈퍼스타, 무지개 공작 등
눈부신 빛(まぶしい光)	0	눈부신 빛으로 적의 명중률을 내린다	적 전체	전투중	슈퍼스타, 춤추는 보석, 썬더 햇
얼음 파동(いてつく波動)	0	적에게 걸려있는 주문효과를 모두 해제한다	적 전체	전투중	천지뇌명사, 용자 등
앙갚음(しっぺ返し)	0	반격기. 적의 공격이 실패했어도 반격	자기자신	전투중	마리벨, 슬라임
파후파후(ぱふぱふ)	0	행동불능을 일으키는 여성기술. 남자 캐릭터가 가용하면 적들이 데미지를 입는다	적 1	전투중	광대
소환(しょうかん)	20	정령을 소환하여 전에 참가시킨다	-	전투중	현자 등
변신(変身)	0	괴물로 변신해서 싸운다. 이후엔 통제 불능	자기자신	전투중	플래티넘킹
환마 소환(げんま召喚)	0	환마의 힘을 빌어 싸운다	-	전투중	천지뇌명사
물결의 노래(さざなみの歌)	0	적 1그룹을 잠들게 한다	적 1그룹	전투중	선원 +
요람의 노래(ゆりかごの歌)	0	적 1그룹을 잠에 빠지게 하는 자장가	적 그룹	전투중	음유시인
봉마의 노래(まふうじの歌)	0	적의 주문을 봉쇄한다. 마호톤과 같은 효과	적 그룹	전투중	음유시인
양세기 노래(ひつじかぞえ歌)	0	적 전체를 잠들게 한다	적 전체	전투중	음유시인+양치기
코믹 송(コミックソング)	0	웃기는 노래로 적 1그룹이 공격을 못하게 한다	적 그룹	전투중	음유시인 + 광대
저주의 노래(のろいの歌)	0	저주를 걸어 적 1그룹의 수비력을 내린다	적 그룹	전투중	썩은 시체, 마물 헌터+음유시인
싸움의 노래(たたかいの歌)	0	동료전원의 수비력을 올린다	동료 전원	전투중	전사 + 음유시인
몰래 웃기(しのび笑い)	0	효과불명…일단 몰래 웃는다. 킥킥킥…	자기자신	전투중	폭탄바위
멍청함(ぼけ)	0	둔해져서 맞은 것을 느끼지 못한다	자기자신	전투중	광대
괴롭히기(つっこみ)	0	적에게 직접 공격을 받으면 그대로 반격	자기자신	전투중	광대
개그 한토막(いっぱつギャグ)	0	적 1그룹을 웃겨서 1턴동안 행동불능으로	적 그룹	전투중	광대
간지럼 벌칙(くすぐりの刑)	0	적 1마리를 최소 3턴 행동불능으로	적 1	전투중	광대
마물 길들이기(まものならし)	0	몬스터와 친해진달까…, 몬스터 피크용 기술	적 그룹	전투중	마물 헌터
수상한 안개(あやしいきり)	0	적이고 아군이고 마법사용 불능	전 적 · 동료	전투중	로즈
까치발(しのびあし)	0	몬스터와 조우하지 않고 돌아다닐 수 있다	-	이동중	도적
바다새의 눈(うみどりの目)	0	가까운 마을의 위치를 파악한다	자기자신	이동중	선원
휘파람(くちぶえ)	0	적을 부른다	자기자신	이동중	양치기
매의 눈(タカの目)	0	가까운 마을의 방위와 거리를 알 수 있다	자기자신	이동중	음유시인
도적의 코(とうぞくのはな)	0	그 층에 있는 아이템의 개수를 파악	-	이동중	도적
자다(ねる)	0	HP, MP가 서서히 회복, 별일 없으면 계속 잔다	자기자신	이동중	양치기

PLAYSTATION

아이템

♣♣♣도구(どうぐ)

명칭	효과	기타
약초(やくそう)	1명의 HP를 회복	-
해독초(どくけし草)	1명의 독을 치료	-
성수(聖水)	자신보다 약한 적은 접근하지 못함	-
키메라의 날개(キメラの翼)	마법 루라와 같은 효과	-
세계수의 잎(せかいじゅの葉)	마법 자오리크와 같은 효과	-
만월초(まんげつそう)	1명의 마비를 치료	-
마법의 성수(魔法の聖水)	1명의 MP를 회복	-
힘의 씨앗(ちからのたね)	1명의 최대 힘 상승	-
민첩함의 씨앗(すばやさのたね)	1명의 최대 민첩성 상승	-
지혜의 씨앗(かしこさのたね)	1명의 최대 지혜 상승	-
수호의 씨앗(まもりのたね)	1명의 최대 최대방어 상승	-
생명의 나무열매(命のきのみ)	1명의 최대 HP 상승	-
신기한 나무열매(ふしぎなきのみ)	1명의 최대 MP 상승	-
아름다운 풀(うつくし草)	1명의 최대 멋짐 상승	-
말똥(うまのふん)	효과불명	몇 번이라도 사용가능
생명의 돌(命の石)	소지하고 있으면 전사했을 때 자기대신 부서짐	-
얼룩거미줄(まだらくも)	전투시 적을 거미줄로 휘감음	-
독이빨 가루(どくがのこな)	전투시 적을 혼란시킴	-
세계수의 물방울(せかいじゅのしずく)	마법 베호마즌과 같은 효과	-

♣♣♣무기(ぶき)

명칭	공격력	멋짐	특수효과
성스러운 나이프(せいなるナイフ)	14	7	-
동검(どうのつるぎ)	11	9	-
브론즈 나이프(ブロンズナイフ)	9	8	-
킬러 피어스(キラーピアス)	45	32	2회 공격
데몬 스피어(デーモンスピア)	99	19	랜덤으로 일격필살
빅 보우건(ビッグボウガン)	110	25	-
철창(鉄のヤリ)	23	8	-
철도끼(鉄のオノ)	38	6	-
마도사의 지팡이(まどうしの杖)	15	11	도구로 사용하면 적 하나에 불덩이 공격
큰 가위(おおばさみ)	47	-1	-
물결의 검(さざなみの剣)	55	35	
영웅의 지팡이(えいゆうの杖)	*	*	도구로 사용하면 아군전체에게 빛의 승복
바스타드 소드(バスタードソード)	109	32	-
룬 스탭(ルーンスタッフ)	39	18	도구로 사용하면 아군전체의 수비력 상승
현자의 지팡이(けんじゃの杖)	50	12	도구로 사용하면 아군 한 명의 HP회복
수면의 지팡이(ねむりの杖)	32	15	도구로 사용하면 적 1그룹을 잠재움
어새신 대거(アサシンダガー)	30	11	랜덤으로 일격필살
홀리 랜스(ホーリーランス)	36	17	-
파워 너클(パワーナックル)	40	20	-
드래곤 크로(ドラゴンクロウ)	85	35	-
마수의 손톱(まじゅうのツメ)	95	25	-
드래곤 테일(ドラゴンテイル)	52	33	적 1그룹을 공격
왕자의 검(王者のつるぎ)	120	55	-
축복의 지팡이(しゅくふくの杖)	15	16	도구로 사용하면 아군 한 명의 HP회복
오체아노의 검(オチェアーノの剣)	140	60	물리공격 후에 번개로 추가공격
마인의 도끼(まじんのオノ)	108	20	미스 확률이 높음
심판의 지팡이(さばきの杖)	37	22	도구로 사용하면 적 1그룹에 회오리공격
노송나무 막대(ひのきのぼう)	2	-	-
죽창(竹のやり)	5	1	-
뾰족한 뼈(とがったホネ)	6	3	-
곤봉(こんぼう)	8	5	-
돌 이빨(石のキバ)	12	3	-
큰 나무망치(おおきづち)	14	-5	-
강철검(はがねのつるぎ)	33	16	-
가시채찍(いばらのムチ)	18	7	적 1그룹을 공격
쇠사슬 낫(くさりがま)	27	13	-
가죽채찍(皮のムチ)	25	13	적 1그룹을 공격
돌도끼(石のオノ)	19	4	-
독이빨 나이프(どくがのナイフ)	23	13	랜덤으로 적을 마비시킴
체인 크로스(チェーンクロス)	33	18	적 1그룹을 공격
모닝 스타(モーニングスター)	53	14	적 1그룹을 공격
강철 채찍(はがねのムチ)	65	22	적 1그룹을 공격
그링검의 채찍(グリンガムのムチ)	145	57	적 1그룹을 공격
달의 부채(月のおうぎ)	65	30	-
태양의 부채(たいようのおうぎ)	110	49	적 1그룹을 공격
부메랑(ブーメラン)	15	5	모든 적을 공격
칼날 부메랑(やいばのブーメラン)	26	19	모든 적을 공격
몰살의 검(みなごろしの剣)	95	15	저주에 걸려있음
파괴의 철구(はかいの鉄球)	125	26	모든 적을 공격
번개의 지팡이(いかずちの杖)	28	24	도구로 사용하면 적 1그룹에 두 갈래 불길공격
천벌의 지팡이(てんばつの杖)	35	20	도구로 사용하면 적 1그룹에 공격
마법봉인의 지팡이(まふうじの杖)	40	18	도구로 사용하면 적 1그룹에 마법봉인
마그마의 지팡이(マグマの杖)	63	30	도구로 사용하면 지각변동으로 적 전체를 공격
파사의 검(はじゃのつるぎ)	42	21	도구로 사용하면 적 1그룹에 열기 공격
요정의 검(ようせいの剣)	58	30	도구로 사용하면 아군 한 명의 수비력 상승
플래티넘 소드(プラチナソード)	60	45	
졸음의 검(まどろみの剣)	65	28	랜덤으로 적을 잠재움
매의 검(はやぶさの剣)	67	32	2회 공격
유혹의 검(ゆうわくの剣)	70	51	랜덤으로 적을 혼란시킴
좀비 킬러(ゾンビキラー)	71	5	좀비계 몬스터에게 위력적
드래곤 킬러(ドラゴンキラー)	83	35	드래곤계 몬스터에게 위력적
불꽃의 검(炎のつるぎ)	87	33	도구로 사용하면 전체에게 화염공격
유발의 검(ユバールの剣)	90	45	랜덤으로 적을 춤추게 함
고디아스의 검(ゴディアスの剣)	97	45	도구 사용으로 적 1그룹의 수비력 약화
기적의 검(きせきのつるぎ)	100	38	공격과 동시에 자신의 HP를 회복
눈보라의 검(ふぶきのつるぎ)	105	38	눈보라 속성
파괴의 검(はかいのつるぎ)	110	0	랜덤으로 1턴 행동불능
양날의 검(もろはのつるぎ)	117	13	저주에 걸려있음
왕자의 검(王者のつるぎ)	120	55	
수룡의 검(水竜の剣)	125	52	도구로 사용하면 전체에 해일공격
메탈킹의 검(メタルキングの剣)	130	40	
부활의 지팡이(ふっかつの杖)	66	38	도구로 사용하면 아군 한 명을 부활
파도소리의 지팡이(潮なりの杖)	74	42	도구로 사용하면 전체에 해일공격
불꽃의 부메랑(炎のブーメラン)	65	25	전체공격
철손톱(鉄のツメ)	21	15	-
불꽃의 손톱(炎のツメ)	53	21	도구로 사용하면 적 하나에 불덩이 공격
얼음의 칼(こおりのやいば)	62	31	도구로 사용하면 적 1그룹에 얼음 공격
강철이빨(はがねのキバ)	35	8	-
오리할콘 이빨(オリハルコンのキバ)	135	37	-
악마의 손톱이빨(あくまのツメ)	90	29	랜덤으로 적에게 독
마수의 이빨(まじゅうのキバ)	73	25	랜덤으로 적을 마비
커다란 망치(おおきなづち)	31	6	-
배틀 액스(バトルアックス)	49	15	-
워 해머(ウォーハンマー)	64	19	-
마신의 쇠망치(まじんのかなづち)	115	33	미스 확률이 높음
뇌명의 검(らいめいの剣)	95	40	도구로 사용하면 전체에 번개공격
톱도(のこぎり刀)	54	-2	
독침(どくばり)	1	15	랜덤으로 일격필살

♣♣♣방패(たて)

명칭	수비력	멋짐	특수효과
냄비뚜껑(おなべのフタ)	2	-20	-
가죽방패(皮のたて)	4	2	-
비늘방패(うろこのたて)	7	4	-
키톤 실드(キトンシールド)	9	8	-
청동방패(せいどうのたて)	11	7	
철방패(鉄のたて)	13	12	화염 데미지와 눈보라 데미지를 경감
마법방패(まほうのたて)	18	21	마법 데미지를 경감
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	26	25	화염 데미지와 눈보라 데미지를 경감
불꽃의 방패(炎のたて)	36	22	마법 데미지와 눈보라 데미지를 경감
힘의 방패(ちからのたて)	40	33	도구로 사용하면 자신의 HP회복
풍신의 방패(風神のたて)	32	18	도구로 사용하면 적 1그룹을 빛의 구멍으로 날려버림
거울방패(みかがみのたて)	50	38	마법 데미지와 화염 데미지를 경감
실버 트레이(シルバートレイ)	15	23	
파멸의 방패(はめつのたて)	57	5	저주에 걸려있음
오우거 실드(オーガシールド)	45	-10	여러 데미지를 경감
메탈킹의 방패(メタルキングのたて)	70	40	여러 데미지를 경감
플래티넘 실드(プラチナシールド)	25	40	마법 데미지와 화염 데미지를 경감
한탄의 방패(なげきのたて)	42	-5	저주에 걸려있음
토르나도의 방패(トルナドのたて)	60	30	마법 데미지와 눈보라 데미지를 경감
화이트 실드(ホワイトシールド)	16	15	
돌핀 실드(ドルフィンシールド)	28	28	해일 데미지를 경감
얼음의 방패(こおりのたて)	24	17	화염 데미지를 경감

♣♣♣귀중품(だいじなもの)

명칭	설명	기타
왕가의 문서(王家の書物)	수수께끼의 문자가 쓰여져 있는 문서	-
신기한 석판(ふしぎな石版)	지도처럼 생긴 돌 조각	-
신기한 석판 녹색(ふしぎな石版緑)	지도처럼 생긴 돌 조각	-
신기한 석판 적색(ふしぎな石版赤)	지도처럼 생긴 돌 조각	-
신기한 석판 황색(ふしぎな石版黄)	지도처럼 생긴 돌 조각	-
신기한 석판 청색(ふしぎな石版青)	지도처럼 생긴 돌 조각	-
신비로운 지도(ふしぎなちず)	세계지도를 볼 수 있음	ㅁ버튼으로 사용
나무인형(木の人形)	마필다의 추억이 깃든 물건	페트릭에게 선물
아미트 전병(アミットせんべい)	먹으면 HP를 회복	-
아미트 만두(アミットまんじゅう)	먹으면 HP를 회복	-
진주구슬(しんじゅ玉)	???	현자의 상 앞에서 사용
굉장한 성수(すごい聖水)	수수께끼의 액체	화산에서 검은 불꽃을 없앨 때 사용
굉장한 성수병(すごい聖水のビン)	빈 병	굉장한 성수가 담겨있던 병
현자의 돌(けんじゃの石)	전투시 전원의 HP를 회복	-
도적의 열쇠(とうぞくのカギ)	대응되는 상자를 열 수 있음	-
마법의 열쇠(まほうのカギ)	대응되는 상자를 열 수 있음	-
고대의 열쇠(古代のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	수수께끼의 던전에서 사용
최고의 열쇠(さいごのカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
시계탑의 열쇠(時計塔のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	시계탑에 들어갈 수 있음
어둠탑의 열쇠(やみの塔のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	어둠의 탑으로 들어갈 수 있음
신비로운 열쇠(ふしぎなカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
여신의 열쇠(女神のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
작열의 열쇠(しゃくねつのカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	화산섬에서 사용
왕가의 열쇠(王家のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
봉인의 사당의 열쇠(封印のほこらのカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
산적의 열쇠(さんぞくのカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
감옥의 열쇠(牢獄のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
라의 거울(ラーのかがみ)	진실을 비춰줌	-
사막의 부적(さばくのお守り)	사막에서 선물받은 부적	사막의 민족의 표시
고대의 화석(古代の化石)	거대한 생물의 화석	
티라노스의 뼈(ティラノスのほね)	거대한 생물의 화석	?
돈과 편지(お金と手紙)	돈과 편지가 들어있는 주머니	고고학자의 선물
어둠의 루비(闇のルビー)	사악한 빛을 뿜는 루비	-
황태후의 서신(皇太后の書状)	황태후가 쓴 편지	-
성공의 결정(星空の結晶)	별빛이 모여있는 보석	마법 조합에 쓰이는 아이템
대신관의 서신(大神官の書状)	대신관이 쓴 편지	-
천사의 눈물(天使のなみだ)	???	석화를 푸는데 사용
신목의 이슬(神木の朝つゆ)	세계수에서 얻은 이슬	마을의 우물을 정화
여신의 그림(女神の絵)	여신의 모습이 그려진 그림	-
신부의 열쇠(神父のカギ)	신부가 가지고 있는 열쇠	-
여신상의 하반신(女神像の上半身)	부서진 여신상의 부분	여신상을 만드는데 사용
여신상의 상반신(女神像の下半身)	부서진 여신상의 부분	여신상을 만드는데 사용
핫 스톤(ホットストン)	온기가 느껴지는 돌	열원이 봉인된 돌
앤쵸비 샌드(アンチョビサンド)	마레가 만든 샌드위치	볼카노가 좋아하는 샌드위치
작은 생선 잼(小魚のつくだに)	마레가 만든 잼	-
녹색의 보옥(緑色の宝玉)	멜크의 병을 치료	-
파밀라의 비약(パミラのひやく)	점쟁이가 만든 약	제제를 고칠 때 사용
성스러운 종화(聖なる種火)	신이 하사한 불꽃	코스탈의 대등대에 사용
동그란 단추(まんまるボタン)	작은 단추	엔고우 마을의 꼬마가 찾는 단추
기계 파츠(からくりパーツ)	기계병의 부품	에리를 고치는데 사용
보라색 작은 병(むらさきの小ビン)	수수께끼의 가루가 들어있는 병	
그레이프의 글라스(グレイプのグラス)	그레이프가 그려진 글라스	
키퍼의 편지(キーファのてがみ)	키퍼가 쓴 편지	키퍼가 아버지께 보내는 편지
기적의 돌(奇跡の石)	전투시 1명의 HP를 회복	-
다마의 열쇠(ダーマのカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	신전 지하로 가는 문을 열 수 있음
창고의 열쇠(倉庫のカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
검은 열쇠(黒いカギ)	대응되는 문을 열 수 있음	-
엘프의 그릇(エルフのみずさし)	물을 퍼내기 위한 도구	신수의 이슬을 담는데 사용
에밀리아의 편지(エミリアの手紙)	에밀리아가 크리니에게 부탁한 편지	-
힘자랑 상(チカラじまん賞)	랭킹에서 입상했다는 증명	-
지혜 상(かしこさ賞)	랭킹에서 입상했다는 증명	-
멋짐 상(カッコよさ賞)	랭킹에서 입상했다는 증명	-
용의 눈동자(竜のひとみ)	용의 눈처럼 생긴 보석	바로크의 탑에서 사용
로즈의 편지(ローズの手紙)	로즈가 쓴 편지	세계랭킹협회에서 사용
마법의 융단(魔法のじゅうたん)	저공비행용 이동수단	-
대지의 토우라(大地のトゥーラ)	신을 부활시키기 위한 도구	-

명칭	설명	기타
신의 돌(神の石)	하늘을 나는 힘을 가짐	여러가지 용도로 쓰임
낡은 석판(古びた石碑)	수수께끼의 문자가 쓰여진 비석	-
빛나는 비늘(ひかりゴケ)	빛을 뿜는 신비로운 비늘	-
무지개 빛 물방울(七色のしずく)	무지개 빛으로 빛나는 액체	-
코스탈 왕의 친서(コスタール王の親書)	코스탈 왕이 쓴 편지	-
특별회원증(とくべつ会員証)	???	코스탈의 카지노에서 사용할 수 있음
불타는 물(もえる水)	불타오르는 물이 들어있는 병	-
눈매의 보석(まなざしの宝石)	두개의 세트로 된 보석	대지의 정령 이벤트에 사용
루주의 보석(ルージュの宝石)	반달모양의 보석	대지의 정령 이벤트에 사용
하트형태의 보석(ハート形の宝石)	하트모양의 보석	사용하면 피어스의 보석으로
피어스의 보석(ピアスの宝石)	귀 모양의 보석	대지의 정령 이벤트에 사용
노즈의 보석(ノーズの宝石)	삼각모양의 보석	대지의 정령 이벤트에 사용
성풍의 광구(聖風の光球)	바람을 일으키는 빛의 구슬	지상으로 돌아오는데 사용
성자의 검(聖者のつるぎ)	모형 검	수수께끼의 던전에서 사용
성자의 갑옷(聖者のよろい)	모형 갑옷	수수께끼의 던전에서 사용
성자의 투구(聖者のかぶと)	모형 투구	수수께끼의 던전에서 사용
성자의 방패(聖者のたて)	모형 방패	수수께끼의 던전에서 사용
마물의 먹이(まもののエサ)	가지고 있는 것만으로 효과가 있음	몬스터 파크에 사용
뼈붙은 고기(ほねつきにく)	사용하면 사라지지만 효과는 확실	-
일등고기(しもふり肉)	사용하면 사라지지만 효과는 확실	-
치비의 유품(チビィのかたみ)	전투시 도구로 사용하면…	-
용사의 마음(ゆうしゃの心)	용사가 된 기분을 느낄 수 있는 각성의 오오라	용사로 전직가능
여왕의 목걸이(女王のくびかざり)	-	사막의 성 이벤트에 사용
여왕의 편지(女王のてがみ)	-	사막의 성 이벤트에 사용
몬스터 도감(モンスターずかん)	몬스터가 수록된 도감	몬스터 도감을 볼 수 있다
마물의 서식도(まものせいそく図)	마물의 소굴을 알 수 있음	몬스터 파크가 늘어난다
아름답게 빛나는 성수(きれいに光る聖水)	-	번개의 지팡이를 얻는데 사용
진홍의 별(しんくの星)	-	?
부서진 석판(こわれた石版)	여기저기에 금이 간 석판	고치면 신기한 석판 ?가 된다
미믹의 돌(ミミックのいし)	-	-
전열의 돌(ぜんねつの石)	-	-
시간의 모래(時の砂)	전투 전으로 시간을 돌림	-
슬라임의 마음(スライムの心)	전직에 사용	-
썩은 시체의 마음(くさった死体の心)	전직에 사용	-
이블 터틀의 마음(エビルタートルの心)	전직에 사용	-
춤추는 보석의 마음(おどる宝石の心)	전직에 사용	-
꽃물총새의 마음(はなカワセミの心)	전직에 사용	-
키메라의 마음(キメラの心)	전직에 사용	-
호이미 슬라임의 마음(ホイミスライムの心)	전직에 사용	-
리저드맨의 마음(リザードマンの心)	전직에 사용	-
폭탄바위의 마음(ばくだん岩の心)	전직에 사용	-
립스의 마음(リップスの心)	전직에 사용	-
썬더 랫의 마음(サンダーラットの心)	전직에 사용	-
미믹의 마음(ミミックの心)	전직에 사용	-
버서커의 마음(バーサーカーの心)	전직에 사용	-
안드레알의 마음(アンドレアルの心)	전직에 사용	-
저주의 램프의 마음(呪いのランプの心)	전직에 사용	-
가오스의 마음(ギャオースの心)	전직에 사용	-
헬 배틀러의 마음(ヘルバトラーの心)	전직에 사용	-
코스모 팬텀의 마음(コスモファントムの心)	전직에 사용	-
드래고 슬라임의 마음(ドラゴスライムの心)	전직에 사용	-
플라잉 데빌의 마음(フライングデビルの心)	전직에 사용	-
사신 귀족의 마음(死神きぞくの心)	전직에 사용	-
프로트 킬러의 마음(プロトキラーの心)	전직에 사용	-
고렘의 마음(ゴーレムの心)	전직에 사용	-
우물 마인의 마음(いどまじんの心)	전직에 사용	-
다크 비숍의 마음(ダークビショップの心)	전직에 사용	-
마인 부두의 마음(まじんブドゥの心)	전직에 사용	-
로즈 배틀러의 마음(ローズバトラーの心)	전직에 사용	-
기가 뮤턴트의 마음(ギガミュータントの心)	전직에 사용	-
플래티나킹의 마음(プラチナキングの心)	전직에 사용	-
이블 에스타크의 마음(エビルエスタークの心)	전직에 사용	-
무지개공작의 마음(にじくじゃくの心)	전직에 사용	-
데스 머신의 마음(デスマシーンの心)	전직에 사용	-
담비라무쵸의 마음(ダンビラムーチョの心)	전직에 사용	-
게류온의 마음(ゲリュオンの心)	전직에 사용	-

♣♣♣갑옷(よろい)

명칭	수비력	멋짐	특수효과
그냥 천조각(ただの布きれ)	3	-	-
천옷(布の服)	4	2	-
여행자의 옷(たびびとの服)	7	6	-
스테테코 팬츠(ステテコパンツ)	8	-100	-
가죽 갑옷(皮のよろい)	11	15	-
가죽 속치마(皮のこしまき)	12	-20	-
비늘 갑옷(うろこのよろい)	15	9	-
가죽 드레스(皮のドレス)	17	15	-
거북이 등껍질(カメのこうら)			
모피 망토(毛皮のマント)	18	18	
쇠사슬 갑옷(くさりかたびら)	20	23	
철 가슴방어구(鉄のむねあて)	26	4	
청동갑옷(せいどうのよろい)	23	12	
철갑옷(鉄のよろい)	30	19	
강철갑옷(はがねのよろい)	34	27	
드래곤 메일(ドラゴンメイル)	60	37	화염 데미지를 경감
칼날 갑옷(やいばのよろい)	65	15	랜덤으로 받은 데미지를 돌려줌
은 가슴방어구(ぎんのむねあて)	36	30	
마법 갑옷(まほうのよろい)	47	38	마법 데미지를 경감
실버 메일(シルバーメイル)	43	40	마법 데미지를 경감
불꽃의 갑옷(炎のよろい)	70	33	마법 데미지와 눈보라 데미지를 경감
신비의 갑옷(しんぴのよろい)	75	55	공격할 때 자신의 HP가 회복
마인의 갑옷(まじんのよろい)	85	12	저주에 걸려있음
미러 아머(ミラーアーマー)	95	50	랜덤으로 마법 데미지를 돌려줌
메탈킹 갑옷(メタルキングよろい)	115	45	화염 데미지와 눈보라 데미지를 경감
슬라임의 옷(スライムの服)	20	13	
귀족의 옷(きぞくの服)	21	28	
성령의 갑옷(せいれいのよろい)	55	35	마법 데미지를 경감
슬라임 아머(スライムアーマー)	67	30	
기간트 아머(ギガントアーマー)	92	15	화염 데미지와 눈보라 데미지를 경감
매지컬 스커트(マジカルスカート)	45	35	마법 데미지를 경감
비단 로브(きぬのローブ)	13	28	
무용수의 옷(おどりこの服)	20	25	
회피의 옷(みかわしの服)	28	11	랜덤으로 적의 공격을 회피
물의 날개옷(みずのはごろも)	65	42	마법 데미지와 화염 데미지를 경감
신비로운 볼레로(ふしぎなボレロ)	40	-50	랜덤으로 마법 데미지를 받을 때 MP를 흡수
빛의 드레스(ひかりのドレス)	75	61	랜덤으로 마법 데미지를 돌려줌
천사의 레오타드(天使のレオタード)	93	72	일격사 마법에 잘 당하지 않음
플래티나 메일(プラチナメイル)	63	51	마법 데미지를 경감
마도사의 로브(まどうしのローブ)	37	10	마법 데미지를 경감
프린세스 로브(プリンセスローブ)	85	72	마법 데미지를 경감
드래곤 로브(ドラゴンローブ)	95	60	여러가지 데미지를 경감
두꺼운 갑옷(あつでのよろい)	50	-30	화염 데미지와 눈보라 데미지를 경감
비단의 턱시도(きぬのタキシード)	10	40	
꿈의 캐미솔(ゆめのキャミソール)	73	88	필드에서 옷의 그래픽이 달라짐
버니 슈츠(バニースーツ)	17	38	
절라 멋진 옷(はでな服)	28	35	
해적의 옷(かいぞくの服)	32	30	
마법의 법의(まほうの法衣)	30	20	마법 데미지를 경감
지옥의 갑옷(じごくのよろい)	65	15	저주에 걸려있음
스판쿨 드레스(スパンコールドレス)	50	52	
실크 비스체(シルクのビスチェ)	38	45	
등껍질 갑옷(こうらのよろい)	18	-25	
바이킹 아머(バイキングアーマー)	38	20	
천사의 로브(天使のローブ)	55	55	일격사 마법에 잘 당하지 않음
바람의 로브(風のローブ)	38	48	
멋진 슈츠(おしゃれなスーツ)	40	47	
파티 드레스(パーティドレス)	40	48	
어둠의 승복(やみのころも)	78	32	랜덤으로 적의 공격을 회피
신비의 비스체(しんぴのビスチェ)	95	92	걸을 때마다 HP회복
댄싱 메일(ダンシングメイル)	37	38	랜덤으로 적의 공격을 회피
가이아라의 갑옷(ガイアーラのよろい)	125	55	마법 데미지와 화염 데미지를 경감
왕가의 갑옷(王家のよろい)	105	60	
청결한 옷(清きころも)			마법 데미지를 경감
아르만의 갑옷(アルマンのよろい)	125	55	

♣♣♣투구(かぶと)

명칭	수비력	멋짐	특수효과
가죽모자(皮のぼうし)	3	2	-
헤어밴드(ヘアバンド)	4	10	-
고깔모자(とんがりぼうし)	5	-2	-
나무모자(木のぼうし)	6	-15	-
조개껍질 모자(かいがらぼうし)	8	3	
모피 후드(毛皮のフード)	11	13	
철투구(鉄かぶと)	16	15	
철가면(てっかめん)	22	-10	
은 머리장식(ぎんのかみかざり)	14	25	
바람의 모자(風のぼうし)	24	8	키메라의 날개처럼 사용
행복의 모자(しあわせのぼうし)	37	17	걸을 때마다 MP회복
지력의 투구(ちりょくのかぶと)	37	21	지혜 15
황금 티아라(黄金のティアラ)	43	50	보조마법에 잘 당하지 않음
그레이트 헬름(グレートヘルム)	45	30	
메탈킹 헬름(メタルキングヘルム)	60	38	보조마법에 잘 당하지 않음
메아리의 모자(やまびこのぼうし)	25	2	주문이 메아리쳐서 두 번 발동됨
토끼 귀 밴드(うさみみバンド)	15	15	
듀공의 투구(デュゴンのかぶと)	40	26	마호톤과 메다파니에 잘 당하지 않음
플래티나 헷(プラチナヘッド)	28	42	
신비로운 모자(ふしぎなぼうし)	8	5	마법사용시 MP소모가 줄어듬
캡틴 햇(キャプテンハット)	19	21	
터번(ターバン)	12	2	
버서커 헬름(バーサカヘルム)	42	8	저주에 걸려있음
바이킹 햇(バイキングメット)	25	15	
실크 햇(シルクハット)	17	15	
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	32	17	
최고의 투구(フユーゴのかぶと)	53	33	라리호, 자키, 메다파니에 잘 당하지 않음
지식의 모자(ちしきのぼうし)	지혜 30	33	머리가 좋아지는 모자

♣♣♣장식품(裝飾品)

명칭	일반효과	멋짐	특수효과
별이 떨어지는 팔찌(ほしふるうでわ)	민첩함×2	5	-
질풍의 링(はやてのリング)	민첩함 15	15	-
별의 조각(ほしのかけら)	-	10	도구로 사용하면 적 하나를 혼란
메간테의 팔찌(メガンテのうでわ)	수비력 10	7	장비하면 전사시 메간테 발동
메가잘의 팔찌(メガザルのうでわ)	수비력 10	15	장비하면 전사시 메가잘 발동
슬라임 피어스(スライムピアス)	공격력 1	8	-
유리구두(ガラスのくつ)	-	30	-
금 브레스렛트(金のブレスレット)	수비력 5	15	-
핑크 펄(ピンクパール)	-	7	-
망사 타이즈(あみタイツ)	수비력 5	10	-
나비 넥타이(ちょうネクタイ)	수비력 2	15	-
수호의 루비(まもりのルビー)	수비력 10	5	-
멋진 머리띠(おしゃれなバンダナ)	수비력 5	17	-
기도의 반지(いのりのゆびわ)	수비력 5	3	사용하면 자신의 MP를 약간 회복
여신의 반지(女神のゆびわ)	지혜 33	40	걸을 때마다 MP회복
행복의 구두(しあわせのくつ)	-	5	걸을 때마다 경험치 상승
생명의 반지(命のゆびわ)	수비력 5	8	걸을 때마다 HP회복
힘의 반지(ちからのゆびわ)	공격력 7	3	-
토끼 꼬리(うさぎのしっぽ)	-	2	-
질풍의 머리띠(しっぷうのバンダナ)	민첩함 30	10	-
가터 벨트(ガーターベルト)	수비력 3	15	-
호걸의 팔찌(ごうけつのうでわ)	공격력 15	10	-
인텔리 안경(インテリめがね)	지혜 15	-	-
낡은 안경(古びたメガネ)	-	-	-
인어의 달(人魚の月)	-	5	전투시 혼란을 치료
불꽃의 아뮬렛(炎のアミュレット)	공격력 25	10	도구로 사용하면 적 하나에 불덩이 공격
대지의 아뮬렛(大地のアミュレット)	수비력 20	10	도구로 사용하면 땅이 갈라져 전체를 흡수
바람의 아뮬렛(風のアミュレット)	민첩함 50	15	도구로 사용하면 적 1그룹에 회오리 공격
물의 아뮬렛(水のアミュレット)	수비력 30	20	도구로 사용하면 적 1그룹을 잠재움
가스펠 링(ゴスペルリング)	수비력 50	30	몬스터의 습격을 받지 않음

메인 공략

세계 지도



1. 피시벨(フィッシュベル)
2. 그란 에스타드(グランエスタード)
3. 수수께끼의 신전(なぞの神殿)
4. 나무꾼의 작은집
5. 우드파르나(ウッドパルナ)
6. 컬러스톤채굴장
7. 동쪽의 탑
8. 엔고우 마을(エンゴウ)
9. 화염산
10. 이민의 마을
11. 올피(オルフィー)
12. 선착장
13. 신의 산
14. 포릿슈
15. 포롯드성(フォロッド城)
16. 제보트의 집
17. 기계병단 거점
18. 메모리어리프(メモリアリーフ)
19. 그린프레이크의 흔적
20. 수녀원
21. 서쪽의 작은집
22. 유랑족의 텐트
23. 서쪽의 언덕
24. 유적발굴현장
25. 여행자의 숙소
26. 다마의 신전(ダーマの神殿)
27. 낙오자들의 마을
28. 산적의 아지트
29. 메자레(メザレ)
30. 사당
31. 사막의 성(砂漠の城)
32. 사막의 마을
33. 사막의 워프존
34. 로즈 할머니의 집
35. 정령의 상
36. 크레쥬 마을(クレージュ)
37. 세계수의 나무
38. 리트루드(リートルード)
39. 북쪽의 다리
40. 바로크의 탑
41. 사당
42. 하멜리아 마을(ハーメリアの町)
43. 산속의 탑
44. 해저도시
45. 프로비나(プロビナ)
46. 산속의 교회
47. 루멘 (ルーメン)
48. 몬스터 파크
49. 어둠의 드래곤의 탑
50. 브루지오 본택
51. 메달왕의 성(メダル王の城)
52. 세계에서 가장 높은 탑
53. 마디라스(マーディラス)
54. 대신전
55. 성풍의 계곡(聖風の谷)
56. 리파족의 신전
57. 레브레사크(レブレサック)
58. 작은 집
59. 코스탈(コスタール) 마을
60. 코스탈 성
61. 대등대
62. 산호의 동굴
63. 천상의 신전(天上の神殿)
64. 사당
65. 산맥의 동굴
66. 호수의 집락
67. 호수의 신전
68. 마르 데 드래곤의 동굴
69. 크리스탈 팰리스(クリスタルパレス)
70. 해저왕의 집
71. 사당

석판별 연결 지방

적색 석판

1 2 3 4 5

1 엔고우 지방
2 루멘 지방
3 리트루드 지방
4 마디라스 지방
5 그린 프레이크 지방

녹색 석판

1 2 3 4

1 올피 지방
2 프로비나 지방
3 유발족의 텐트
4 성풍의 계곡

황색 석판

1 2 3 4 5

1 우드파르나
2 레브레사크지방
3 사막의 성 지방
4 그레쥬 지방
5 하멜리아 지방

청색 석판

1 2 3 4

1 다이아라크 지방
2 포롯드 지방
3 다마의 신전 지방
4 코스탈 지방

메인 공략에 들어가기 전에



이번 공략은 크게 '진행 플로우 차트', '입수 아이템', '퀘스트 스토리', '기본 진행', '던전'으로 구성되어 있다. 각 내용에 대해 간단히 설명을 하자면….

1. 진행 플로우 차트

게임의 난이도가 꽤 높기 때문에 게임을 진행시키는데 있어 반드시 필요한 일들을 차트로 만들었다. 일본어를 잘 몰라 게임 진행에 문제를 느끼시는 독자들은 이 부분을 참고하여 진행하면 엔딩까지 막히는 일없이 진행할 수 있을 것이다. 게임 진행에 가장 중요한 부분인 '신기한 석판'은 다른 색으로 표시하였다.

2. 입수 아이템

드래곤 퀘스트 시리즈의 가장 큰 특징이라면 세계 곳곳에 널려있는 수많은 아이템. 항아리 속에서, 통나무 속에서, 서랍 속에서…. 물론 던전의 보물상자도 빼놓을 수 없다. 입수 아이템 부분에서는 해당 지역에서 입수할 수 있는 모든 아이템을 정리했다. 게임 진행에 중요한 '신기한 석판'이나 '작은 메달'등을 눈여겨 보고, 해당 지역 안에 있다면 이곳 저곳 살살이 뒤져 끈질기게 끝까지 찾아내자. 독자 여러분의 재미를 위해 '어느 집의 몇 번째 서랍 안에 무엇이 있다' 같은 것은 적지 않았으니 직접 찾는 재미를 느끼시길.

3. 퀘스트 스토리

드래곤 퀘스트 시리즈는 특성상 화이널 환타지 시리즈같은 이벤트형 게임이 아닌 직접 정보를 모으며 시나리오를 이해해 가는 방식이다. 물론 이벤트가 없진 않지만 게임의 이야기를 전체적으로 이해하려면 많은 사람들과 대화하고 많은 것들을 보고 들어야 하는 것이다. 또한, DQ시리즈의 대화량이 워낙 방대하기 때문에 기존 RPG공략처럼 모든 중요 대화 해석이 들어간다면 소설책 몇권 분량은 될 것이다. 그렇기 때문에 '퀘스트 스토리'를 통해 주인공들이 가게된 세계가 어떤 세계이며, 어떤 난관에 처하게 되었으며, 주인공들이 그곳에서 무슨 일을 하였는지, 그리고 그 일들이 현재 세계에서 어떻게 바뀌었는지에 대해 독자들에게 이야기하는 방식으로 꾸몄다. 게임을 진행하면서, '진행은 되는데 이게 과연 무슨 소리야…'라고 느껴지는 독자분들은 꼭 읽어보고 게임을 하면 훨씬 더 재미있는 게임을 즐길 수 있을 것이다.

4. 일반 진행

일반적인 공략스타일. 진행 플로우 차트와 비슷하지만 조금더 자세히 설명하였고 퀘스트 스토리에 포함되지 않은 자잘한 이야기들도 포함되어 있다.

5. 던전

던전의 경우 스토리와 큰 상관이 없기 때문에 박스로 묶어 보기 쉽도록 했다. 이번 드래곤 퀘스트 7의 던전에는 퍼즐의 요소가 약간 가미되어 있고, 지도도 복잡하기 때문에 진행에 어려움이 있을거라고 생각되는 던전은 맵도 추가했다. 모쪼록 참고가 되기를….

참고로 이번 분석을 보면 대화해석이 거의 없다는 것을 느낄 것이다. 불만이 많을 것으로 예상되지만 DQ시리즈는 FF시리즈와 달리 게임의 난이도가 현저히 높고 이벤트가 벌어질때 나오는 대화만으로 스토리를 이해할 수 없기 때문에 모자르는 페이지에 대화를 짤끔 짤끔 해석하는 것보다, 보다 많고 정확한 데이터를 독자들에게 전하고, 맵공략 등을 추가하는 것이 더욱 효율적이라고 생각. 이런 게임의 시나리오적인 요소를 보완하기 위해 '퀘스트 스토리'를 마련했으니 양해해 주시길….

DRAGON QUEST 닫혀진 세계 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

주인공의 집에 들어가 2층 침대에서 잔다 → 다음날, 어머니께 앤초비 샌드(アンチョビサンド)를 받는다 → 항구에 있는 아버지께 앤초비 샌드를 드린다 → 선실로 들어가 통 뒤에 숨어있는 마리벨과 대화한다 → 마을 중앙으로 가려 하면, 성에서 병사가 찾아와 성으로 오라고 한다 → 마리벨이 동료로 들어온다 → 그란 에스타드성으로 → 성으로 들어가 왕을 만난다 → 집으로 돌아와 어머니와 대화한다 → 항구에 남아있는 남자로부터 키퍼의 전달사항을 듣는다 → 북쪽에 있는 신전으로 가서 키퍼를 만난다 → 키퍼에게 받은 '왕가의 고문서(王家の古文書)'를 사용해서 읽어본다 → 피시벨의 만물상에게 고문서를 보여준다 → 그란 에스타드성의 지하도에 있는 할아버지에게 고문서를 보여준다 → '핫스톤(ホットストーン)'이나 '진주구슬(しんじゅ玉)'을 입수한다 → 북쪽의 신전에 있는 현자의 상 앞에서 '핫스톤'이나 '진주구슬'을 사용해 본다 → 키퍼의 편지를 읽는다 → 성 2층에 있는 키퍼를 만나 동료로 한다 → 지하도에 있는 할아버지를 다시 만난다 → 북쪽의 신전에서 현자의 상을 조사하면 유적의 문이 열린다 → 던전 : 고대유적(신기한 석판 황 2개 입수 → 황색의 석판 2개를 꽂는다 → 피시벨로 돌아오면 배가 돌아와 있다 → 배 근처의 선원에게서 볼카노가 석판을 끌어올린 이야기를 듣는다 → 볼카노에게서 '신기한 석판 황'을 받는다 → 성에서 키퍼를 다시 동료로 만든다 → 신전으로 가서 황색 석판을 꽂아 과거의 세계로

입수 아이템

피시벨(フィッシュベル)	10G, 110G, 가죽모자, 3G, 약초×4, 보오의 씨앗, 4G, 해독초, 아미트 전병, 5G, 2G, 헤어밴드, 2G, 1G
그란 에스타드성(グランエスタード城)	지혜의 씨앗, 노송나무 봉, 1G, 5, 아미트 만두
그란 에스타드성 마을(2회째)	진주구슬, 핫스톤
고대유적(古代遺跡)	10G, 생명의 나무열매, 신기한 석판 황×2, 신기한 지도

퀘스트 스토리 QUEST STORY

'자 그럼 오늘은 이 정도로 하고 슬슬 성으로 돌아가도록 할까? 그러니까 출구는… 출구… 아, 여기였지? 좋아 그쪽을 들어올려 줘봐. 알았지? 집에 돌아가도 이곳의 일은 누구에게도 말해서는 안돼. 아버지한테도 비밀이니까 말야!'

주인공은 피시벨이라는 어촌에 사는 17세의 소년으로 왕위에는 별로 관심이 없는 키퍼 왕자와 매일 매일 섬을 조사하며 하루하루를 보내고 있었다. 피시벨은 선주 아미트씨의 배를 이용해 고기를 잡으며 살아가는 작은 어촌. 아미트씨의 딸이자 주인공의 소꿉친구인 마리벨도 주인공이나 키퍼처럼 이곳 저곳을 돌아다니며 놀기를 좋아하는 소녀이지만, 겉보기와는 달리 겁이 많은 아이이다. 주인공이 사는 피시벨과 키퍼 왕자가 사는 그란 에스타드의 사람들은 어째서 세계에 자신들이 살고 있는 에스타드 섬밖에 있지 않느냐에 대해 아무런 의심도 없이 언제나 같은 일상생활을 보내고 있지만, 호기심 많은 키퍼 왕자는 섬을 돌아다니며 사람들이 알려하지 않는 많은 것들을 조사하기 시작한다. 그러던 중 키퍼 왕자와 주인공은 우연으로 봐야 할지, 운명으로 봐야 할지 모르지만, 유적 내부로 들어갈 수 있는 방법을 발견하게 된다. 그리고 신비한 석판을 모아 알 수 없는 세계로 날아가게 된다.

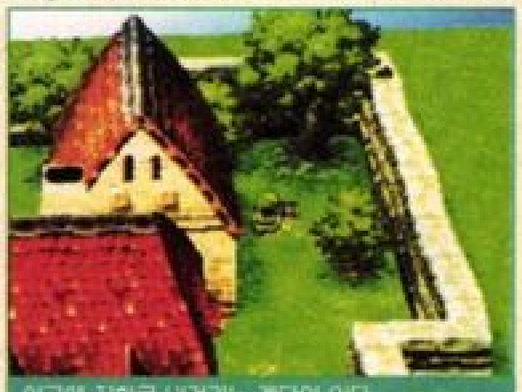
키퍼 왕자와 어딘가를 탐사하고 온 주인공. 하루를 보내면 어부인 주인공의 아버지 볼카노는 배를 타고 고기를 잡으러 나간다. 어머니에게서 샌드위치를 받아 배에 있는 아버지에게 가져다 주고, 배안에 숨어있는 마리벨을 찾아 밖으로 나오면 드디어 아미트호는 고기를 잡으러 나간다. 배가 떠나간 후 집으로 돌아오다 보면 성에서 병사가 찾아와 번즈 국왕이 주인공을 찾고 있다는 이야기를 해준다. 마리벨을 동료로 한 뒤 북서쪽에 있는 그란 에스타드성으로 향하자.


고기를 잡으러 떠나는 아미트의 어선

성에 도착한 주인공은 국왕을 접견하게 된다. 국왕은 왕위에는 관심을 가지지 않고 싸돌아다니기만 하는 키퍼를 걱정하며 주인공에게 키퍼를 잘 부탁한다고 한다. 왕을 만나고 집으로 돌아오면 어머니에게서 키퍼가 다녀갔다며 근처에 있을지도 모르니 찾아보라고 한다. 이 이야기를 듣고 마을을 돌아다니다 보면 항구 근처의 선원에게서 '언제나 가던 그 장소'로 오라는 키퍼의 전언을 들을 수 있다. '언제나 가던 그 장소'란 바로 마을 북쪽에 있는 고대유적을 뜻한다. 고대유적으로 가서 현자의 상에서 고민하고 있는 키퍼를 만나면 그는 '왕가의 고문서'를 주며 한 번 읽어보라고 한다. 왕가의 고문서를 받아 직접 사용하면 읽을 수 있다. 그후 키퍼는 자신의 느낌이 맞는다면 대대로 전해 내려오는 '태양석의 반지'를 사용하면 무슨 일이 일어날 것 같다며 태양석의 반지를 지팡이의 끝에 끼워 보지만 아무런 변화도 일어나지 않는다. 실망한 키퍼는 다른 실마리를 찾아보자며 왕가의 고문서를 주인공에게 맡기고 성으로 돌아간다.


고문서를 직접 사용해야 한다

피시벨로 돌아온 주인공은 만물상 아저씨에게 왕가의 고문서를 보여주지만 만물상 아저씨도 잘 모른다며 그란 에스타드성 지하에 살고 있는 노인에게 가보라고 한다. 이 노인을 찾으려면 그란 에스타드 마을의 북동쪽에 있는 지하계단을 통해 지하로 내려와야 한다. 고문서를 보여주면 노인은 매우 큰 흥미를 보이며 잠시 고문서를 빌려달라고 한다. 그 후 마을로 올라가 다시 정보를 모으던 주인공은, 우물 속에서 '진주구슬'을 입수한다. 그리고 삼촌인 혼


이곳에 지하로 내려가는 계단이 있다



이곳을 조사하면 진주구슬을 입수할 수 있다

다라가 '핫스톤'이라는 따뜻한 돌로 주점의 아가씨를 꼬시려 하는 것을 보고 혼다라의 집에서 삼촌이 자고 있을 때 '핫스톤'을 입수하게 된다. 혹시나 하는 마음으로 주인공은 입수한 '핫스톤'과 '진주구슬'을 현자의 상 앞에서 사용해 보지만 아무런 일도 일어나지 않는다. 하지만 대신 현자의 상에 꽂혀있는 키퍼의 편지를 발견하게 된다.

'알스, 상황은 어때? 나도 그 뒤로 여러 가지를 시도해 봤는데 어쩐지 안 되는 것 같아. 네쪽 진전도 들어보고 싶으니까 성의 내 방으로 와줄래? 기다리고 있을께!'

성으로 돌아가 키퍼를 만나면 주인공이 고문서를 할아버지에게 넘겨준 것을 알고 재미있을 것 같다며 빨리 할아버지에게 가보자고 한다. 마침 할아버지도 고문서의 해독을 끝낸 상태. 할아버지의 말에 따르면 그곳의 비밀을 풀기 위해서는 키퍼의 상상과는 달리 태양의 힘이 필요한 것이 아니라, 선택된 자의 마음의 빛과 열의가 필요하다고 한다. 그러며 다음과 내용을 이야기해준다.

'선택된 자여, 문을 지키는 현자의 앞에 서서 강하게 기도하라. 거대한 의지가 깨끗하고 뜨거운 마음을 받아들였을 때, 그대들이 가야할 길이 반드시 보여질 것이다.'

그리하여 키퍼와 주인공은 다시 한 번 현자의 상으로 가려 하지만, 마침 왕자를 찾아온 병사들과 마주쳐

PLAYSTATION

왕자는 성으로 끌려가고, 주인공은 집으로 돌아오게 된다. 잠자리에든 주인공은 한밤중 키퍼왕자에 의해 일어나게 되고, 노인의 말이 사실인지 아닌지를 확인하기 위해 유적으로 떠나고, 현자의 상에서 기도를 하자 정말로 문이 열리게 된다.

어쩔 수 없이 피시벨로 돌아오면 고기를 잡으러 갔던 배가 돌아와 있다. 무사히 돌아온 아버지를 만나고, 배 근처의 선원들과 대화해 보면 고기를 잡던 도중 그물에 이상한 석판이 걸려서 볼카노가 가져갔다는 이야기를 들을 수 있다. 이 이야기를 듣고 다시 아버지와 이야기하면 '신기한 석판 황'을 입수하지만 혼다라에게 '핫스톤'을 빼앗기게 된다. 어쨌든 석판을 찾았으므로 키퍼를 다시 만나보자. 그는 매우 기뻐하며 다시 수수께끼의 던전으로 가보자고 한다. 수수께끼의 던전으로 들어가려 하면 주인공들의 뒤를 따라온 마리벨이 억지로 파티에 들어오게 된다. 수수께끼의 신전으로 들어가 나머지 석판 조각을 맞춘 주인공 일행은 알 수 없는 곳으로 날아가 버리게 된다.

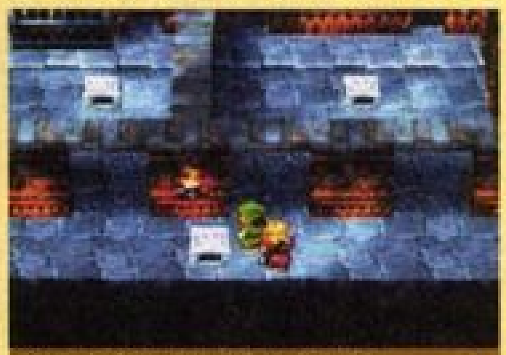
던전 고대유적(古代遺跡)

지하의 다리를 건너 석판을 읽어본 후 내부로 들어가면 불을 든 4개의 석상이 있는데, 중앙에 있는 화로를 조사하면 반대쪽의 석상이 다가와 불을 다시 켠다. 오른쪽에 있는 석상 아래에 스위치가 있으므로 화로의 왼편에서 불을 끈 뒤 재빨리 스위치를 밟고 생기는 문으로 들어가면 '성자의 투구(聖者のかぶと)'를 입수하게 된다.



이쪽에서 불을 끄도록 하자

그후 안쪽으로 진행하면 바닥에 3개의 스위치가 있는 방이 나오는데, 여기서는 사진과 같이 세 개의 돌을 이용해 스위치를 눌러 문을 열어둔 뒤, 저울위로 올라가 철창문을 열고 재빨리 진행하면 철창문 안으로 들어갈 수 있다. 만약 돌을 잘못 밀어 움직일 수 없게 되어도, 화면이 전환되면 모든



이렇게 돌을 민 뒤에 저울에 올리자

것이 제자리로 돌아오므로 걱정하지 말자. 철창문을 지나가면 황금의 사자상이 나오는데, 이곳을 조사하면 '고대의 열쇠(古代のカギ)'를 입수하게 된다. 이것으로 방금 전 지나온 곳의 문을 열고 들어가면 나뭇가지가 그려진 방이 나오는데, 나뭇잎이 지시하는 방향 즉 '좌, 우, 좌, 좌' 순으로 진행하면 제대로 된 길로 갈 수 있고, 뗏목을 이용하여 '성자의 검(聖者のつるぎ)'과 '성자의 방패(聖者のたて)'를 입수할 수 있다.



나뭇잎이 붙어있는 방향으로 진행하자

다시 계속해서 진행해 아래로 내려가면 6개의 몬스터가 그려진 벽과 4가지색의 스위치가 있는 방으로 들어가게 되는데, 사진과 같이 몬스터가 그려진 벽을 스위치 위로 올려 두면 문이 열려 '성자의 갑옷(聖者のよろい)'을 입수하게 된다.



오른쪽은 이런 식으로

이제 처음에 있던 4개의 현자상이 있던 곳



왼쪽은 이런 식으로 벽을 밀어보자

으로 돌아와 왼쪽부터 오른쪽으로 각각 '성자의 갑옷', '성자의 방패', '성자의 투구', '성자의 검'을 사용하면 길이 열리게 된다.



이런 식으로 성자의 무구를 올려두자

이 문을 지나가면 세이브를 할 수 있는 모험의 서가 나오고, 이곳을 지나가면 9개의 화로가 나오는데, 붉은색 횃불과 푸른색 횃불을 이용하여 화로에 불을 붙여야 한다. 이곳 역시 사진과 같이 불을 켜면 문이 열리게 된다.

이곳을 지나면 바닥에서 2개의 '신기한 석판 황'과 '신기한 지도'를 입수하게 되고, 황색 성반의 방에서 왼쪽 위에 있는 황색의 석판을 올려놓는 곳을 조사하면 석판을 맞출 수 있다. 하지만 한 개가 모자르니 중앙에 있는 열려있는 여행의 문을 이용해 밖으로 빠져 나오자.

DRAGON QUEST 이름 없는 사자(死者)를 위한 꽃 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

마틸다에게 꽃을 주고 그녀를 동료로 한다 → 우드파르나에서 마을사람들과 대화 → 마을 북쪽에 있는 패트릭(パトリック)의 집에서 이야기를 듣는다 → 던전 : 컬러스톤채굴장 → 던전 최하층에서 녹색의 보옥과 나무인형을 받는다 → 패트릭에게 '녹색의 보옥(緑色の宝玉)'을 건네준다 → 마을 밖을 돌아다니다 패트릭의 집으로 가면 행크(ハンク)가 회복되어 동료가 된다 → 던전 : 동쪽의 탑 → 탑 내부에서 '신기한 석판 녹'을 입수한다 → 탑의 최심부에서 마틸다가 죽고 여자들이 돌아온다 → 우드파르나로 돌아와 패트릭과 대화한다 → 숲으로 돌아가 패트릭에게 '나무인형'을 준다 → 현재 세계로

입수 아이템

우드파르나(ウッドパルナ)
15G

컬러스톤채굴장(カラーストーン採掘場)
힘의 씨앗, 40G

동쪽의 탑(東の塔)
약초, 브론즈나이프, 신기한 석판 녹, 가죽방패, 5G, 80G



퀘스트 스토리 QUEST STORY

알수 없는 곳으로 떨어진 주인공과 키퍼, 마리벨은 숲을 빠져나와 우드파르나라는 마을에 도착하게 된다. 하지만 이상하게도 이곳 마을 사람들은 자신들의 집과 밭을 부수고 있었다. 그 이유는 바로 이곳에 나타난 마물이 마을의 여자들을 잡아가고 마을을 사람들이 살 수 없는 마을로 만들도록 명령했기 때문이다. 마물을 퇴치하러 갔던 용사도 마물에게 당해 쓰러진 상태로, 현재 이 마을의 유일한 희망은 알 수 없는 여전사 마틸다 뿐이다. 한편 과거 마을의 용사로 불렸던 행크의 아들 패트릭은 주인공들에게 행크를 구할 수 있는 '녹색의 보옥'이라는 아이템을 구해다 달라고 부탁하고, 정에 약한 주인공들은 이것을 구해 행크를 치료해 준다. 그리고 몸을 회복한 행크는 주인공들과 함께 이곳을 지배하고 있는 마물이 살고 있는 동쪽의 탑으로 향한다. 하지만 동쪽의 탑 최상층에서 그들이 만난 것은 다름아닌 마틸다. 과거의 용사의 여동생이었던 마틸다는 오빠를 찾기 위해 여행하다 마왕으로 보이는 존재에 의해 마물로 변하게 되고, 이 마을을 지배하고 있었던 것이다. 그런 마틸다가 마을을 보호하고 있던 것은 아주 조금 남아있던 인간의 마음 때문. 주인공 일행과 행크는 마틸다에게 마을의 여자들을 되돌려 줄 것을 부탁하지만, 그러기 위해서는 세계를 막고 있는 열쇠인 마틸다의 목숨이 필요했다. 결국 행크는 마틸다를 죽이려 하지만 주인공 일행이 이것을 막는다. 하지만 마틸다는 자신의 목숨으로 이 섬의 결계를 풀어주게 된다.



이상한 곳으로 떨어진 3인은 숲을 빠져나가다 묘지에 풀을 심고 있는 여전사 마틸다를 발견하게 된다. 그녀는 이름 없는 자들의 묘에 꽃을 심고 싶어했지만 더 이상 꽃이 나지 않는 섬이 되었기 때문에 풀을 심고 있던 것이다. 마리벨은 그녀에게 자신이 가지고 있는 꽃씨를 주어 꽃을 심도록 해 준다. 그녀와 함께 우드 파르나 마을로 오면 모든 것을 포기한 마을 사람들을 볼 수 있다. 마을 북쪽에 있는 작은 집으로 가면 다친 아버지를 간호하고 있는 패트릭을 볼수 있는데, 패트릭의 말에 따르면 남쪽의 광산에서 나는 '녹색의 보옥'이 있다면 아버지를 치료할 수 있지만 자신은 그곳에 들어갈 수 없다며 마틸다를 만나면 그녀에게 부탁하여 '녹색의 보옥'을 가져다 달라고 한다. 이제 마을 남쪽에 있는 컬러스톤채굴장으로 향하자.

던전
컬러스톤채굴장(カーラーストーン採掘場)

적이 나오는 첫 번째 던전이다. 적의 난이도는 그다지 높지 않지만, 어느 정도의 레벨은 필요하므로 마법을 배우게 되는 레벨 3정도까지 던전입구에서 레벨을 올리도록 하자. 1층의 중앙 부분에서 마틸다를 만나게 되어, 그녀에게 패트릭의 부탁을 전하지만 그녀는 그녀 나름대로 바쁜 일이 있다며 어디론가 사라진다. 3층부터는 빨강, 파랑, 노랑의 3색의 돌이 나오는데, 이 돌들은 2개가 맞닿으면 깨져 사라지게 된다. 그러므로 이것을 이용하여 길을 만들며 진행해야 한다. 잘못해서 길이 막히다 하더라도, 계단을 올라가거나 내려가면 원상태로 되므로 머리를 써서 진행하도록 하자.


같은 색의 컬러스톤을 이용해 길을 만들자

최하층에 가면 녹색의 돌이 있는데, 이것이 녹색의 컬러스톤이다. 녹색의 컬러스톤을 발견하면 마틸다가 찾아와 방금 전에는 미안했다고 하며, 녹색의 컬러스톤에서 '녹색의 보옥'을 만들어내 일행에게 건네준다. 그리고 자신이 어린 소녀였던 시절 오빠에게 받았다는 '나무인형'을 준다.



지하층에서 녹색의 보석을 입수

다시 마을로 돌아와 패트릭에게 '녹색의 보옥'을 건네주면 행크가 정신을 조금 차리게 되고, 패트릭은 감사의 뜻으로 일행을 여관에서 묵게 해 준다. 그날 밤, 주인공은 알 수 없는 꿈을 꾸게 된다.

소녀 : *…오빠! 기다려요 오빠!*

검사 : *왜그래? 아직도 할말이 남아있니?*

소녀 : *그러니까… 역시 혼자는 위험해. 가려면 모두와 함께 가야해.*

검사 : *하하하! 그렇고 싶은 생각은 산같아. 하지만 바로 누군가가 따라가지 않으면 또 그 마물을 놓쳐버릴지도 몰라. 우선 내가 그 마물을 묶어두고 마을의 모두가 싸움의 준비를 끝낸 후에 바로 와줄 거야. 모두가 힘을 합친다면 마물이라 해도 그렇게 무서워 할 필요는 없어. 알겠지?*

소녀 : *응…*

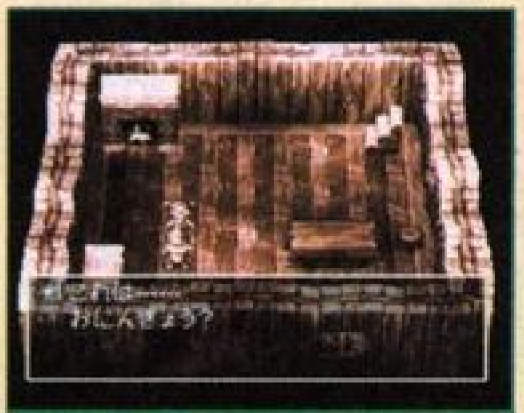
검사 : *그럼 이제 간다. …아참 그래. 네게 주려고 이걸 만들었어. 자.*

소녀 : *이건… 인형?*

검사 : *보기에는 형편없지만, 그래도 힘들게 만든거야. 소중히 가지고 있어.*

소녀 : *응 잘 가지고 있을게! 오빠 고마워!*

검사 : *그래. 그럼 갔다 올게. 착하게 있어야해 마틸다.*


마틸다의 어린 시절

다음날이 되면 일행은 마물이 살고 있다는 동쪽의 탑으로 가보지만 입구를 막고있는 마물 때문에 더 이상 들어가지 못하고 마을로 되돌아오게 된다. 패트릭의 집으로 가면 마침 행크가 기운을 되찾아 일어나 있고, 그는 마물을 쓰러트릴 때가 왔다면서 주인공들에게 함께 마물을 쓰러트리러 가자고 한다. 이제 그를 데리고 동쪽의 탑으로 향하자.

던전
동쪽의 탑(東の塔)

던전 맵 95P 참조

1층으로 들어가면아이템은 입수할 수 있지만 더 이상 위로 올라갈 수 없다. 단 1층에는 '신기한 석판 조각'이 있으므로 반드시 찾아 두자. 밖에 있는 계단을 통해 2층으로 올라가면 문을 막고 있는 고렘과 싸우게 된다. 고렘은 꽤 공격력이 높지만, 루카니로 능력을 낮춘 후 싸우면 그리 어렵지 않을 것이다.



중간 보스 정도로 생각되는 고렘

고렘을 죽이면 탑 내부로 들어갈 수 있다. 계단이 많이 있지만 그렇게 복잡하지는 않다. 6층까지 올라갔다가 중앙에 있는 계단을 통해 4층으로 내려오면 보스인 쵸킹거와 싸우게 된다.

BOSS 쵸킹거(チョッキンガー)

EXP : 80, G : 90, 아이템 : 보호의 씨앗

메라와 방어를 사용한다. 방어를 사용하면 데미지가 거의 없지만 공격을 못하니 상관없다. 역시 루카니와 스카라를 사용하여 적의 방어력을 낮추고, 아군의 방어력을 높인 뒤 싸우자. 주인공은 회복에 전념하는 것이 좋다. 방어 외에도 메라공격을 한다.

쵸킹거를 쓰러뜨리면 마물들의 우두머리인 마틸다가 들어오고, 마틸다는 일행에게 어째서 이런일이 일어나게 되었는지 설명한다.

그리고 마을의 여자들을 구하려면 자신을 죽여야 한다고 한다. 그후 마틸다와 전투해야 하는데, 도망치도록 하자. 죽여도 되지만 도망치는 것이 현명하다. 전투를 회피하면 행크가 마틸다를 공격하고 일행은 그것을 막지만, 결국 마틸다는 세상을 떠나게 된다.



마틸다의 정체

마을로 돌아오면 잡혀간 여자들이 되돌아와 있다. 패트릭과 대화하면 그역시 시빠하며 마틸다에게 이것을 전해야겠다며 숲으로 달려간다. 그 후 일행은 자신들이 오게된 숲으로 돌아가고 꽃이 핀 묘지에서 패트릭에게 나무인형을 주고 자신들의 세계로 돌아오게 된다.



묘지에 꽃이…



PLAYSTATION

DRAGON QUEST 3인의 모험가 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

주인공의 집으로 가서 어머니와 대화한다 → 그란 에스타드성 입구에서 위병과 대화 → 성 지하에 있는 할아버지가 살고 있는 곳으로 가서 키퍼와 대화한다 → 피시벨의 동굴로 가서 키퍼와 마리벨과 합류한다 → 동굴의 뚜껑을 열고 들어가 배를 탄다 → 신대륙에 있는 우드파르나로 → 마을 왼쪽에 있는 집에서 **'신기한 석판 녹'** 을 발견한다 → 물가에 있는 할아버지와 대화한다 → 컬러스톤 채굴장 지하 7층에서 **'신기한 석판 적'** 을 입수한다 → 그란 에스타드성으로 돌아온다 → 성내에 있는 할아버지를 찾는다 → 지하로 내려가 뗏목을 타고 성의 다른 부분으로 들어간다 → 책장을 조사하여 숨겨진 방으로 들어가 **'신기한 석판 적'** 을 입수한다 → 적색의 석판을 맞추어 과거의 세계로 간다.

입수 아이템

우드파르나 - 현재
민첩성의 씨앗, 해독초, 가죽모자, 약초, 25G, 신기한 석판 녹

컬러스톤 채굴장 - 현재
13G, 해독초, 신기한 나무열매, 신기한 석판 적

그란 에스타드성
민첩성의 씨앗

퀘스트 스토리 QUEST STORY

자신들의 세계로 돌아온 일행은 놀라운 소식을 듣게 된다. 그것은 바로 지금까지 없었던 섬이 생겨난 것. 이 소식을 들은 키퍼는 그것을 확인하러 가는 조사단에 들어가 함께 섬으로 가보고 싶어하지만 그렇게 하지 못해 몰래 만들어 둔 배를 이용해 새로 생긴 섬에 가게되고, 그곳이 우드파르나라는 것을 알게 된다. 그것도 주인공들이 방금 전 갔던 우드파르나의 먼 미래라는 것. 이것으로 주인공들은 자신들이 석판을 이용해 갔던 곳이 과거의 세계라는 것을 알게 되고, 새로운 석판을 찾아 또 다른 과거로 떠나게 된다.

현재로 돌아온 주인공은 집으로 돌아와 어머니로부터, 에스타드섬 근처에 또다른 섬이 발견되었으며 그것 때문에 아미트씨와 아버지가 그란 에스타드성으로 불려갔다는 이야기를 듣게 된다. 그후 그것을 확인하러 성으로 가보지만 성에는 중요 회의가 열리기 때문에 들어갈 수 없는 상황. 하는 수 없이 발걸음을 뒤로한 주인공은 전의 그 할아버지가 있던 동굴로 가다가 키퍼를 만나게 된다. 키퍼 역시 새로 생긴 섬에 흥미를 갖고 조사단과 함께 섬으로 가고 싶어하지만 회의에도 끼어주지 않는 것에 불만을 느끼며, 이렇게 된 이상 자신들의 힘으로 섬에 가보자고 한다. 키퍼의 말에 따라 피시벨 서쪽에 있는 동굴로 들어가면 키퍼뿐 아니라 수상한 냄새를 맡고 온 마리벨까지 있다. 다시 모인 3인은 동굴에 덮여진 비밀통로의 뚜껑을 열고 동굴을 빠져나가 키퍼가 몰래 만들어 둔 배를 타고 새로 나타났다는 섬으로 향하게 된다.

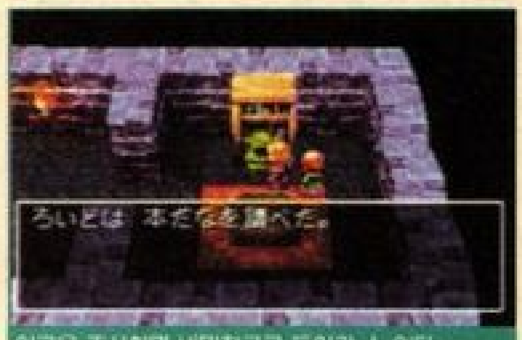

이 집에서 석판을 입수

새로 도착한 섬은 방금 전 일행이 갔다왔던 섬과 일치했으며, 우드파르나도 여전히 존재했다. 마을을 돌며 사람들과 이야기한 일행은 그들이 전에 갔던 우드파르나가 과거의 우드파르나라는 것을 알게 된다. 일행은 마을의 한 집에서 전의 그 석판과 비슷한 석판을 발견하게 되는데, 마침 자리가 부족해 석판을 버리려는 할머니의 뜻에 따라 석판을 가져가게 된다. 대신 석판을 주워온 할아버지에게 허락을 맡아야 한다. 마을 외에도 컬러스톤 채석장에 가보면 전보다 약간 더 채석장이 깊어져 있으며, 이곳에서도 신기한 석판을 입수할 수 있다. 단, 전과 다른 방식으로 컬러스톤이 배치되어 있으므로 컬러스톤의 퍼즐을 다시 풀어야 한다.


이 석판을 조사하자

2개의 석판을 모두 입수하고 그란 에스타드성으로 돌아오면 성안으로 들어갈 수 있지만 아직 회의가 끝나지 않아 왕을 만날 수는 없다. 병사에게서 전의 그 할아버지가 화를 내며 사라졌다는 이야기를 들은 후 성내를 돌아다니다 보면 지하로 내려가려 하며 병사와 싸우고 있는 할아버지를 만날 수 있다. 할아버지를 도와 지하로 내려간 일행은 뗏목을 타고 성의 다른 부분에 숨겨진 방으로 들어가게 된다. 이곳에 있는 책장을 조사하면 비밀통로가 생기며, 그 안에서 새로운 신기한 석판을 손에 넣게 된다.


할아버지를 도와 아래로 내려가자


이곳을 조사하면 비밀창고로 들어갈 수 있다

이제 수수께끼의 신전으로 가서 새롭게 입수한 적색의 신기한 석판을 이용해 또 다른 과거로 가자. 과거로 가는 동안 일행은 어딘가의 화산에서 불을 던지자 화산이 폭발하는 모습을 보게 된다.

DRAGON QUEST 화산의 섬 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

엔고우의 마을로 들어간다 → 마을 사람들과 대화 → 장로와 대화한다 → 여관에서 하루를 보낸다 → 우물가에서 파밀라의 이야기를 듣는다 → 장로의 집으로 가서 장로와 파밀라의 이야기를 듣는다 → 이벤트 후 만물상에 있는 파밀라의 부탁을 듣는다 → 여관으로 가서 쉰다 → 마을 사람들과 대화한다 → 파밀라와 대화한다 → 마을 북서쪽에 있는 장로에게서 횃불을 받는다 → 화염의 산으로 → 던전 : 화염의 산(신기한 석판 청) → 산 정상에서 파밀라, 장로와 대화한다 → 현재 세계의 그란 에스타드로 가서 혼다라에게 **'놀라운 성수(すごい聖水)'** 를 받는다 → 화염의 산 정상에서 **'엄청난 성수'** 를 사용한다 → 파밀라에게서 **'신기한 석판 청'** 을 받는다 → 현재 세계의 그란 에스타드로 가서 왕을 만난다 → 피시벨로 되돌아온다 → 주인공의 방에서 잔다 → 마리벨이 동료로 들어온다 → 피시벨의 동굴로 들어가 돌을 들어보지만 들리지 않는다 → 동굴 밖으로 나오면 키퍼가 동료가 된다 → 배를 타고 화산섬으로 → 화염의 산에서 **'신기한 석판 녹'** 을 입수한다 → 청색 석판을 맞추어 과거로



입수 아이템

엔고우 마을
천옷, 해독초, 생명의 나무열매

화염의 산
약초, 보오의 씨앗, 성스러운 나이프, 해독초, 110G, 힘의 시앗, 신기한 석판 청(보스전)

엔고우 마을 - 현재
스테테코팬츠, 7G, 그냥 천조각, 해독초, 마법 성수, 작은 메달

화염의 산 - 현재
신기한 석판 녹, 약초, 80G, 350G, 60G, 해독초

퀘스트 스토리 QUEST STORY

DRAGON QUEST

불의 부족이라 불리우는 엔고우 마을 사람들은 오래전부터 근처에 있는 화염의 산에 살고 있다는 화염의 신을 신봉하여 살아왔다. 그리고 얼마 있지 않으면 불의 신을 기리는 불꽃의 축제일. 화산이 폭발하는 모습을 본 주인공들은 장로에게 이 말을 전하지만 족장은 그럴 리 없다며 걱정하지 않는다. 하지만 화염산을 걱정하는 사람은 주인공들뿐이 아니었다. 마을의 예언가인 파밀라 역시 화염산이 폭발한다는 점을 치게 된다. 그럼에도 불구하고 장로는 걱정을 숨긴 채 화염의 축제를 시작하고, 장로의 권유에 따라 화염산으로 가서 함께 축제를 치르게 된다. 파밀라에게 화염산의 폭발을 막아달라는 부탁을 받은 주인공들은 화염산으로 들어간다. 파밀라나 주인공들의 걱정처럼 화염산 내에는 어둠의 불을 이용해 화산을 폭발시키려는 마물이 있었지만 주인공 일행의 활약에 의해 마물은 제거되고, 현재 세계에서 '놀라운 성수'를 가져다 어둠의 불을 끄게 된다.
그후 현재로 돌아온 일행은 어른들에 의해 뿔뿔이 흩어지게 되지만, 겨우 다시 만나게 되어 현재의 화산섬으로 가게 되고, 그곳에서 새로운 석판을 찾아 또 다른 과거로 여행을 떠나게 된다.

새로운 과거로 온 일행은 엔고우 마을로 도착하여 장로에게 마을의 위기를 설명하지만, 장로는 걱정하지 말라며 여관에서 쉬라고 한다. 여관에서 하루를 보내고 나서 우물가로 가면 마을의 예언가인 파밀라가 마을사람들에게 곧 재앙이 몰려와 화염산이 폭발할 것이라며 불의 축제를 열면 안된다고 한다. 하지만 마을 사람들은 이것을 듣지 않고, 장로역시 파밀라를 말리게 된다. 파밀라가 장로의 집으로 간 뒤 그를 따라가 둘의 이야기를 들어보면 장로도 위기를 느끼고 있지만 그 때문에 축제를 취소할 수는 없다고 한다. 그후 만물상에 있는 파밀라를 만나 이야기하면, 그녀는 보통때에는 화염의 산에 들어갈 수 없지만, 축제때에는 자신과 장로의 허가에 따라 화염산 속으로 들어갈 수 있다며 그때 화염산 내부를 조사해 달라고 부탁한다.


파밀라에게 부탁을 받자

파밀라의 부탁을 승낙한 일행은 다시 여관에서 휴식을 취하고, 저녁이 되어 축제가 시작된다. 마을 사람들과 모두 대화를 하고 파밀라와도 대화를 한 후 밖으로 나오면 모두들 산으로 떠날 준비를 하고 있다. 마을 북서쪽에 있는 장로와 대화하면 횃불을 하나씩 주고 산으로 떠나므로 따라가자.
화산에 도착하여 입구의 남자와 이야기하면 화구까지 갈 수 있으며, 이곳에서 장로와 이야기하면 의식에 따라 횃불을 화구로 던지게 된다. 그후 반대쪽에 있는 파밀라와 이야기하면 화염산 던전 내부로 들어갈 수 있다.

던전

화염의 산(炎の山)

던전 맵 96P 참조

입구로 돌아와 파밀라와 이야기하면 죽은 캐릭터를 살려주거나 HP, MP를 회복시켜 준다. 생각보다 적들의 레벨이 높으므로 레벨을 어느정도 모으는 것이 좋다. 단, 일정한 계단을 지나가면 마을 사람들이 하나둘씩 횃불을 화구로 던지고, 화구에 횃불이 계속해서 떨어지다 보면 화산이 폭발해 버린다. 화산이 폭발하면 지금까지의 일이 꿈이었던 것으로 되고, 축제부터 다시 시작해야 한다. 던전의 마지막 부분에 노란색 원처럼 생긴 곳에서 HP, MP를 회복 할 수 있으므로 그곳에서 전투를 하는 것도 좋다. 최하층까지 내려갔다가 반대쪽 계단을 통해 다시 올라가고, 중앙의 화구 부분에서 아래로 떨어져 내려가면 보스인 화염의 거인을 만날 수 있다.

BOSS

화염의 거인(炎の巨人)



EXP : 120, G : 150

아이템 : 신기한 석판 청

공격력도 꽤 높을 뿐 아니라, 전체공격인 불의 입김을 사용한다. 역시 스카라와 루카니를 이용하자. 그 외에도 놀라버리기 기술을 사용할 때도 있는데, 이 기술은 보다 많은 물리데미지를 준다.

화염의 거인은 결국 주인공 일행에 의해 사라지지만 어둠의 불은 사라지지 않는다.
다시 화구로 올라가 파밀라에게 이 이야기를 하면 점을 치는데, 어딘가에 있는 힘없고 바보같은 남자가 한 손에 병을 들고있는 것이 보인다고 한다. 이 이야기를 듣고 현재 세계로 돌아와 그란 에스타드의 혼다라를 만나면 '놀라운 성수'를 받게되고, 이것을 화구에서 사용하면 어둠의 불이 사라지게 된다. 이렇게 해서 화산의 섬은 평화를 되찾게 되고, 주인공일행은 파밀라에게 또 다른 석판 조각을 받은 뒤 현재로 되돌아오게 된다.


가끔은 도움이 되는 혼다라

현재로 돌아온 키퍼와 마리벨은 어쩌면 전과 같이 새로운 섬이 나타났을지도 모른다며 성으로 돌아가자고 한다. 성으로 돌아가 번즈 국왕을 만나면 주인공 일행과 노인의 말을 듣고 또 섬이 나타나자 그들을 믿게 되며 지금까지의 공로를 치하한다. 하지만 키퍼는 왕이 될 몸이라며 더 이상 여행을 하지 못하게 하고, 마리벨 역시 여자라는 이유로 그녀의 아버지에게 끌려가게 된다. 그후 주인공 역시 볼카노와 함께 마을로 돌아오지만 볼카노는 주인공의 여행을 인정해 준다.
다음날이 되면 마리벨이 주인공을 찾아와 아버지를 밤새 설득했다며 다시 여행을 떠나자고 한다. 하지만 마리벨과 함께 왼쪽의 동굴로 가서 뚜껑을 들어보지만 전혀 들리지 않는다. 어쩔 수 없이 밖으로 나오면 또다시 성에서 빠져 나온 키퍼왕자가 나타나 일행에 합류하고 다시 동굴 속의 배를 타고 화산섬으로 향하게 된다.



화구에서 놀라운 성수를 사용하자

자, 이제 화산섬의 화염의 산으로 가서 석판을 찾도록 하자. 화염산 내부는 이전과 똑같이 생겼지만 내부의 아이템은 다르게 되어 있다. 석판을 찾았다면 수수께끼의 신전에서 녹색 석판을 맞추어 또 다른 과거로 향하자.



PLAYSTATION

DRAGON QUEST

회색의 비

진행 플로우 차트

마을 안쪽에 있는 노인에게 말을 건다 → 마을에 있는 석화된 사람들을 조사한다 → 노인과 다시 대화하면 '천사의눈물(天使のなみだ)' 을 받는다 → 여관에서 잔다 → 밤중에 일어나 빛나고 있는 모든 석화된 사람들을 조사한다 → 낙서 아래에 있는 나무근처를 조사해 본다 → 여관에서 하루를 보낸다 → 낙서 아래에 있는 나무근처를 조사하여 지하도를 찾아낸다 → 비밀기지 2를 통해 거대한 돌 위로 올라가 '천사의 눈물' 을 사용한다 → 계단에서 나온 소년을 데리고 할아버지와 대화한다 → 소년이 나온 계단으로 내려가 항아리 속에서 '신기한 석판 황' 을 입수한다 → 현재로 돌아와 다이아라크가 있던 곳으로 온다 → 할아버지에게 이주민의 마을에 대한 부탁을 듣는다 → '신기한 석판 녹' 을 입수한다 → 녹색 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

다이아라크(ダイアラック) 마을

가죽모자, 천옷, 7G, 10G, 약초, 5G, 신기한 석판 황

다이아라크의 자리(현재)

신기한 석판 녹

퀘스트 스토리 QUEST STORY

일행이 세 번째로 찾아온 곳은 아주 작은 섬에 있는 다이아라크라는 조그만 마을. 하지만 불행히도 이곳의 마을 사람들은 석화되어 있었고, 오랜 시간이 지나 형체가 바뀔 정도로 산화되어 있었다. 사람들의 기억에 따르면 석화되기 전 이 마을은 수년간 비 한 방울 오지 않아 모든 것이 말라가고 농작물도 재배할 수 없는 마을이었다. 하지만 마을 사람들은 언제나 희망을 버리지 않고, 비가 내리길 바라며 하루하루를 살아가고 있었던 것이다. 그러던 어느 날 마을에서 가장 힘이 센 크레만은 다른 곳으로 식료품과 물을 사러 떠나게 된다. 다시 돌아오면 사랑하는 여인 미리와 결혼 발표를 하겠다는 약속을 남기고. 하지만 그가 마을에 막 도착하려 할 때, 마을에는 거대한 보라색 구름에서 회색의 비가 내리고 있었다. 불안함을 느낀 그는 서둘러 마을로 돌아갔지만 이미 마을사람들은 돌로 변해버린 후였던 것이다. 그후 50여년이 지났고, 그때의 크레만은 노인이 되어 마을에서 홀로 죽는 날만을 기다리고 있었다. 물론 그는 사랑하는 여인 미리와 나머지 마을사람들을 구하기 위해 세상을 돌며 석화를 풀 수 있는 방법을 찾아 돌아다녔다. 그리하여 모든 석화를 풀 수 있다는 '천사의 눈물'을 입수하게 되지만, 이미 석화된 지 너무나 오래된 사람들은 더 이상 석화에서 풀리지 않았다. 주인공 일행은 할아버지에게 '천사의 눈물'을 받아 사용함으로써 석화된 마을을 원상태로 돌리지만 마을 사람들의 석화는 역시 풀리지 않았다.

한편 50년전 마을에 살고있던 장난꾸러기 꼬마 요제프는 땅속에 있는 동굴에 자신의 일명 '비밀기지'를 만들어 놓고 지냈는데, 마을에 회색의 비가 내릴 때 땅속에 있어 재앙을 피할 수 있었다. 하지만 땅속에 갇혀버린 채로 시간이 멈추어 버려 주인공들에 의해 석화가 풀린 후에서야 마을 밖으로 나오게 된다. 아무 것도 모르는 요제프는 처음에는 마을에 일어난 일들을 인정하지 않으려 하지만 점점 사실을 인정하고 크레만의 양자가 된다. 결국 마을의 석화만을 풀고 현재로 돌아온 주인공 일행은 다이아라크가 있던 섬으로 가보지만 그곳에는 거대한 돌기둥 외에 아무 것도 남아있지 않았다. 하지만 이곳에 있던 한 노인은 세계에 있는 아무 곳에도 발을 못 붙이고 살아가는 사람들을 모아서 이주민의 마을을 만드는 것이 꿈이라며 주인공에게 그런 사람들에게 이곳의 이야기를 해달라고 한다.

새로운 과거로 오면 아주 작은 섬에 오게 되는데, 이곳에는 다이아라크라는 마을이 있다. 마을로 들어가 보면 마을에 생기가 없고, 사람들이 모두 돌이 되어버렸다는 것을 알 수 있다. 마을의 북쪽 우물에는 돌이 되지 않는 노인이 있지만 죽은 것처럼 아무 말도 하지 않는다. 그후 마을을 모두 조사하고 노인과 이야기 하면 그는 잠시 눈을 감고 있었을 뿐이라며, 마을에 대해 이야기 해준다. 그는 이 마을의 유일한 생존자로 석화를 풀 수 있는 '천사의 눈물'을 겨우 구했지만 이미 늦어버렸다며 일행에게 그것을 준다. 그후 여관으로 돌아와 아무도 없는 방에서 잠을 자면 한밤중에 흐느낌 소리가 들려온다.



홀로 돌이 되지 않은 할아버지

흐느낌 소리에 깨어난 주인공은 밖으로 나와 돌이 된 마을사람들이 반짝이고 있는 것을 발견한다. 그리고 반짝이는 사람들을 조사하자 그 안에서 마지막 순간의 상황들을 볼 수 있게 된다. 모든 마을 사람들의 마음의 이야기를 듣고, 요제프의 지하계단이 궁금해진 주인공은 메모가 되어있는 곳 아래에 있는 나무를 조사해 보지만 이상하게도 계단은 발견되지 않는다. 그후 여관으로 돌아오면 다시 잠을 자고, 이윽고 아침이 된다.



마을 사람들의 마지막 기억

다음날 다시 메모 아래에 있는 나무근처를 조사해 보면 요제프의 제 2 비밀기지를 발견하게 된다. 이곳을 통해 위로 올라가면 마을의 중앙에 서있는 거대한 암석의 위로 올라오게 되는데, 이곳에서 '천사의 눈물'을 사용하면 마을에 걸려있던 석화의 저주가 풀리게 되고, 반대쪽 계단에서 요제프가 올라온다.



이곳에 비밀계단이 있다



이곳에서 천사의 눈물을 사용하자

이제 요제프를 만나보면 그가 지하에 있었기 때문에 석화의 저주를 피할 수 있었다는 것을 알게 된다. 하지만 요제프는 모든 사람이 돌로 변해버린 현재를 인정하지 못한다. 요제프를 데리고 노인을 찾아가면 노인은 마을의 저주를 풀어주어서 고맙다고 하며, 요제프를 데리고 이곳에서 남은 여생을 보내겠다고 한다. 그후 요제프가 나온 계단으로 내려가면 또 다른 신기한 석판을 입수할 수 있다. 이제 현재로 돌아오자.

현재로 돌아온 일행은 배를 타고 다이아라크가 있던 섬으로 가보지만 마을은 온데간데 없고 거대한 암석 기둥만이 남아있다. 이곳에서 또 다른 신기한 석판을 입수한 일행은, 이곳의 노인으로부터 이주민의 마을에 대한 부탁을 받게된다. 이제 수수께끼의 신전으로 가서 녹색의 석판을 맞추어 4번째 과거로 가자.



현재에는 거석만이 남아있다



DRAGON QUEST

동물들의 마을

DRAGON QUEST

입수 아이템

올피(オルフィー)마을
5G, 5G, 해독초, 말똥, 작은 메달, 약초, 신기한 석판 녹

신의 산
120G, 보오의 씨앗, 신기한 석판 청×2

올피 - 현재
전옷, 15G, 보오의 시앗, 30G

신의 산 - 현재
돌의 이빨, 작은 메달, 토끼귀밴드, 120G

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 마을은 올피라는 아름다운 마을. 하지만 이 마을에는 이상하게도 보통의 마을보다 훨씬 더 많은 동물들이 살고 있었고, 몇 안 되는 사람들은 아무런 말도 하지 않는다. 그 이유는 바로 이 마을이 마물의 저주를 받아 사람과 동물이 뒤바뀌었기 때문이다. 사람이 되어버린 동물들의 말에 따르면 이 마을에는 다음과 같은 전설이 전해진다. '아주 오래전 이 마을에는 한 마리의 무시무시한 마물에 의해 습격을 받았다. 하지만 그때 대지의 수호신들이 나타나 마물과 싸우게 되었다. 대지의 수호신이란 바로 전설의 하얀 늑대. 그들은 힘을 합쳐 그 마물에게 도전했다. 하지만 마물의 힘은 너무나 강해 차례차례 하얀 늑대들은 생명을 잃어 갔다. 하얀 늑대들은 겨우 신의 산에 있는 봉마의 동굴로 마물을 끌어들여… 훌륭하게 입구를 바위로 막아 마물을 봉인하였다. 하지만 그때의 싸움에서 살아남은 것은 뱃속에 아이를 지닌 암컷 한 마리 뿐이었다. 하얀 늑대들은 많은 희생을 거쳐 봉인에 성공한 것이었다.' 그후 다른 동물에게서 바로 어제 이 마을에 무서운 한 마리의 마물이 나타나 마법의 힘으로 동물과 사람의 모습을 뒤바뀌게 했으며, 마을을 습격한 마물은 이 마을 서쪽에 있는 신의 산쪽에서 나타났다고 하는 이야기를 듣게 된다. 마을의 저주를 풀기 위해 주인공들은 신의 산으로 가서 마물을 만난다. 그는 자신을 봉인한 늑대들에게 복수를 하기 위해 마지막 남았던 늑대의 자손에게 저주를 걸기 위해 인간과 동물의 모습을 바꾼 것이었다. 결국 인간의 모습으로 바뀐 하얀 늑대의 마지막 자손에 의해 마물의 힘은 봉인되지만 마물은 늑대를 영원히 인간의 모습으로 남게 만들어 버린다. 이렇게 하여 마을의 저주를 푼 일행은 늑대소년 가보를 데리고 현재 세계로 돌아오게 되고 가보는 주인공 일행과 함께 여행하게 된다.

진행 플로우 차트

올피 마을로 들어간다 → 마을의 사람들과 이야기해본다 → 안쪽에 있는 집에서 사슬에 묶인 소년을 발견한다 → 피시벨의 서쪽에 있는 나뭇꾼을 만난다 → 그를 데리고 다시 올피로 온다 → 인간의 모습을 하고 있는 모든 동물들과 대화한다 → 사슬에 묶인 소년을 구해준다 → 서쪽에 있는 신의 산으로 → 던전 : 신의 산(신기한 석판 청 2개) → 가보가 있던 집으로 가면 그를 다시 만날 수 있다 → 나뭇꾼과 함께 현재 세계로 돌아온다 → 가보가 동료가 된다 → 배를 타고 올피마을로 향한다 → 촌장의 집에서 촌장과 이야기 한 후 왼쪽에 있는 옷장에서 동물의 옷을 입는다 → 무기점에서 **'신기한 석판 녹'**을 입수한다 → 마을 중앙에서 열리는 미니게임에서 **'몬스터 도감'**을 입수한다 → 신의 산으로 가서 인간이 되어버린 데스 아미고로부터 **'신기한 석판 청'**을 입수한다 → 청색 석판을 맞추어 과거로

여행의 문을 통해 나온후 북쪽으로 올라가면 올피라는 마을로 들어갈 수 있다. 이 마을에는 수많은 동물들이 있고, 적은수의 말을 못하는 사람들이 살고 있다. 마을을 돌아다니며 대화를 해본후 마을 북동쪽에 있는 작은 집에 들어가면 사슬에 묶여 움직일 수 없는 소년이 있다. 하지만 사슬이 너무 강해 풀 수는 없다.



사슬에 묶여있는 소년

우선은 아무 것도 할 수 없는 상태이므로 현재의 세계로 돌아가 동물과 대화할 수 있는 그란 에스타드성의 남쪽에 살고있는 나무꾼을 만나자. 그는 일행의 말을 듣고 믿으려 하지 않지만 다른 동물들의 부탁에 의해 사실을 확인하기 위해 과거로 함께 온다. 나무꾼을 데리고 올피로 온 일행은 동물들과 이야기하려 하지만 전혀 대화가 되지 않는다. 하지만 몇 안되는 사람들과 대화를 해 보면 이 마을의 사람과 동물의 모습이 바뀌어 있다는 것을 알게 된다. 그후 모든 동물들로부터 마을에 마물이 습격하여 사람과 동물의 모습을 바꾸어 놓았으며 그 마물이 서쪽에 있는 신의 산에서 왔다는 것을 알게 된다. 또한 전의 사슬에 묶인 소년에게 가면 나무꾼의 톱으로 사슬을 끊을 수 있지만 소년은 어디론가 달려가 버린다. 이제 신의 산으로 향하자.



동물들에게 이야기를 듣자

던전
마법봉인의 동굴(魔封じの洞窟)
던전 맵 97P 참조

산에 도착하면 한 마리의 늑대를 발견하게 된다. 늑대를 따라 산속으로 들어가면 던전이 나오는데, 길은 일방통행이지만 벽에 가려 통로가 잘 보이지 않으므로 R과 L버튼으로 화면을 돌려가며 진행해야 할 것이다. 산 중턱으로 올라가면 거대한 돌문이 열려있는 것을 발견하게 되고, 이곳으로 들어가 올라가면 거대한 관이 열려있는 것을 보게된다. 그리고 곳이어 마을에 저주를 내린 마물 데스 아미고와 싸우게 된다.

BOSS 데스 아미고(デス・アミーゴ)



EXP : 200, G : 250, 아이템 : 없음

한 명에게 바람의 공격을 하는 카마이타치와 눈이 보이지 않게 하는 눈부신 빛을 사용한다. 공격할 때는 2회의 행동을 하므로 주의하자. 결정적으로 이 동굴에서는 마법을 사용할 수 없기 때문에 약초를 이용해서 회복해야 한다. 회복에 신경 쓰며 싸우지 않으면 금방 사상자를 낼 것이다.

일행에 의해 쓰러진 데스 아미고는 하얀 늑대의 후손인 말 못하는 소년의 힘에 의해 다시 봉인된다. 이제 나무꾼과 함께 석판을 밀어 데스 아미고를 완전히 봉인하자.



뚜껑을 닫아 데스 아미고를 봉인하자

그후 마을로 돌아가 사람들에게 지금까지의 이야기를 해주고 가보가 묶여 있던 집으로 가면 가보를 찾을 수 있다. 그후 나무꾼은 가보와 늑대를 현재로 데리고와 함께 생활하자고 하고, 가보도 그에 수긍한다. 이제 여행의 문을 통해 현재로 넘어오면 나무꾼이 집으로 돌아간다. 하지만 가보는 주인공들과 함께 여행하겠다는 의사를 보이고, 나무꾼은 그 뜻을 받아들여 늑대만 데리고 돌아간다.



이곳에서 가보를 다시 만날 수 있다

이제 배를 타고 올피 마을이 있던 섬으로 가자. 마을에서는 동물의 축제가 열리고 있는데, 촌장에게 말을 걸면 일행도 동물의 축제에 참가해 보라고 한다. 이야기가 끝난 후 왼쪽의 서랍을 조사하면 동물의 옷으로 갈아입을 수 있게 된다. 그후 마을 중앙으로 내려오면 여자 맞추기 게임이 진행되고 있는데, 사회자에게 말을 걸어 게임에 참가한 후 6명의 동물 중에 3명의 여자를 골라내면 상품으로 '몬스터 도감(モンスターずかん)'을 받게 된다. 끈질기게 도전해서 꼭 받아내도록 하자.
한편 신의 산으로 가면 관속에서 마력을 점점 잃어버려 인간이 된 데스 아미고를 만나 또 하나의 신기한 석판을 받게 된다. 그는 자신의 잘못을 뉘우치고 인간이 되어버린 가보를 다시 늑대로 바꾸어 주겠다며 마법을 걸지만 마법이 잘못 걸려 가보가 말을 할 수 있게 되어버린다. 자 이제 수수께끼의 신전에서 청색 석판을 사용해 또 다른 과거로 여행을 떠나자.

PLAYSTATION

DRAGON QUEST

기계의 섬

진행 플로우 차트

포릿슈마을에서 마을 사람들과 대화한다 → 성벽으로 들어가 회의를 듣는다 → 포로드성으로 간다 → 오른쪽에 있는 병사실에서 용병으로 지원한다 → 포로드 병과의 전투 → 성으로 들어가 왕과 대화한다 → 병사대기소로 가서 작전회의를 시작한다 → 서쪽에 있는 제보트(ゼボット)의 연구소로 가달라는 부탁을 받는다 → 제보트의 연구소에서 제보트와 대화한다 → 성으로 돌아와 트라드(トラッド)에게 보고한다 → 경비의 역할을 받는다 → 성내의 왼쪽 탑으로 올라간다 → 포릿슈가 적의 수중으로 넘어갔다는 보고를 받는다 → 트라드가 동료로 들어온다 → 제보트를 다시 만나러 간다 → 역시 부탁에 실패하게 된다 → 밖으로 나오면 기계병사의 이벤트가 일어난다 → 포로드성으로 돌아간다 → 성밖에 있는 기계병들을 없앤다 → 성안으로 들어갔다 나오면 기계병과의 전투가 일어난다 → 제보트의 도움으로 기계병들이 혼란을 일으킨다 → 성내에서 휴식이 끝난 후, 대기소에 있는 트라드와 제보트에게 말을 건다 → 회의실에 있는 헤인즈(ヘインズ)와 대화한다 → 트라드를 불러온다 → 회의시작 → 대기실에서 다시 트라드, 제보트와 대화한다 → 성 앞에서 사람들과 이야기한후 트라드 제보트와 함께 포릿슈로 떠난다 → 포릿슈에서 정보를 모은 뒤 동쪽에 있는 기계병단 거점으로 향한다 → 던전 : 기계병단 거점(신기한 석판 적) → 왕을 만난다 → 헤인즈로부터 1200G를 받는다

입수 아이템

포릿슈 마을(フォーリッシュ)
10G, 가죽갑옷, 작은 메달, 신기한 석판 적, 힘의 씨앗, 15G, 약초, 3G

포로드 성(フォロッド城)
작은 메달, 보오의 씨앗, 5G

제보트의 연구소(ゼボットの研究所)
조개모자, 날카로운 뼈, 브론즈나이프, 2G

기계병단거점(からくり兵團據點)
250G, 100G, 신기한 석판 적, 힘의 씨앗, 철의 방패

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 섬은 기계병들과의 전투가 치열하게 펼쳐지고 있는 포로드성이 있다. 얼마 전부터 누군가의 힘에 의해 기계병이 생산되어 포로드성과 근처의 포릿슈마을을 습격하고 있기 때문에 현재 포로드에서는 군대를 만들어 기계병들을 물리칠 계획을 세우고 있는 중이다. 하지만 기계병의 힘은 너무나 강하고 그 수도 많기 때문에 아주 곤란한 상태에 처해 있다. 이 이야기를 들은 주인공들은 용병이 되어 이 나라를 도와주기로 하고 트라드 병사장을 만나 기계병들과 싸울 대책을 세우게 된다.

한편 트라드 병사장에게는 과학자인 동생 제보트가 있다. 제보트는 기계를 연구하는 과학자 이지만 그가 사랑하던 에리공주가 죽은 이후로 사람의 마음을 가진 기계를 만드는데 열중하고 있는 상태이다. 다른 병사들은 기계병들과의 싸움에 제보트의 도움이 필요하다고 생각하여 트라드에게 제보트에게 부탁할 것을 건의하고 제보트의 성격을 잘 알고 있는 트라드는 제보트가 잘 알지 못하는 일행에게 제보트를 설득해 줄 것을 부탁한다. 하지만 주인공들의 설득에도 제보트는 전혀 도움을 주지 않고, 그러던 도중 기계병들에 의해 포릿슈가 점령되는 사태가 발생한다.

이렇게 되자 가만히 있던 트라드도 일행과 함께 제보트를 찾아가 설득해 보지만 역시 제보트는 일행의 부탁을 외면해 버린다. 하지만 집 앞에 쓰러진 기계병을 발견한 제보트는 기계병을 개조하여 전세를 역전시킬만한 병기를 만들어 내고, 이것을 이용하여 기계병들을 만들어내는 마물을 없애는데 성공하게 된다. 한편 제보트는 개조한 기계병에게 자신이 사랑했지만 먼저 죽어버린 에리공주의 이름을 붙이게 되고, 일행은 현재 세계로 돌아온다.

주인공들이 새롭게 도착한 곳은 군사국가 포로드. 포릿슈마을에 도착한 일행은 마을사람들로부터 마을이 기계병들과 싸우고 있다는 것을 알게 된다. 그후 성벽으로 들어가면 병사장 트라드가 기계병들과 싸우기 위해 회의를 하는 것을 듣게 되고, 그를 따라서 포로드로 가게 된다. 포로드에 도착한 일행은 성안으로 들어갈 수 없지만 용병이 되면 들어갈 수 있다는 이야기를 듣고 병사실에 있는 병사에게 말하여 용병이 되기로 한다. 하지만 용병이 되기 위해서는 실력을 인정받아야 하기 때문에 포로드 병사와의 전투가 필요하다.



실력을 인정받아 용병이 되자

전투에서 승리하면 용병으로 인정받아 성안으로 들어갈 수 있고, 왕을 만나 그에게서 포로드 성을 도와달라는 부탁을 받게 된다. 그 도중 포릿슈 마을에서 보았던 병사장 트라드가 도착하고 성밖에 있는 병사대기소에서 작전회의를 시작한다. 작전회의를 시작한 병사들은 기계병의 거점을 공격해야 한다는 의견에는 일치하지만 많은 수의 기계병들이 있는 거점을 어떻게 공략해야 할지는 생각해 내지 못한다. 그러던 도중 헤인즈라는 병사가 기계에 박식한 제보트에게 부탁해 보는 것이 어떻냐고 한다. 하지만 제보트의 형 트라드는 그의 성격을 생각하여 힘들 것이라고 하고 대신 일행에게 제보트를 만나 부탁해 달라고 한다.



현실도피적인 제보트의 태도

제보트의 연구소는 성의 동쪽에 있지만 그는 일행의 부탁을 무시한 채 기계의 연구에만 몰두하게 된다. 그 후 성으로 돌아와 트라드에게 이 사실을 보고하면 그는 당연한 결과라고 생각하고 주인공들에게 탑의 경비의 임무를 준다. 이제 성안으로 들어가서 왼쪽의 탑으로 올라가면 포릿슈에서 상처입은 병사가 나타난다. 그의 말에 따르면 포릿슈는 이미 기계병들의 공격을 받아 전멸상태에 이르렀다고 한다.

사태의 심각성을 파악한 트라드는 주인공 일행과 함께 직접 제보트를 설득하기로 마음먹고 제보트의 연구실로 향한다. 하지만 제보트는 여전히 모든 일에 협조하려 하지 않고, 어쩔 수 없이 집밖으로 나온 일행은 정지되어 가는 기계병을 발견하게 된다. 이때 마침 제보트도 집밖으로 나와 기계병에게 흥미를 가지고 기계병을 가져다 연구를 시작한다.

한편 성으로 돌아와 보면 기계병들이 성을 습격하고 있다. 성밖의 기계병들을 없애고 성안으로 들어갔다 나오면 다시 기계병들과 싸우게 되는데, 이때 제보트가 전의 기계병을 개조하여 기계병의 제어를 방해하는 전파를 이용해 기계병들을 무용지물로 만든다.

자 이제 반격의 때가 왔다. 성내에서의 휴식이 끝난 후 병사대기소에 있는 제보트와 트라드에게 앞으로의 일을 들은 후 회의실의 헤인즈와 이야기하면 회의준비가 모두 끝났다는 말을 듣게 된다. 이 말을 다시 트라드에게 전하면 회의가 시작되고, 일행은 제보트의 기계병을 이용해 기계병의 거점 입구에 있는 기계병들을 무용지물로 만든 뒤 거점 내부의 보스를 쓰러트리는 임무를 맡게 된다. 이제 대기실에서 제보트, 트라드와 대화하면 떠날 준비가 끝나고 성 입구에서 사람들과 이야기 한 뒤 제보트와 트라드, 그리고 개조된 기계병을 데리고 포릿슈로 가게 된다.

포릿슈는 이미 기계병들의 공격에 의해 많은 곳이 파괴되어있지만 현재는 기계병들이 물러간 상태이다. 마을에서 사람들과 대화하고 휴식을 취한 뒤, 동쪽에 있는 기계병단거점으로 향하자. 거점에 도착하면 제보트의 기계병에 의해 입구를 막고 있던 기계병들이 무용지물이 되어 던전 내부로 들어갈 수 있게 된다.

던전
기계병단거점(からくり兵團據點)

생각보다 간단한 던전으로 되어 있다. 기계병들은 꽤 강하므로 그 전에 미리 마을 근처에서 약간의 레벨 노가다를 해놓는 것이 좋다. 기계병들은 강한 만큼 경험치를 많이 주므로 레벨업은 금방 할 수 있다. 보스전 전에 신기한 석판을 입수할 수 있으므로 이것에만 유의하도록 하자. 던전 내부의 상하이동은 리프트를 통해 이루어진다. 보스를 만나면 3명의 기계병과 싸운 뒤 2번 연속전투를 해야 한다.



머신마스타(マシンマスター) BOSS

EXP : 420, G : 270, 아이템 : 없음

공격력이 센 것 외에는 별다른 공격이 없다. 단지 동료를 부른다로 기계병들을 불러내므로 빨리 없애는 것이 좋다. 머신마스타를 쓰러트리면 데스머신으로 변신하는데, 데스머신은 2회공격을 할 뿐 아니라 불의 입김으로 전체 공격을 가하기도 한다. 매직 배리어를 사용하여 마법방어력을 높이므로 마법공격은 별로 효율적이지 못하다. 눈을 보이지 않게 하는 눈부신 빛도 가끔 사용한다.



이렇게 되어 주인공 일행은 포로드성과 포릿슈 마을을 기계병의 위협으로부터 구해내게 되고 포로드 왕에게서 감사의 선물로 '독이빨 나이프'를 받게 된다. 그후 헤인즈에게 가서 이야기하면 고용료로 1200G를 받게 된다. 이제 현재의 세계로 돌아가자.

기계인의 마음

진행 플로우 차트

현재의 세계로 돌아온다 → 포로드성의 왕과 만난다 → 제보트의 집으로 간다 → 포로드성으로 돌아와 왕을 만난다 → 지하감옥에 있는 알만과 대화한다 → 알만에게 부품을 가져다 달라는 부탁을 받는다 → 포릿슈로 가서, 알만의 손녀에게 부품이 있는곳에 대해 듣는다 → 성곽으로 둘러쌓인 연못 근처의 나무통 아래를 조사하여 **'기계파츠(からくりパーツ)'** 를 입수한다 → 성으로 돌아가 알만에게 파츠를 넘겨준다 → 기계연구소(과거의 병사대기소)로 가서 에리를 구해낸다 → 포릿슈의 알만의 집으로 가서 손녀에게 **'신기한 석판 적'** 을 얻는다 → 포로드성의 피난소에서 **'신기한 석판 녹'** 을 입수한다 → 제보트의 집에서 **'신기한 석판 적'** 을 입수한다 → 적색 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

포릿슈 마을 - 현재
망사타이즈, 작은 메달, 21G, 잠겨진 상자(210G)

포로드성 - 현재
비늘갑옷, 귀족의 옷, 작은 메달, 5G, 2G, 신기한 석판 녹, 5G, 약초

제보트의 집 - 현재
헤어밴드, 신기한 석판 적, 작은 메달

기계병단거점 - 현재
힘의 씨앗, 작은 메달, 철의 손톱

현재 세계로 돌아온 일행은 배를 타고 포로드 성으로 향한다. 성에서 왕을 만난 일행은 한발먼저 제보트의 집으로 가서 제보트의 곁을 떠나지 않는 에리를 보게 되지만 뒤늦게 도착한 왕은 에리를 연구하기 위해 억지로 에리를 데리고는 성으로 돌아간다.



지금까지 제보트의 곁을 떠나지 않은 에리

성으로 돌아와 다시 포로드 왕을 만나면 에리의 연구를 반대하는 대신 알만을 감옥으로 보내고 학자들과 함께 에리를 연구하다 에리의 기능을 정지시켜 버린다. 그후 지하감옥에 있는 알만에게 가서 이야기하면 에리를 고치기 위해서는 '기계파츠'가 필요하다며 그것을 대신 가져다 달라고 한다.



알만에게 부탁을 받자

그의 말에 따라 포릿슈로 가서 알만의 손녀와 대화하면 손녀에게서 기계파츠가 마을의 연못 근처에 있는 통나무 아래에 있다고 한다. 그 말에 따라 성벽을 통해 안쪽의 연못에 있는 한 개의 통나무를 던지고 그 근처를 조사하면 '기계파츠'를 입수할 수 있다.



이곳에 기계 파츠가 있다

이것을 알만에게 가져다주면 알만은 기계연구실(과거의 병사대기실)로 가면 에리를 고치게 되지만, 그순간 포로드 왕이 들어온다. 하지만 포로드 왕도 제보트를 지키고 싶어하는 에리의 마음을 이해하여 에리를 제보트의 연구소로 되돌려 보내 준다. 그후 포릿슈로 돌아가 알만의 손녀에게서 '신기한 석판 적'을, 포로드성의 피난소에서 '신기한 석판 녹'을, 제보트의 집에서 '신기한 석판 적'을 입수한 일행은 수수께끼의 신전에서 적색의 석판조각을 맞추어 또다른 과거로 향하게 된다.

퀘스트 스토리 QUEST STORY

현재의 포로드 성은 기계의 기술이·조금씩 발전하여 기계를 이용한 많은 기술이 발전되어 있었다. 특히 젊은 포로드 왕은 고대의 기계기술을 찾아내 국력을 증강시키고 싶어하고 있다. 한편 제보트의 연구소는 금단의 땅이 되어 아무도 가서는 안될 금단의 지역이 되어버린 상태. 하지만 병사가 나타나 금단의 땅에서 고대의 기계병을 발견했다는 소식이 들려오고, 포로드왕은 이것을 확인하기 위해 떠나게 된다. 그리고 왕보다 먼저 제보트의 연구소에 도착한 일행은 고대의 기계병이 다름 아닌 과거 제보트가 개조했던 기계병 에리라는 것을 알게 된다. 기계병 에리는 제보트가 죽은 후에도 제보트가 죽었다는 것을 인식하지 못하고 매일 매일 그에게 스프를 만들어 주고 있었다. 제보트의 후예인 대신 알만은 미리 이런 사실을 알고 사람들이 제보트의 연구소로 가는 것을 막고 있었지만, 결국 포로드왕은 에리를 발견하고 성으로 가져오지만 기계를 잘못 만져 에리는 기능이 정지된다. 그후 주인공들은 알만의 부탁을 받아 에리를 고치는데 성공하게 되고, 포로드왕도 수백년 동안 주인만을 생각하며 지낸 기계 에리의 마음을 이해하여 에리를 제보트의 곁으로 돌려보내 준다.

돈과 사랑 1

진행 플로우 차트

그린 프레이크마을 → 허브농원의 옥상에서 '비내리는 자(あめふらし)'를 쓰러뜨린다 → 그곳에서 **'천사의 눈물'** 을 사용 → 이벤트 후 허브농원의 뒤쪽으로 들어가 페페(ペペ)를 구한다 → 보루크(ボルック)의 저택에서 사람들과 대화한다 → 만물상으로가서 이완(イワン)과 린다(リンダ)를 만난다 → 이완과 하녀 카야(カヤ)의 대화를 듣는다 → 린다를 따라 페페의 집으로 간다 → 린다와 페페의 아버지와 이야기하고 린다로부터 파밀라의 비약을 얻어다 줄 것을 부탁받는다 → 마을사람들과 이야기해 파밀라의 비약에 대한 정보를 얻는다 → 수수께끼의 신전에 있는 붉은 석판(왼쪽 위)를 통해 다시 과거의 화산섬으로 간다 → 파밀라를 만나 **'파밀라의 비약(パミラの秘薬)'** 을 입수한다 → 과거의 그린 프레이크로 돌아와 페페에게 **파밀라의 비약**을 사용한다 → 축하파티가 시작된다 → 파티장의 사람들과 대화한 후 보루크에게서 페페를 찾아보라는 부탁을 받는다 → 마을 북서쪽에서 페페와 카야의 대화를 듣는다 → 보루크에게 이 이야기를 전한다 → 비가 내리기 시작하면 다시 페페가 있던 장소로 간다 → 페페를 따라 마을 입구로 가서 그와 대화한다 → 비가 그친 후 이완의 집에 있는 상인으로부터 서쪽에 있는 동굴에 석판이 있다는 이야기를 듣는다 → 던전 : 늪지의 동굴(**신기한 석판 녹**×2) → 현재 세계로 돌아온다

입수 아이템

그린프레이크(グリンフレーク)
토끼귀밴드, 3G, 여행자의옷, 나무모자, 화려한옷, 25G

늪지의 동굴(沼地の洞窟)
신기한 석판 녹×2, 50G, 작은 메달, 식인상자

퀘스트 스토리 QUEST STORY

DRAGON QUEST

그린 프레이크는 허브 농장과 허브를 이용한 상품을 이용해 살아가는 작은 시골마을이다. 허브 농장의 주인인 보루크에게는 이완이라는 아들이 있었는데, 그는 마을 처녀인 린다를 좋아했었다. 또한 허브 농장의 정원사에게는 아버지와 함께 정원사를 하고 있는 아들 페페가 있는데, 페페와 린다는 어릴적부터 소꿉친구 사이였다. 페페와 린다는 어릴 적부터 서로를 좋아하며 자라왔다. 하지만 가난한 정원사의 아들이자 자신 역시 정원사에 불과한 페페는 린다의 행복을 위해 언제나 린다에게 쌀쌀한 태도를 보여줄 수밖에 없었다. 페페 뿐 아니라 린다 역시 가난한 상태였다. 린다는 돌아가신 부모님의 빚을 갚지 못해 빚독촉을 받고 있었던 것이다. 그렇기 때문에 린다는 어쩔 수 없이 돈 많은 집의 아들인 이완의 청혼을 거절하지 못하고 약혼해 버리게 된다. 하지만 그녀는 페페를 잊지 못해 자주 정원에 들러 페페를 만나곤 했다. 또한 허브 농장에는 카야라는 하녀가 있었다. 그녀는 이완을 좋아하지만 신분의 차이 때문에 그런 마음을 들어내지 못하고 언제나 이완의 곁에서 하녀생활을 하는 것에 만족하며 살아가고 있었다.

마물에 의해 이 마을도 잠시 석화되는 일이 있지만, 주인공에 의해 마을의 석화는 풀리고, 깊게 석화되어 있던 페페도 주인공에 의해 원래대로 되돌아오게 된다. 린다에게 이완을 빼앗기는 것을 두려워한 카야는 페페를 설득하여 린다와 도망칠 것을 권유한다. 하지만 마음약한 페페는 린다를 데리고 도망쳐 살아갈 자신이 없었다. 그리고 비가 오는 날 밤, 린다는 큰 마음을 먹고 페페에게 모든 것을 잊고 자신과 함께 도망쳐 다른 곳에서 살아가자고 부탁한다. 하지만 페페는 역시 그렇게 할 수 없었다. 만약 페페가 린다와 도망친다면 페페의 아버지와 동생이 곤란하게 될 것이라고 생각했기 때문이다. 결국 페페는 린다와 아버지, 그리고 마을의 모든 것을 버리고 홀로 비속으로 사라지게 된다.

주인공들이 도착한 마을 역시 마을 사람들이 돌로 변해 있었다. 하지만 마을 안쪽의 건물에서 마물을 발견한 일행은 마물과 싸우게 된다.

BOSS

비내리는 자(あめふらし)



EXP : 350, G : 310, 아이템 : 없음

기본적으로 2회 공격을 가한다. 가끔씩 전체공격인 차가운 입김을 사용하기도 하므로 HP에 신경쓰자. 많은 데미지를 받으면 베호이미를 사용하여 회복하기도 한다.

비내리는 자를 쓰러트린 일행은 '천사의 눈물'을 사용하여 마을의 석화를 풀게 된다. 하지만 한명의 석화가 완전히 풀리지 않게 되는데, 그가 바로 정원사의 아들 페페로 그는 린다를 구하기 위해 린다를 막다 회색의 비를 직접 맞아 이렇게 된 것이다. 이벤트가 끝난 후 허브농원으로 가보면 페페가 쓰러져 있고, 이벤트가 진행되어 페페는 집으로 옮겨지게 된다. 페페는 현재 석화가 풀렸지만 의식이 완전히 돌아오지 않은 상태.

한편 린다의 약혼자 이완은 페페가 린다와 함께 있었다는 것을 알고 린다에게 무슨 이야기를 했냐고 물어보지만 린다는 화를 내며 자신의 집으로 돌아간다. 그후 보루크의 집으로 가보면 이완이 린다의 일로 걱정하고 있는 것을 알게 된다. 또한 윗층에서 카야가 린다와 페페의 관계에 대해 이완에게 설명하는 것도 들을 수 있다. 그후 린다의 집인 만물상으로 가면 린다와 이야기하려다 쫓겨난 이완을 볼 수 있고, 린다의 가정환경에 대해 듣게 된다. 그후 페페의 집으로 가면 페페의 아버지와 린다가 페페를 원래대로 되돌릴 방법에 대해 의논하는 것을 듣게 되고, 린다로부터 페페를 고칠 약을 구해다 달라는 부탁을 받게 된다. 그후 마을사람들과 이야기해 보면 산맥을 건너 불의 마을에 비약을 만들 수 있는 약사가 있다는 이야기를 들을 수 있고, 마침 약을 만드는데 필요한 허브를 구하기 위해 약사의 조수가 이곳에 와있다는 이야기도 들을 수 있다. 하지만 그 조수는 술집에서 술과 함께 시간을 보내고 있는 상태.

불의 마을이라면 엔고우 마을을 뜻하는 것 같으므로 우선 현재로 돌아가 엔고우 마을의 파밀라를 만나보자. 그녀는 자신의 선조가 약사였지만 자신은 약을 만들 수 없다고 한다. 이제 과거의 엔고우 마을로 가서 전의 그 파밀라에게 사정을 이야기하면 '파밀라의 비약'을 만들어 준다.



파밀라에게서 비약을 얻자

이것을 가지고 그린 프레이크로 돌아와 페페에게 '파밀라의 비약'을 사용하면 페페가 제정신으로 돌아오고 기뻐한 보루크는 페페의 완치를 축하하기 위해 파티를 열게 된다.

파티가 시작된 후 사람들과 이야기하다 보면 파티의 주인공 페페가 사라진 것을 알게 된다. 그를 찾아 마을을 돌아다니다 보면 마을의 오른쪽 위에서 페페와 카야가 대화하고 있을 것을 보게 된다. 카야는 린다가 이완과 결혼하면 자신도 이완의 곁에 있을 수 없다며 페페에게 린다를 데리고 도망칠 것을 권유한다. 하지만 페페는 그럴 용기가 없는 상태. 이 이야기를 듣고 보루크에게 보았던 일을 이야기하면 갑자기 하늘에서 비가 내리기 시작한다.



또다시 비가?

갑자기 내리기 시작한 비에 마을사람들은 회색의 비의 악몽을 떠올려 모두 집으로 들어가 버린다. 그후 카야와 페페가 있던 곳으로 가보면 페페와 린다가 이야기하는 것을 보게된다. 린다는 다시 한번 생각해서 자신과 도망치자고 한다. 페페를 위해 허브에 대해 많이 공부했으니 함께 허브를 키우며 살아가면 분명히 잘 살아갈 수 있을 것이라면서… 돌이 되기 전에 허브 농장에서 린다가 페페에게 했던 말은 함께 도망치자는 말이었던 것이다. 하지만 역시 페페에게는 그럴 용기가 없었다.



페페를 설득하는 린다

결국 페페는 린다를 버리고 어디론가 뛰어가 버린다. 마을의 입구로 가면 페페를 만날 수 있다. 그는 이미 모든 게 늦었다며 모든 것을 버리고 홀로 사라져 버린다.

다음날 일행은 페페의 아버지를 만나 페페의 뜻을 전하게 된다. 한편 보루크의 집에 있는 상인에게서 서쪽의 동굴에 석판이 있을지 모른다는 이야기를 듣게되고, 서쪽에 있는 늪지의 동굴로 떠나게 된다.

던전

늪지의 동굴(沼地の洞窟)

던전 맵 100P 참조

꽤 복많은 층으로 이루어진 동굴이지만 그렇게 복잡하지는 않다. 동굴 곳곳에는 보라색의 독지대가 있는데, 이곳을 지나가면 HP가 줄어드므로 알아두자. 동굴의 마지막 부분에서는 아래로 떨어져야 진행할 수 있는 곳이 있다. 모두 2개의 신기한 석판을 입수할 수 있으며, 마지막 부분에는 보스급 몬스터인 동굴마인이 있다.

BOSS

동굴마인(どうくつまじん), 춤추는 보석(おどる宝石)



동굴마인은 베기라마를 사용한다. 30전후의 전체공격이므로 주의가 필요할 것이다. 그외에도 눈부신 빛을 사용하기도 한다. 춤추는 보석은 루카난을 이용해 아군 전체의 방어력을 낮추므로 꽤 성가신 존재. 그밖에도 신기한 춤을 사용하여 MP에 데미지를 입히기도 한다. 베기라마의 위력이 있지만 역시 춤추는 보석부터 없애는 것이 좋다.

동굴에서 2개의 석판을 입수한 일행은 모든 것을 뒤로 한 채 현재로 돌아오게 된다.

돈과 사랑 2

DRAGON QUEST

입수 아이템

메모리어리프(メモリアリーフ)
슬라임피어스, 250G, 5G, 신기한 석판 황

그린프레이크의 터
신기한 석판 녹

수도원으로 가는길
작은 메달, 100G, 고깔모자, 말똥, 상자로 잠긴 상자, 모피후드

서쪽의 작은집
작은 메달



진행 플로우 차트

메모리어리프의 저택 3층에서 '신기한 석판 황'을 입수 → 그린프레이크의 터에서 '신기한 석판 녹' 입수 → 녹색의 석판을 맞추어 과거로

퀘스트 스토리 QUEST STORY

현재로 돌아온 일행은 그린프레이크가 있던 대륙으로 건너간다. 하지만 그린프레이크의 자리에는 폐허만이 남아 있었고, 늪지의 동굴의 자리에도 작은 집만이 남아있었다. 대신 그린프레이크의 동쪽에는 메모리어리프라는 새로운 마을이 만들어져 있었다. 이곳은 그린프레이크처럼 허브 농장으로써 현재의 주인은 하녀들과 놀아나는 변태 아저씨. 하지만 그곳의 사람들로부터 이 농장의 초대 주인이 다른 농장에서 정원사를 하다 이곳으로 홀로 와서 땅을 가꾸고 허브를 길러 이 마을을 만들었다는 이야기를 듣게 된다. 무슨 이유에서인지 평생을 독신으로 살다 죽었다는 이야기도 함께… 이것으로 일행은 이 마을이 페페가 도망쳐 나와 만든 새로운 마을이라는 것을 알 수 있게 된다. 한편 마을의 뒤쪽 산에는 갈 곳 없는 여성들이 모여 수녀생활을 하는 산속의 수녀원이 있지만 언제 어떻게 해서 만들어 졌는지는 알 방법이 없다.

현재로 돌아오면 배를 타고 그린프레이크가 있던 자리에 오면 그린프레이크는 온데간데 없고 석판만이 굴러다니고 있다. 석판을 입수한 후 동쪽으로 가보면 새롭게 생긴 메모리어리프라는 마을로 갈 수 있다. 이곳에서 사람들과 대화하다 보면 이 마을의 유래에 대해서 들을 수 있다. 또한 안쪽의 산길을 지나가면 수녀원으로도 갈 수 있다. 메모리어리프의 저택 3층에서 신기한 석판을 입수한 후에 수수께끼의 신전에서 녹색 석판을 맞추어 과거로 가자.

자신의 목표를 찾아서

DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

유발의 마을 → 의식이 끝날 때까지 마을 사람들과 대화 → 중대발표 이벤트 후 키퍼와 대화 → 천막안의 라이라(ライラ)와 대화 → 비바그레이프(ビバ グレイプ)를 주는 아줌마에게서 비바그레이프를 얻는다 → 키퍼에게 비바그레이프를 건네준다 → 유목민들과 함께 호수의 신전을 향해 떠난다 → 던전 : 산맥의 동굴 → 유목민의 캠프에서 모두와 대화한 뒤 하룻밤을 보낸다 → 호수의 근처에 도착하면 역시 캠프가 있고, 이곳에서도 하루를 보내면 이벤트가 진행된다 → 던전 : 호수의 동굴(신기한 석판 황) → 호수 최하층에서 물을 뺀다 → 호수의 제단으로 → 의식의 실패 → 동굴로 돌아가 '대지의 방울(大地の鈴)'을 되찾아 온다 → 마을로 돌아온 후 하루를 보내면 키퍼가 이곳에 남겠다고 한다 → 현재 세계로 → 그란 에스타드성에 키퍼의 말을 전한다 → 왕에게서 '신기한 석판 청'을 받는다 → 엔고우 남서쪽 대륙에 있는 유적발굴현장으로 향한다 → 우물속에서 '신기한 석판 청'을 입수한다 → 청색 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

유발(ユバール) 마을
가죽모자, 20G, 작은 메달, 13G, 보호의 씨앗, 5G

유목민의 캠프 1
민첩성의 씨앗

호수의 동굴(湖の洞窟)
기도의 반지, 신기한 석판 황, 보호의 씨앗, 작은 메달, 15G

그란 에스타드성
신기한 석판 청

유적발굴현장(遺跡発掘現場)
신기한 석판 청, 작은 메달, 15G

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 대륙에는 유발족의 텐트가 있었다. 유발족은 신을 찾아 유랑하는 종족으로 대대로 신의 무용수와 신의 악사가 함께 연주를 하여 신을 부활시키는 숙명을 지니고 있다. 그리고 얼마전 신을 부활시킬 수 있는 신전을 찾아 그곳으로 여행하는 중이었다. 신의 부활을 위해 뽑힌 젊은이는 라이라와 잔. 라이라에게는 태어날때부터 가슴에 반점이 있어, 신의 부활을 위한 숙명을 짊어지고 살아왔었다. 잔은 어릴 적부터 라이라를 좋아해 온 청년으로 토우라 연주에 뛰어난 솜씨를 가져 신의 악사로 뽑혀 라이라와 결혼하여 함께 신을 부활시킬 운명을 가지게 된다. 한편 키퍼는 아름다운 라이라에게 한눈에 반하여 그녀를 도와주고 싶어하게 된다.
새로운 무용수의 탄생으로 축제를 마친 날 밤, 라이라는 마물의 습격을 받게되고 키퍼가 마물을 물리치지만 신의 전사이자 라이라의 아버지인 다초가 상처를 입게 되어 라이라와 다초가 신전을 향해 나중에 출발하게 되어 버리고, 라이라를 걱정한 키퍼도 마을에 남아 몇 일 후 라이라를 데리고 오겠다고 한다.
다음날 키퍼를 제외한 주인공 일행은 주민들과 함께 신의 제단으로 떠나게 된다. 하지만 라이라를 걱정한 잔 역시 마을에 남아 라이라를 지키고 싶어 하지만 잔이 없으면 마물을 쫓는 음악을 연주할 수 없기 때문에 족장은 받아들여주지 않는다. 이렇게 하여 주인공과 마리벨, 그리고 가보는 잔과 함께 호수의 던전에서 봉인을 풀어 신의 제단이 나타나게 하고, 제단 안에서 의식에 사용될 청결한 옷과 대지의 토우라를 찾아온다. 그리고 뒤늦게 출발한 라이라와 키퍼도 제단에 도착하게 된다. 이렇게 되어 모든 준비를 마치게 되자 잔은 서둘러 의식을 치루고 싶어한다. 하지만 장로는 대지의 토우라가 황금색으로 빛나지 않는 지금은 아직 신을 부활시킬 때가 아니라며, 잔을 말린다. 그러나 한시라도 빨리 숙명의 사슬에서 벗어나고 싶어하는 잔은 라이라를 데리고 제단 위에서 의식을 치루지만 결국 신은 부활하지 않는다.
장로는 잔을 위로하지만 잔은 자신의 웃옷을 벗어 가슴을 보여준다. 잔의 가슴에는 라이라와 같은 반점이 있었던 것이다. 신의 사명을 띤 자는 서로 결혼 할 수 없다는 부족의 관습. 그것 때문에 그는 서둘러 신을 부활시키고 사명의 사슬에서 벗어나고 싶어했던 것이다. 결국 그는 자신의 잘못을 인정하고 대지의 토우라를 장로에게 돌려준채 부족을 떠나가 버린다. 이렇게 하여 결국 신의 제단은 다시 호수속으로 가라앉고 일행과 유발의 유목민들은 원래 있던 곳으로 돌아와 조용한 축제를 열게 된다. 그리고 그날 밤 깊은 무렵…

키퍼 : 이봐, 알스… 자고 있는거야? 깨어있어 알스? …뭐 자고 있어도 괜찮아. 이건 내 혼잣말이니까. 이런 말은 별로 하지 않았었지만, 네 팔에 있는 그 점, 사실 신경 쓰고 있었어. 라이라씨들과는 다르겠지만 아마도 너도 무언가 운명이라는 것을 짊어진 녀석이겠지. 그와는 반대로 나는 단지 왕자라는 신분으로 태어난 남자일 뿐이야. 나는 사실 네가 부러웠어. 이런 말하면 넌 웃을지도 모르겠지만 말야. 하지만 나는 계속 찾고 있었어. 나밖에 할 수 없는 무언가가 있을 거라고. 이렇게 생각하게 된 것도 네 덕분일지 몰라. 고마워 알스. 혼잣말은 이 정도로 끝내지. 잘자…

그리고 그 다음날, 키퍼는 신의 전사인 다초와 겨뤄 그 실력을 인정받고 신의 전사로써 유발의 민족과 함께 신의 제단을 지켜가게 된다.

주인공들이 도착한 마을은 신을 지키는 유목민들이 살고 있는 유발의 마을. 현재는 새로운 무용수의 탄생을 위한 의식중이다. 모든 마을 사람들과 대화를 하면 의식이 끝나게 되고 새로운 신의 무용수로 라이라라는 아름다운 아가씨가 정해지게 된다.



새로운 무용수의 탄생

그후 텐트 앞에 있는 키퍼와 이야기하면 키퍼는 텐트안에 있는 라이라가 걱정된다며 주인공에게 대신 그녀의 상태를 봐달라고 한다. 그후 텐트로 들어가 라이라와 이야기해보면 그녀는 자신에게 짊어진 운명에 대해 중압감을 느끼는 것을 알 수 있다. 다시 키퍼에게 이 말을 전하면 그는 그녀를 위해 비바그레이프를 가져다 달라고 한다. 비바 그레이프는 반대쪽 텐트 근처에 있는 아줌마에게서 받을 수 있다. 이것을 다시 키퍼에게 가져다 주면 이벤트가 계속된다. 다음날이 되면 키퍼가 파티에서 빠진 채로 서쪽에 있는 호수의 신전을 향해 이

PLAYSTATION

동하게 된다. 서쪽으로 가다 보면 산맥의 동굴이 나오지만, 던전이라고 부를 수 없을 정도의 난이도이므로, 그냥 지나가도록 하자.


이 아줌마에게서 비바그레이프를 얻자

던전을 나오면 유목민들의 텐트가 나오는데, 모두와 대화한 후에 텐트에서 휴식을 하면 다시 여행을 떠나게 된다. 그후 신전이 있는 호수 근처에 다시 유목민의 텐트가 생기는데, 역시 사람들과 이야기한 후 텐트에서 하루를 보내면 신의 제단의 봉인을 풀 수 있는 방법이 밝혀진다. 그 방법은 바로 대지의 방울을 호수의 동굴 지하에 있는 제단에 가져다 두는 것. 하지만 그를 위해서는 유발의 민족이 필요하게 되고, 그 때문에 잔이 동료로 들어온다. 이제 텐트 북쪽에 있는 호수의 동굴로 들어가자.

던전
호수의 동굴(湖の洞窟)

던전 맵 98~99P 참조

그렇게 복잡한 던전은 아니지만 몇가지 문제를 풀어야 한다. 우선 2층까지는 일방통행으로 갈 수 있지만 3층에서는 석판을 읽은 후, 상자가 없는 쪽으로 진행해야 한다. 만약 상자가 있는 쪽으로 진행하면 영원히 헤메게 된다. 살짝 상자의 보물만 얻고 반대방향으로 가는 것이 좋다.


유혹에 넘어가지 말자

4층에는 길이 보이지 않는데 석판을 읽으면 길이 보이게 된다. 그후 5층에 대지의 방울을 올려놓으면 물이 빠지게 된다. 물이 빠진 후 아래로 내려오면 위로 올라가는 지름길이 있지만 3층의 무한루프에 있는 아이템 중에는 신기한 석판이 있으므로 3층으로 돌아가서 아이템을 입수하도록 하자. 참고로 돌아갈 때는 무한 루프가 해제된다.

이제 호수의 신전 2층을 통해 제단으로 나오면 모든 사람들이 이곳으로 모여 있다. 장로와 이야기하면 제단 내부로 들어가서 '대지의 토우라'와 '청결한 옷'을 가지고 오라고 한다. 제단 내부는 특별한 던전으로 되어있지 않으므로 들어가서 두가지 아이템을 입수하자.


신전안의 보물

두 가지 아이템을 입수하면 키퍼와 라이라가 도착하여 신전 밖으로 빠져나오게 된다. 그후 잔의 뜻대로 의식이 진행되지만 신은 부활하지 않고, 일행과 유목민들은 마을로 돌아오게 된다.

키퍼가 이곳에 남을 의사를 밝힌 후에는 자동으로 여행의 문을 통해 수수께끼의 신전으로 돌아오게 된다.

이제 그란 에스타드성의 번즈왕에게 키퍼의 뜻을 전하면 왕은 유감의 뜻을 보이면서 주인공에게 신기한 석판을 준다. 그후 유발의 마을이 있던 대륙으로 가보면 유적발굴현장이 있는데, 이곳의 우물 속에서 또 하나의 신기한 석판을 입수할 수 있다. 이제 다시 수수께끼의 신전으로 가서 청색석판을 이용해 과거로 가자.


부활의 의식


라이라를 위해 이곳에 남은 키퍼

DRAGON QUEST 버려진 자들

입수 아이템

여행자의 숙소(旅の宿)
15G, 민첩성의 씨앗, 악마의 책, 열쇠로 잠긴 상자 ×2

낙오자들의 마을(ふきだまりのまち)
빳빳한 빵, 말똥, 약초, 3G, 해독초, 세계수의 잎, 생명의 나무열매, 고깔모자

산맥의 집락(山脈の集落)
약초, 해독초, 고깔모자

감옥으로 향하는 동굴
보호의 씨앗, 사슬낫, 힘의 씨앗, 말똥, 신비한 나무열매, 철방패, 작은 메달, 세계수의 잎, 50G, 작은 메달



진행 플로우 차트

여행자의 숙소 → 다마의 신전에서 신관과 대화 → 신관 위에 있는 물로 들어가면 모든 능력을 빼앗기고 낙오자들의 마을에 떨어진다 → 마을 사람들과 대화 → 술집에 들어갔다 나오면 스이프(スイフー)와의 전투 → 프랄(フラール)에게서 '기적의 돌(奇跡の石)'을 받는다 → 프랄과 함께 서쪽의 동굴로 → 던전 : 서쪽의 동굴 → 4층에서 이노프와 곤즈에게 패한다 → 네리스(ネリス)와 저지(ザジ)의 이야기를 듣고 위로 올라간다 → 주점으로 가서 저지와 카심(カシム)의 말싸움을 본다 → 주점에서 나오면 혼의 검에 마음을 빼앗긴 남자나 난동을 부린다 → 악마가 나타나 남자와 죽은 5명의 시체를 데리고 어디론가 사라진다 → 네리스, 카심과 함께 다마의 신전으로 향한다 → 서쪽의 동굴을 통해 산맥의 집락으로 간다 → 가장 위에 있는 집에서 대신관과 카심의 대화를 듣는다 → 카심, 프랄과 함께 포즈신관을 구하러 떠난다 → 던전 : 감옥으로 향하는 동굴 → 산맥의 집락으로 돌아온다

퀘스트 스토리 QUEST STORY

드디어 주인공은 다마의 신전이 있는 곳에 도착하게 된다. 하지만 다마의 신전 신관은 가짜였고, 주인공 일행은 모든 능력을 빼앗긴 채 신관에게 속은 사람들이 모여서 살고 있는 낙오자들의 마을로 떨어지게 된다. 신관의 힘에 의해 능력을 빼앗긴 사람들… 그래서 이곳은 가장 힘이 센 사람이 군림하는 무법지대가 되어 있었다. 현재 이곳을 다스리는 자는 스이프라는 남자. 이곳을 빠져나가기 위해서는 두 가지 방법밖에 없다고 한다. 한가지는 마물들이 우글대는 서쪽의 동굴을 통해 다마의 신전으로 가는 것이고, 다른 한가지는 자신의 마음을 마물들에게 팔아 혼의 검으로 다른 사람들을 죽여 능력을 되찾는 방법. 이곳에 들어온 기념으로 스이프의 패거리에게 신고식을 받게된 일행은 네리스라는 병약한 소녀의 간호로 깨어나게 된다. 그리고 도둑 출신인 프랄과 함께 서쪽의 동굴을 통해 다마의 신전으로 가려 하지만 프랄에게 속아 다시 마을로 실려오는 신세가 된다. 그러던 도중 마을의 한 남자가 마물들의 꼬임에 빠져 혼의 검으로 사람들을 죽이게 되고, 그 도중에 네리스와 네리스의 동생인 저지가 말려들게 된다.

4명의 혼을 빼앗은 남자는 결국 스이프패거리에 의해 더 이상 혼을 모으지 못하고 위기에 처하지만 근처에 있는 네리스를 죽이려 하지만 저지가 이것을 대신 맞아 의식을 잃어버리게 된다. 5명의 혼을 모두 모은 남자는 마물들에게 빼앗긴 능력을 되찾게 해달라고 하지만 마물들은 약속을 어기고 남자와 5명의 혼을 데리고 사라져 버린다.

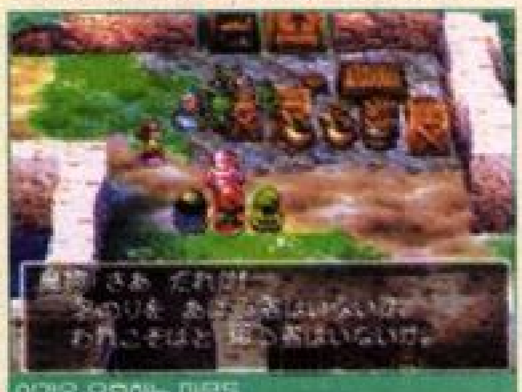
결국 네리스와 네리스를 흠모하는 카심은 주인공 일행과 함께 저지를 찾고 잡혀있는 포즈신관을 구하기 위해 다시 서쪽의 동굴로 향하게 되고 지하감옥에서 포즈신관을 구출해 내게 된다.

과거로 도착하면 우선 북쪽에 있는 여행자의 숙소로 가자. 이곳의 우물 지하에는 카지노가 있으므로 카지노에 관심이 있는 사람은 한번쯤 들러보는 것이 좋다(너무 오래하다가 게임 진행을 잊어먹진 말고…). 이곳을 빠져 나와 서쪽으로 가면 드디어


물 속으로 들어가면 회복이… 아니라 저주가

다마의 신전에 도착하게 된다. 하지만 신관의 말에 따라 물 속으로 들어간 일행은 모든 능력을 빼앗기고 낙오자들의 마을로 떨어지게 된다.

마을에 떨어지면 우선 마을사람들과 이야기하여 정보를 모으자. 마을 북쪽 지하에 있는 술집으로 들어가려 하면 카심이라는 마법전사가 프랄이라는 도적에게서 약을 구하는 것을 볼 수 있다. 그후 술집에 들어갔다 밖으로 나오면 마물들이 나타나, 자신의 혼으로 만든 혼의 검으로 다섯명의 혼을 모으면 그 용기를 인정해 주어 빼앗긴 힘을 되찾아 주겠다고 말하고 사라지고, 그후 이곳을 통치하는 스이프와 그 일당들이 나타나 신고식을 해주겠다고 덤벼온다. 이 전투는 이기든 지든 상관 없지만 이기기 힘들 것이다.



인간을 유혹하는 마물들



스이프들의 신고식

정신을 잃은 일행은 네리스라는 소녀의 집에서 깨어난다. 네리스는 태어날 때부터 지병을 가지고 태어난 병약한 소녀로, 저지라는 남동생과 함께 살아가고 있다. 그리고 그녀를 좋아하는 카심이라는 마법전사가 그녀를 항상 도와주고 있다. 집밖으로 나오면 프랄이라는 전에 보았던 도적이 자신과 함께 서쪽에 있는 동굴을 통해 잡혀있는 대신관을 구하자고 하고, 이를 승낙하면 '기적의 돌'을 준다. 이제 마을에서 준비를 한 뒤 서쪽에 있는 동굴로 들어가자.

던전 서쪽의 동굴(西の洞窟)

독지대가 많이 펼쳐져 있다. 결정적으로 모든 능력을 빼앗겨 마법을 사용할 수 없으므로 약초를 많이 준비하고, 프랄에게서 받은 '기적의 돌'을 잘 활용하자. 기적의 돌은 전투중 사용하면 호이미 정도의 효과를 볼 수 있다. 물론 계속 사용해도 사라지지 않는다. 4층에 도착하면 프랄이 일행을 속이고 홀로 도망치고, 일행은 이노프, 곤즈와 싸우게 된다. 하지만 이노프와 곤즈는 강력한 전체공격을 사용하므로 이기는 것이 불가능하다.

정신을 잃은 일행은 다시 네리스의 집에서 깨어난다. 네리스와 저지의 대화를 듣고, 밖으로 나가면 다시 이야기를 들을 수 있는데, 저지가 네리스에게 접근하는 카심에게 불만을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 그후 저지를 따라 술집으로 가면 저지와 카심의 말다툼을 볼 수 있고, 밖으로 나오면 한 남자가 마물들의 꼬임에 넘어가 혼의 검으로 사람들의 혼을 빼앗는 것을 볼 수 있다. 결국 저지 역시 네리스를 보호하다 혼을 빼앗기고, 나타난 악마는 그 남자와 혼을 빼앗긴 5명을 데리고 사라진다. 이제 네리스, 카심과 함께 서쪽의 동굴로 향하자.



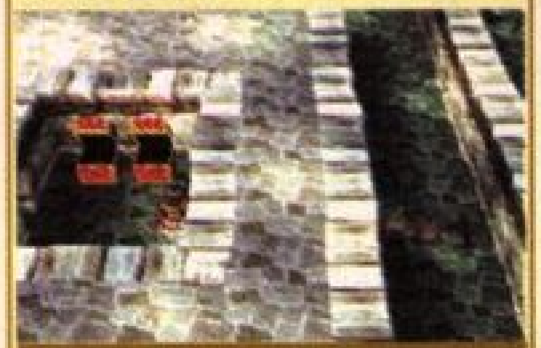
혼의 검에 마음을 팔아버린 검사

이번에는 다행히 이노프와 곤즈가 없으므로 무사히 동굴을 빠져나갈 수 있을 것이다. 동굴을 빠져나가면 다마의 신전에서 도망쳐 나온 신관들과 신관기사들이 숨어살고 있다. 카심과 프랄의 대화를 본 후 마을 북쪽에 있는 집으로 들어가면 잡혀있는 포즈신관을 구출하는 계획을 세우게 된다. 이제 세이브를 하고 오른쪽에 있는 동굴로 들어가자.

던전 감옥으로의 동굴

던전 맵 101P참조

꽤 복잡한 데다 마법과 기술을 사용할 수 없어 여전히 괴로운 전투를 하게 된다. 화면을 돌리지 않으면 보이지 않는 통로가 많이 있으므로 길이 막히거나 수상한 곳이 나타나면 화면을 돌려 통로를 확인해 보자.



이렇게 잘 보이지 않는 통로가 있다

최하층까지 내려가면 포즈신관이 잡혀 있는데, 이곳에서는 우선 아래층으로 내려가서 배리어를 발생시키고 있는 2개의 장치를 부숴야 한다. 장치를 부수기 위해서는 위에 있는 돌을 밀어서 떨어트려야 하는데, 몇 번 떨어트리면 요령이 생길 것이다. 돌을 잘못 떨어트리더라도 계단을 이용하면 다시 돌이 생겨나게 된다.



돌을 떨어트려 장치를 부수자

포즈신관을 구하면 전의 이노프와 곤즈가 나타나지만 포즈신관의 힘으로 마물들의 능력을 봉인해 버리게 된다.

BOSS 이노프(イノップ), 곤즈(ゴンズ)



전에 싸울 때는 중간레벨의 공격마법을 사용했지만 지금은 전혀 마법을 사용하지 못한다. 대신 몇 가지 물리기술을 사용하므로 역시 회복에 주의하면서 싸우도록 하자. 카심과 프랄이 함께 싸워주므로 회복에만 신경쓴다면 그다지 어렵지 않게 없앨 수 있을 것이다. '명렬하게위두르다', '꼬리를 위두르다', '모래연기'를 사용한다.

두 마물을 물리치면 드디어 포즈신관을 구출해 내게 된다. 이제 산 속의 집락 으로 되돌아오자.

DRAGON QUEST 혼의 검 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

신전 지하도 입구에서 맨이터와 전투 → 던전 : 신전의 지하도 → 결투장에서 네리스를 만난다 → 저지와 카심의 말다툼을 본다 → 저지를 동료로 한다 → 결투대회에 참가 → 결투대회 우승 → 포즈신관과 함께 다마의 신전으로 → 다마의 신전 지하 1층에서 **'신기한 석판 황'** 입수 → 어둠의 신관 안트리아와의 전투 → 원래의 세계로 돌아온다

입수 아이템

신전으로의 지하도

악마의 항아리×2, 해독초×2, 약초×2, 작은 메달, 보호의 씨앗, 말똥, 힘의 씨앗, 100G, 세계수의 잎, 키튼 실드, 민첩성의 씨앗, 350G

격투장(決闘場), 다마의 신전 지하

30G, 비늘갑옷, 7G, 약초, 신기한 석판 황, 생명의 나무열매, 작은 메달, 신기한 나무열매

퀘스트 스토리! QUEST STORY

포즈 신관을 구한 일행은 어둠의 신관을 없애고 다마 신전을 되찾기 위해 신전의 지하도로 향한다. 하지만 그 도중 네리스가 마물에게 잡혀간 것을 알게 되고, 마물들에 의해 혼의 검에 마음을 빼앗긴 저지를 보게 되고, 저지를 혼의 검으로부터 구해낸다. 지하도 내에서 힘을 되찾은 일행은 사람들이 마물들에게 빼앗긴 힘을 되찾기 위해 필요한 마지막 관문인 결투장에 도착하게 된다. 혼의 검을 이용하여 이곳까지 온 사람들은 결투장에서 우승함으로써 어둠의 신관에게 인정받아 그 힘을 되찾을 수 있었던 것이다. 하지만 일행은 대기실에서 예상하지 못한 사람을 만나게 된다. 그것은 바로 네리스. 네리스는 언제나 병약하여 사람들에게 피해만 끼치는 자신을 원망하여 혼의 검에 자신의 혼을 팔고 결투장에서 죽을 각오를 하게 된 것이다. 어쨌든 이 사실을 알게된 일행은 저지와 함께 결투장에서 우승하고, 포즈신관과 함께 어둠의 신관을 물리쳐 다마의 신전을 마물의 손에서 구해내게 된다.

ACT SHT RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

산속의 집락으로 돌아와 전의 집으로 돌아오면 포즈신관으로부터 '다마의 열쇠'를 받게 된다. 이것이 있으면 동굴에 있던 문을 열고 다마신전으로 가는 지하도로 들어갈 수 있다. 문앞에 도착하면 네리스가 열쇠를 달라고 하는데, 카심이 네리스의 수상함을 간파하게되고, 네리스가 마물이었다는 것을 알게된다.

BOSS 맨이터(マンイーター)



이오와 루카난을 사용한다. 아직도 우리는 마법을 사용할 수 없으므로 회복에 신경써야 할 것이다. 이오의 공격력 자체는 그렇게 높지 않으므로 큰 문제없이 이길 수 있을 것이다.

맨이터를 물리치면 카심이 저지가 들고있는 혼의 검을 빼앗아 저지가 제정신으로 돌아오게 한다. 그리고 일행은 문을 열어 신전의 지하도로 들어가게 된다.

던전

신전으로의 지하도(神殿への地下道)

던전 맵 102P 참조

여러 층으로 되어 있다. 3층에 가면 황색의 구체를 발견할 수 있는데, 이곳을 조사하면 드디어 잃어버린 능력을 되찾게 된다.
2층은 일방통행로로 되어 있는데, 몇번 돌아다니다 보면 방향을 알 수 있을 것이다. 이곳은 지도를 참조하도록 하자. 1층을 지나 위로 올라가면 결투장으로 나갈 수 있다.



이곳에 도착하면 능력이 회복된다

결투장에 도착하여 돌아다니다 보면 혼의 검에 혼을 팔아버린 네리스를 발견하게 된다. 그후 결투장의 입구 쪽으로 가면 카심과 저지의 말다툼을 볼 수 있고, 아래로 내려가 저지와 다시 대화하면 저지를 동료로 할 수 있다. 그후 위에 있는 마물에게 말을 걸면 결투대회에 참가할 수 있게 된다. 무려 6번의 연속전투를 거쳐야 하므로 꼭 세이브를 해두는 것이 좋다.



혼의 검에 마음을 팔아버린 네리스

BOSS 1회전 네바로(ネバロ), 드래고슬라임(ドラゴスライム)

네바로는 전형적인 마법사로 마법을 봉인하는 마호톤과 혼란을 거는 메다파니, 기라, 야드등을 사용한다. 그러므로 되도록 빨리 없애는 것이 좋을 것이다. 드래고슬라임은 전체공격인 불의 입김을 사용하지만 나중에 없애는 것이 편하다.

BOSS 2회전 가르시아(ガルシア), 썬더 랫(サンダーラット)

가르시아는 전사계 몬스터로 와일베기나 점프베기를 사용한다. 공격력이 강하므로 HP에 주의하며 싸우자. 역시 가르시아를 먼저 없애는 것이 좋다.

BOSS 3회전 톰프슨(トンプソン), 매드핸드(マッドハンド)

톰프슨은 라리오를 이용해 아군을 잠들게 한다. 바기마로 전체공격도 하므로 얕볼 수 없는 상대. 매드핸드는 약하지만 계속해서 동료를 불러내는 귀찮은 존재. 전체공격 무기나 그룹공격 무기가 있다면 보다 쉽게 싸울 수 있다.

BOSS 4회전 나프트(ナプト), 브츄춘바(ブチュチュンパ)

무도가 타입의 나프트는 강력한 돌려차기를 사용한다. 역시 HP를 일정 수준 이상으로 유지하는 것이 중요하다. 그외의 특별한 공격은 하지 않는다.

BOSS 5회전 돈호세(ドンホセ), 스트로마우스(ストローマウス)

모래연기를 사용한다. 물리공격이 강하기 때문에 역시 위와 같이 HP에 주의하자. 스트로마우스 역시 꽤 강력한 물리공격력을 가지고 있다.

BOSS 결승전 네리스(ネリス), 슬라임나이트(スライムナイト)

야드, 야다르코, 마야드 베기, 마오탄을 사용한다. 야다르코의 경우 30이상의 전체공격이므로 꽤 무시무시한 공격. 마야드 베기도 단체공격이지만 그 위력이 높다. 게다가 2회 공격을 하는 경우도 있기 때문에 고전하게 될 것이다. 슬라임나이트는 호이미를 사용하여 회복을 하지만 회복량이 많지는 않다.

결승전에서 승리하게 되면 마물들을 따라 어둠의 신관을 만나러 가게 되고, 그 도중 저지가 빠져나오고 포즈가 동료로 들어온다. 신전 지하에는 석판이 한 개 있으므로 보스를 물리친 뒤 꼭 입수하도록 하자. 그전에 잠깐! 이제 싸우게될 안트리온은 매우 강하므로 왔던 길을 돌아가 격투장에 있는 수녀에게 가서 저장을 하도록 하자. 신전의 1층으로 가면 어둠의 신관이 기다리고 있다.

BOSS 안트리온(アントリオン)



EXP : 687, G : 743, 아이템 : 없음

역시 2회 행동을 하며 이오와 베기라마를 사용한다. 베기라마의 경우 30이상의 데미지를 준다. 매직 배리어를 사용하여 마법방어력을 높일때도 있으므로 주의하자. 공장이 강하므로 마리벨은 기적의 돌을 이용, 계속 체력회복에만 집중하는 식으로 체력에 주의하며 싸우자.

안트리온을 물리치면 드디어 다마의 신전이 마물들의 손에서 벗어나게 되고, 드디어 전직이 가능하게 된다. 신전 내부에서 아이템을 입수하고 전직을 끝낸 후 현재 세계로 돌아오자. 강해지고 싶다면 쓸만한 특기나 마법 몇개를 익힐 때까지 신전 근처에서 레벨 노가다를 하는 것도 좋다.

DRAGON QUEST 마법의 융단 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

현재 세계의 다마의 신전에서 도적들의 이야기를 듣는다 → 남쪽의 마을터로 오면 산적들과 싸우게 된다 → 산적을 따라 재빨리 산적들의 아지트로 가면 암호를 들을 수 있다 → 암호를 말하고 내부로 들어간다(암호 : おととい やがれ!) → 산적들의 두목을 쓰러트리고 **'신기한 석판 황'**을 입수한다 → 다마의 신전에서 **'신기한 석판 황'**을 입수한다 → 배를 타고 포릿슈의 남동쪽 작은 섬에 있는 메자레로 간다 → 술집에서 니콜라(ニコラ)를 만난다 → 그의 집으로 따라가 그와 이야기한다 → 그를 따라 마을 왼쪽 아래의 숨겨진 계단으로 들어간다 → 교회 2층의 보물창고에서 **마법의 융단**을 받는다 → 마을 밖으로 나가 사용해 본다 → 하지만 아무런 일도 일어나지 않는다 → 니콜라를 만나면 융단을 되찾아 간다 → 하녀와 이야기 한 후, 다시 보물창고로 가서 니콜라와 대화한다 → 니콜라의 집으로 돌아와 하녀와 이야기하면, 해저도시에서 무엇인가를 찾아오면 마법의 융단을 주겠다고 한다 → 우물괴물을 죽이고 우물로 들어가면 황색의 석판을 입수할 수 있다 → 황색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

다마의 신전 - 현재
비단 로브, 5G, 신기한 석판 황, 작은 메달

여행자의 숙소 - 현재
마법의 성수, 보오의 씨앗, 철가면

산적의 아지트(山賊のアジト)
천옷, 말똥, 산적의 열쇠, 철 방패, 철창, 작은 메달

메자레(メザレ)
여행자의 옷, 생명의 돌, 약초, 호이미 슬라임의 마음, 작은 메달, 6G, 7G, 신기한 석판 황

퀘스트 스토리 QUEST STORY

현재로 돌아온 일행은 현재 세계에 나타난 다마의 신전이 있는 대륙에서 석판을 찾고 동남쪽에 있는 메자레라는 작은 마을로 오게 된다. 이곳에는 대대로 용사를 찾기위해 사용되는 위한 보물이 있는 보물창고가 있는데, 현재에는 니콜라이라는 남자가 이 보물창고를 관리하고 있다. 용사를 찾기 위한 보물이란 바로 하늘을 나는 마법의 융단. 니콜라를 만난 주인공 일행은 그에게 마법의 융단을 건네받게 되지만 그 마법의 융단은 하늘을 날지 못한다. 화가난 마리벨은 융단을 가지고 니콜라에게 가지만 오히려 니콜라는 마법의 융단을 이용해 날 수 없는 일행은 용사를 찾을만한 사람이 아니라며 진정한 주인이 나타나길 빌 뿐이다. 하지만 사실 그 융단은 가짜였다. 니콜라가 용사를 찾아 여행을 떠날 것을 걱정한 하녀가 진짜 마법의 융단을 숨겨두었기 때문에 당연히 니콜라의 융단은 날 수 없었던 것이다. 하녀는 '인어의 달'이라는 보물을 구해올 정도의 모험가라면 마법의 융단을 줄 수 있다고 한다. 하지만 세계의 어느 곳에 '인어의 달'이 있는지는 알 수 없다.

현재 세계로 돌아오면 남쪽에 있는 다마의 신전으로 가자. 다마의 신관과 이야기해보면 최근 주변에 산적들이 나타나 곤란을 겪고 있다고 한다. 그후 신전 남쪽에 있는 낙오자들의 마을터로 가면 쓰러져 있는 신부가 있는데, 그는 다름 아닌 산적으로 신관과 이야기하면 산적들과 싸우게 된다.

산적들



EXP : 772, G : 30, 아이템 : 없음

산적병, 산적메이지, 산적, 에테본게와 싸우게 된다. 산적메이지가 라리호를 사용하는 것 외에는 모두 물리공격만 한다. 하지만 공격력이 꽤 높기 때문에 한명씩 빨리 없애는 것이 좋다. 에테본게는 마오토리춤을 사용하여 MP를 빼앗으므로 그를 먼저 없애는 것이 좋다.

BOSS

산적들을 물리치면 그들은 혼비백산하여 도망치는데 얼른 따라가서 동굴로 들어가자. 산적을 따라가면 그가 암호를 말하고 안으로 들어가는 것을 볼 수 있다. 그후 입구를 막고 있는 산적들과 이야기하면 암호를 물어보는데, 아까 안으로 들어간 산적이 말했던 'おとといやがれ!'를 선택하자. 그후 내부로 들어가면 산적 두목과 싸울 수 있다.



암호를 잘 맞추자

산적두목(さんぞくのカシラ)

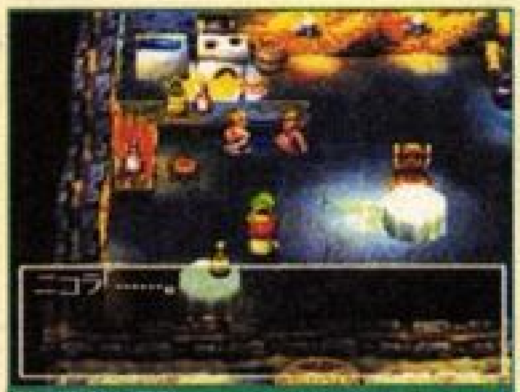


EXP : 731, G : 637, 아이템 : 없음

에오라와 맹렬하게 베기, 알테마 소드를 사용한다. 2회 행동할 경우도 있으니 주의하자. 알테마 소드는 원래 강력한 기술이지만 산적 두목이 사용하면 이상하게도 별로 강하지 않다. 에오라는 40이상의 데미지를 주므로 주의해야 한다.

BOSS

산적 두목을 쓰러트리면 석판 한 개를 받게 되고, 서랍에서 산적의 열쇠를 입수할 수 있다.
석판과 산적의 열쇠를 얻은 뒤, 메자레를 향해 떠나자. 메자레는 다마의 신전이 있는 대륙에서 동쪽으로 쭉 가면 있다. 포로드 성에서 남쪽으로 내려와도 올 수 있으므로 참고하자.
마을의 술집에서는 세계를 걱정하는 니콜라의 대화를 들을 수 있다. 그후 그의 집으로 가서 대화하면 그는 영웅을 찾기 위한 아이템을 주겠다며 따라오라고 한다. 그를 따라 왼쪽 아래의 숲 사이에 있는 지하로 내려가서 진행하면 교회의 2층으로 올라갈 수 있는데, 이곳에서 마법의 융단을 받게 된다. 하지만 마을 밖으로 나와서 마법의 융단을 사용해도 아무런 일이 일어나지 않는다.



이 사람이 니콜라

니콜라를 만나 이것을 이야기하면 가짜 마법의 융단을 빼앗아서 보물창고로 가버린다. 그후 하녀와 이야기해보면 니콜라의 아버지가 그에게 절대 마을 밖으로 나가지 말라는 유언을 남겼다는 것을 알게된다. 그후 다시 교회의 보물창고로 가서 니콜라를 만나 이야기하면 그는 직접 마법의 융단을 사용해 세계를 돌며 용사를 찾고 싶어하지만 아버지의 유언 때문에 그렇게 하지 못하고 있다는 것을 알게 된다.



니콜라에게서 융단을 받자

이제 다시 하녀에게 가서 그의 이야기를 하면 사실 니콜라가 가지고 있는 융단은 가짜이며 진짜는 하녀가 다른 곳에 숨겨 두었다고 한다. 하녀는 니콜라가 아버지의 유언을 잊고 마법의 융단을 타고 용사를 찾으러 갈까봐 마법의 융단을 숨겨두었다고 하며 일행에게 '인어의 달'을 찾아다 보여주면 마법의 융단을 주겠다고 한다. 하지만 아직 '인어의 달'이 어디에 있는지 알 수 없으므로 우선 메자레 마을을 떠나도록 하자. 마을의 우물을 조사하면 우물괴물과 싸울 수 있고, 우물 속에서 신기한 석판을 입수할 수 있다. 이제 수수께끼의 신전으로 가서 황색의 석판을 사용해 과거로 가자.

PLAYSTATION

DRAGON QUEST 마왕의 상 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

사막의 민족의 마을로 가보면 들어갈 수 없다 → 폐허의 성 지하 2층에서 하디트(ハディート)를 만난다 → 마을로 들어와 족장와 이야기 한 후 2층에서 하루를 보낸다 → 족장에게 이 지방에 생긴일을 듣는다 → 폐허의 성 지하로 오면 본라이더와 싸울 수 있다 → 하디트와 성밖으로 나가려 하지만 모래바람 때문에 나갈 수 없다 → 이벤트 후 마을로 돌아가 족장으로부터 **'사막의 부적(さばくのお守り)'**를 받는다 → 모든 마을사람들과 대화한다 → 성의 북서쪽에 있는 '나이라강(ナイラ川)으로 간다 → 현재로 돌아와 유적발굴현장의 고고학자와 대화한다 → 고고학자에게서 **'고대의 화석(古代の化石)'**을 입수하고 그와 함께 과거로 돌아온다 → 고고학자를 폐허의 성에 데려다 준다 → 사막의 마을로 돌아와 마을 사람들과 이야기하고 쓰러진 장로를 본다 → 집밖으로 나가려 하면 하디트가 들어온다 → 하디트와 함께 족장과 이야기하면 화석을 보여주게 되고, 그후 족장은 세상을 떠난다 → 다음날 모든 사막의 사람들은 족장의 장례를 위해 나이라강으로 향하게 된다. 장례가 끝난후, **'고대의 화석'**을 강가에서 사용하면 티라노스가 부활한다 → 티라노스를 타고 마왕상으로 → 던전 : 마왕상 → 보스를 쓰러트리면 나이라강으로 돌아오게 된다 → 사람들과 이야기한 후 하티트에게 말을 걸면 그가 깨어난다 → 마을의 지하 보물창고에서 **'신기한 석판 황'**을 입수한다 → 폐허의 성에서 학자를 만나 편지를 받는다 → 현재로 돌아온다 → 현재의 사막의 성으로 가면 파티를 열어 준다 → 사막의 마을의 거대한 항아리 속에서 **'신기한 석판 황'**을 입수한다 → 유적발굴현장의 사다리를 막고 있는 남자에게 학자의 편지를 보여준다 → 발굴현장에서 **'신기한 석판 황'**을 입수한다 → 황색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

사막의 마을
비단로브, 보호의 씨앗, 작은 메달, 약초

마왕상
힘의 씨앗, 보호의 씨앗, 석인상자×2, 350G, 작은 메달, 질풍의 링, 악마의 항아리, 은의 가슴막이

사막의 마을 - 마왕상 클리어 후
신기한 석판 황, 가죽채찍

폐허의 성 - 마왕상 클리어 후
편지와 돈

할머니의 집 - 현재
사랑스런 풀, 비단로브

사막의 마을 - 현재
약초, 무용수의 옷, 작은 메달, 생명의 나무열매, 15G, 신기한 나무열매, 아미트전병, 신기한 석판황

사막의 성 - 현재
귀족의 옷, 은의 머리장식, 실크비스체

유적발굴현장 - 현재
신기한 석판 황, 작은 메달

퀘스트 스토리! QUEST STORY

주인공 일행이 도착한 곳은 사막으로 둘러 쌓인 성과 마을. 이곳에는 예로부터 마물들이 나타나 이를 걱정한 여왕은 정령의 상을 만들어 마물들을 물리치려 하였다. 하지만 이를 알아챈 마물들은 백성들을 협박해 정령의 상을 마왕상으로 만들게 하였고, 게다가 매년 한 명씩 처녀를 바치게 하였다. 이를 막기 위해 성의 여왕은 마을의 처녀들을 대신하여 마물들에게 직접 잡혀가고, 사막은 더욱더 인간이 살 수 없는 곳으로 변해가게 되었다.
그 외에도 이 사막에는 예로부터 마물에게 대항할 수 있는 신의 용 티라노스의 전설이 있었다. 티라노스는 나이라 강에 잠들어 있다고 하지만 아직까지 티나로스를 확인한 사람은 없었다고 한다. 하지만 주인공 일행은 현재에서 티라노스의 화석을 가져와 티라노스를 부활시키고 마왕상에 잡혀있는 여왕을 구해내 사막을 원래대로 되돌리게 된다.

여행의 문을 통해 사막으로 온 뒤 북동쪽에 있는 사막의 마을로 들어가면 마물로 오인받아 쫓겨나게 된다. 그후 북서쪽에 있는 사막의 성으로 들어가면 성이 폐허가 되어있는 것을 발견하게 된다. 성의 지하 2층에서는 하디트라는 남자를 만날 수 있는데, 그는 이런 곳에서 마물들에게 죽지말로 빨리 마을로 도망가라고 한다. 그후 사막의 마을로 가면 마을 내부로 들어갈 수 있다. 사람들과 이야기한 후 마을 북쪽에 있는 족장의 집에서 장로와 이야기하고 잠을 자자. 다음날이 되면 족장에게서 현재 사막이 처해있는 상황에 대해 들을 수 있다.

그후 다시 사막의 성으로 가서 하디트를 만났던 곳으로 가면 본라이더와 싸우게 된다.

본라이더(ボーンライダー)



EXP : 100, G : 270, 아이템 : 없음

루카난을 사용해 일행의 수비력을 낮춘다. 2회 행동을 할 때도 있지만 결정적으로 어렵지 않다.

BOSS

본라이더를 쓰러트리면 전에 만났던 하디트가 돌아오게 되고, 그와 함께 성을 빠져나가려 하지만 모래바람 때문에 나가지 못하고, 다시 지하로 내려와 묘를 만드는 것을 돕게 된다. 다음날이 되면 다시 마을로 돌아가자. 하디트는 마물이 가지고 있던 여왕의 목걸이를 보이며, 여왕은 자신들을 버리고 마물의 편에 서서 마왕상을 만들었다고 한다. 하지만 여왕의 목걸이를 잘 살펴보던 족장은 여왕의 편지를 발견하게 된다.

'친애하는 나의 사막의 백성이여. 모두 무사히 있겠지요? 저도 변함없습니다. 불행히도 이곳에서는 거의 마왕의 상이 완성되어 버렸습니다. 하늘이 검게, 그리고 강이 거칠게 변해 버린 것은 마왕의 상 때문이라고 마물들이 말했습니다. 마물의 수도 늘은 것 같습니다. 고기나 새는 잘 잡히고 있나요? 굶주리고 있지는 않겠지요? 지금까지 모여진 남자들은 무사한 것 같지만, 언제 버려지게 될지…. 남자들이 죽기 전에 저는 마왕의 상의 비밀을 찾을 생각입니다. 만약 강이 원래대로 돌아온다면 도망치는 것도 가능하겠지요. 보석으로 문지기들은 매수해둔 상태입니다. 성에 자주 간다는 마물에게 목걸이에 숨겨 맡긴 이 편지. 당신들에게 전해질 것을 기도하고 있습니다. 전 걱정하지 마십시오. 사랑하는 사막의 백성들에게… 여왕 페델.'



여왕이 몰래 보낸 편지

편지를 읽어본 하디트는 자신의 경솔함을 인정하고 여왕을 만나기 위해 고대의 용을 찾으러 간다. 그후 족장과 이야기하면 '사막의 부적'을 받을 수 있다. 그후 마을사람들과 이야기하면 지금까지와는 달리 매우 협조적인 모습을 보여준다. 마을의 사람들과 대화한 후 토굴을 막고 있는 노인과 대화하면 토굴 내로 들어갈 수 있으며 그 안에 있는 거대한 주머니 속에 숨어있는 여자들을 발견할 수 있다. 모든 마을사람들과 대화가 끝나면 성의 북서쪽에 있는 나이라 강으로 가자. 나이라강에서는 하디트를 만날 수 있지만 고대의 용을 부활시킬 단서가 없다.



이 안으로 들어가서 숨어있는 여성들을 만나보자

이제 다시 현재로 돌아와 유적발굴 현장의 고고학자와 이야기하고 여왕의 목걸이를 보여주면 그에게서 '고대의 화석'을 받을 수 있다. 고고학자를 데리고 다시 과거로 오자. 우선은 고고학자를 사막의 성으로 데려다 준 뒤, 사막의 마을로 가보면 족장이 쓰러졌다는 이야기를 들을 수 있다. 그후 족장의 상태를 보고 집밖으로 나오면 하디트가 나타나고, 다시 족장에게 가보면 잠시 정신을 차리게 된다. 하지만 족장은 '고대의 화석'을 본 뒤 곧 숨을 거둔다.



화석을 가지고 있는 고고학자

다음날이 되면 모든 사막의 백성들은 족장의 장례식을 위해 나이라 강으로 향하게 된다. 장례가 끝난 후 족장의 유언대로 '고대의 화석'을 강에서 사용하면 티라노스가 부활하게 되고 하디트와 일행은 여왕을 구출하기 위해 티라노스를 타고 마왕상으로 떠난다.



티라노스의 부활

던전

마왕상(魔王像)

던전 맵 103P 참조

입구를 막고 있는 마물을 쓰러트리면 내부로 들어갈 수 있다. 1층 중앙에 있는 석판에서는 '사막의 부적'을 사용하자 그러면 내부에 있는 한 개의 문이 열리는데, 그곳으로 들어가면 석상을 올려놓을 수 있는 제단이 있다. 순서대로 사자상을 왼쪽 아래의 제단에, 거북의 상을 오른쪽 위의 제단에, 새의 상을 오른쪽 아래의 제단에, 뱀의 상을 왼쪽 위의 제단에 올려놓으면 2층으로 올라가는 문이 열리게 된다. 2층에는 가시가 올라와 있는 바닥이 있는데, 당연히 지나가면 데미지를 입는다. 어딘가에 가시가 들어가게 하는 스위치가 있으니 찾아보도록 하자. 3층에 있는 페델을 구하면 '검은 열쇠'를 입수하게 되어 더욱 진행할 수 있다. 또한 3층에는 전기장으로 되어있는 데미지존이 있는데, 이 위로 가야만 아래로 떨어지지 않고 4층으로 갈 수 있다. 그러므로 트라마나가 있다면 트라마나를 사용하여 이 위를 지나가자. 만약 없다면 데미지를 감수하며 지나가야 한다. 최상층에 도착하면 세토와 싸우게 된다.

세토(セト)



EXP : 650, G : 250, 아이템 : 없음

루카니를 사용하여 방어력을 낮추며 가끔 마안베기를 사용한다. 힘을 모았다 공격하는 경우도 있는데, 이 경우 매우 공격력이 높으므로 HP가 낮은 캐릭터는 방어를 하는 것이 좋다. 기본적으로 2회 행동을 한다.

BOSS

세토를 물리치면 여왕이 올라와 마왕의 상에서 어둠의 루비를 빼내야 한다고 한다. 이제 왼쪽에 있는 어둠의 루비를 빼내면 사막의 저주가 풀리게 된다. 그후 마왕상이 무너져 버리고, 일행은 나이라강을 따라 떠내려오게 된다. 정신을 차리면 사람들과 이야기 한 후 하디트와 이야기하면 그가 깨어난다. 그후 마을로 돌아가 지하의 토굴에서 신기한 석판을 입수하자. 성으로 가보면 현재에서 온 학자를 다시 만날 수 있는데, 그는 이곳에 남아 연구를 해야겠다며 '편지와 돈'을 준다. 이제 현재로 돌아오자.

현재로 돌아온 주인공들은 사막의 성으로 가고, 사막의 성에서는 주인공들을 위한 파티가 열린다. 사막의 마을에 있는 거대한 항아리속으로 들어가면 또 하나의 신기한 석판을 입수할 수 있으며, 유적발굴현장에 있는 사다리를 막고 있는 남자에게 학자의 편지와 돈을 건네주면 더 이상 자신의 할 일이 없어졌다며 사라진다. 그후 사다리로 내려가 발굴현장으로 가보면 또 하나의 석판을 입수할 수 있다. 이제 수수께끼의 신전으로 가서 황색의 석판을 사용해 과거로 향하자.

마왕들의 마을

진행 플로우 차트

크레쥬(クレージュの村)마을로 온다 → 마을 사람들과 대화한다 → 북쪽에 있는 검은 로브의 남자와 대화한다 → 북서쪽 집에 있는 촌장과 대화한다 → 신목에 있는 소녀를 만난다 → 마을로 돌아와 다시 촌장과 대화한다 → 신목으로 가면 사람들이 나무를 베려한다. 사람들과 이야기하면 수상한 남자와 싸우게 된다 → 쓰러진 소녀를 집으로 옮긴다 → '엘프의 물그릇(エルフのみずさし)'에 신목의 이슬을 담는다 → 소녀에게 '신목의 이슬(神木の朝つゆ)'를 사용한다 → 마을로 돌아가 촌장에게 '신목의 이슬'을 먹인다 → 마을의 우물에 '신목의 이슬'을 사용한다 → 엘프소녀와 이야기한다 → 던전 : 신목의 뿌리 → 우물마인을 쓰러트리고 우물에 '신목의 이슬'을 사용한다 → 우물위로 올라가 울프데빌과 전투 → 촌장의 집에서 하루를 묵는다 → 엘프소녀를 만난다 → 마을의 농부에게서 '신기한 석판 적'을 받는다 → 현재 세계로 → 현재의 크레쥬 마을에서 '신기한 석판 적'을 입수 → 현재의 세계수에서 '신기한 석판 적'을 입수 → 적색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

크레쥬(クレージュの村) 마을
작은 메달, 가죽모자, 3G, 천옷, 신기한 석판 적(퀘스트 클리어 후)

크레쥬 - 현재
여행자의 옷, 작은 메달×2, 13G, 아미트만주, 5G, 실크햇, 신기한 석판 적, 인테리메가네, 지혜의 씨앗, 가죽우드

세계수의 나무 - 현재
신기한 석판 적

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 과거의 마을은 신목의 아래에 있는 크레쥬라는 마을. 하지만 이상하게도 이 마을 사람들은 서로 자신이 마왕이라며 자신들의 집을 부수고 밭을 파괴하며 매일같이 싸움을 하며 지낸다. 이 마을에서 아직까지 완전히 정신을 잃지 않는 사람은 장로뿐. 장로는 주인공들에게 마을 북쪽에 있는 신목과 신목을 지키는 한 소녀를 지켜달라고 부탁을 하게 된다.
한편 서로 마왕이라고 우기는 마을 사람들은 검은 로브의 남자에게 선동되어 신목을 베어버리려 하지만 주인공들에 의해 물러서게 되고, 주인공들은 신목을 지키는 소녀에게서 마을사람들이 무언가의 저주에 걸려 정신을 잃고 자신이 마왕이 된 것처럼 생각하고 있다고 한다. 결국 마을 사람들이 변해버린 이유가 마을에 단 하나뿐인 우물에 악의 기운이 깃들었기 때문이라는 것을 알게된 일행은 소녀에게서 마물의 기운을 없애는 '신목의 이슬'을 받아 우물을 정화시키고 마을 사람들을 구해내게 된다.

여행의 문을 통해 일행이 도착한 마을은 크레쥬라는 작은 마을. 하지만 이곳의 사람들은 서로가 마왕이라면서 일상생활을 포기한 채 살아가고 있다. 마을 북서쪽 집에는 마을의 촌장이 있는데, 그나마 촌장은 아직 제정신인 상태이다. 촌장은 마을 북쪽에 신목의 나무가 있지만 마을사람들이 그것을 없애려 한다며 신목과 그것을 지키는 한 소녀가 있는데, 소녀에게 이 마을의 이야기를 전해 마을에 오지 못하도록 해달라고 한다.



수상한 검은 로브의 남자

마을을 나와 북쪽으로 가면 신목으로 가면 촌장의 말대로 한 소녀가 있다. 하지만 그녀는 마치 잠자고 있는 것처럼 말이 없는 상태이다. 어쩔 수 없이 다시 마을로 돌아오면 검은 로브의 남자가 마을사람들을 데리고 신목을 베러 떠나는 것을 볼 수 있다. 그후 이 사실을 촌장에게 전하면 그는 신목과 소녀를 지켜달라고 한다. 다시 신목으로 가면 마을사람들이 신목을 베어버리려 하고 있고, 이것을 말리는 일행과 수상한 남자가 싸우게 된다. 수상한 남자는 그리 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.


별로 강하지 않은 수상한 남자

수상한 남자를 쓰러트리면 마을사람들이 도망가게 된다. 이제 쓰러진 소녀를 데리고 움막으로 데려가면 그녀는 '신목의 이슬'을 떠다 달라고 한다. 방안을 살펴보면 '엘프의 물그릇'이 있으므로 이것을 얻은 뒤 밖으로 나가면 나무에서 물이 떨어지고 있다. 여기서 '엘프의 물그릇'을 사용하면 '신목의 이슬'을 입수할 수 있다. 이 '신목의 이슬'을 엘프소녀에게 사용하면 엘프소녀가 깨어나게 된다. 소녀는 '신목의 이슬'이 있다면 마을사람들의 저주를 풀 수 있을 것이라며 마을사람들을 구해달라고 한다.



이 위치에서 신목의 이슬을 받자

마을로 돌아가 촌장에게 '신목의 이슬'을 사용하면 제정신으로 돌아온다. 그는 마을에 단 하나밖에 없는 우물에 '신목의 이슬'을 사용한다면 마을사람들이 제정신으로 돌아올 것이라고 한다. 하지만 우물에서 '신목의 이슬'을 사용하려 하면 검은 로브의 남자와 마을사람들에 의해 우물에 접근할 수 없게 되어 버린다.
그후 다시 엘프소녀에게 돌아가 이 사실을 전해주면, 신목의 나무 뿌리를 통해 마을의 우물밑으로 돌아갈 수 있다며 신목의 나무 뒤쪽에서 길을 만들어 준다.

던전 신목의 뿌리(神木の根っこ)

간단해 보이지만 예상외로 복잡하다. 길이 많지 않고 계단도 적기 때문에 간단해 보이지만 워낙 지도가 넓기 때문에 약간 헤메게 될 것이다. 우선은 뿌리위와 부리속을 번갈아 진행하다 보면 뿌리의 색깔이 약간 다른 곳을 찾을 수 있는데, 이곳을 이용하면 아래로 떨어질 수 있다. 이렇게 해서 2번 떨어지면 마을의 우물로 연결되는 동굴로 들어갈 수 있다. 동굴을 빠져나가면 우물을 지키고 있는 마물들을 볼 수 있는데, 우물마인을 쓰러트리고 신목의 이슬을 사용하면 마을의 저주가 풀린다. 그후 위로 올라가면 울프데빌과 싸우게 된다.



우물에 올라오는 마물들

BOSS 울프데빌(ウルフデビル)



EXP : 400, G : 210, 아이템 : 없음
바이킬트를 사용해 공격력을 2배로 올린다. 4번의 연속공격을 하는 폭열권도 사용하므로 스카라 시리즈를 이용해 방어력을 올린 뒤 싸우는 것이 좋다. 별다른 공격마법이나 공격기술은 사용하지 않는다.

울프데빌을 물리치면 마을이 저주로부터 완전히 해방되게 된다. 그후 농부와 이야기하면 밭에서 캐낸 신기한 석판을 입수할 수 있으며, 신목으로 가서 엘프소녀와 이야기하면 축복의 지팡이를 받을 수 있다. 이제 현재로 돌아가자.
현재로 돌아가서 크레쥬 마을로 가면 마을이 꽤 발전해 있는 것을 발견할 수 있다. 또한 신목이 성장하여 세계수로 되어 있다. 크레쥬 마을의 저택내에서 신기한 석판을 입수하고, 세계수에서 또 하나의 신기한 석판을 입수한 후에 수수께끼의 신전으로 돌아가 적색 석판을 맞추어 과거로 가자.

PLAYSTATION

DRAGON QUEST 세계 제일의 건축가 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

무기점 옆에 있는 병원에서 에이미의 대화를 듣는다 → 여관에서 하루를 보낸다 → 북쪽의 다리로 가서 사람들과 대화한다 → 마을로 돌아와 여관에서 하루를 보낸다 → 북쪽의 다리로 가서 사람들과 대화한다 → 북동쪽에 있는 바로크(バロック)의 아트리에로 간다 → 리트루드의 시계탑으로 가서 레버를 조작한다 → 병원 지하에 있는 그림을 통해 시간의 틈새로 → 던전 : 차원의 틈새(신기한 석판 황) → 바로크에게 결과를 말해준다 → 여관에서 하루를 보낸다 → 북쪽의 다리로 향한다 → 사람들에게 말을 걸어 앞으로 나선다 → 연설이 끝난후, 왼쪽 강가에 있는 바로크를 만난다 → 바로크의 아트리에에서 그와 대화한다 → 마을로 돌아와 크리니(クリーニ)와 대화한다 → 다리를 건너 그린크레이프지방으로

입수 아이템

리트루드(リートルード) 마을	터번, 성수, 약초×3, 생명의 돌, 고깔모자, 15G, 여행자의 옷, 작은 메달, 실크햇, 신기한 열매
북쪽의 다리	조개껍질모자, 우물괴물
바로크의 아트리에	지혜의 씨앗
차원의 틈새	작은 메달, 질풍의 링, 악마의 항아리, 식인상자×2, 민첩성의 씨앗, 마법의 성수, 신기한 석판 황(보스전)

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 과거는 바로크라는 건축가로 유명한 리트루트 이다. 이 마을의 북쪽에는 물살이 센 강이 있어, 항상 북쪽의 대륙과 왕래가 어려웠는데 마침 바로크가 만든 다리가 내일 완공되게 되어 있었다.
때마침 마을에 도착한 일행도 완공식을 축하하기 위해 마을에서 하루를 보내고 다리로 가 보지만, 이상하게도 완공식은 다음날. 그리고 또 마을에서 하루를 보내도 언제나 완공식 전날로 돌아가 버린다. 이상한 것을 느낀 일행은 바로크의 도움으로 바로크가 만든 시계탑을 정지시키고 시간의 틈새로 들어가 시간을 지배하고 있는 마물을 쓰러뜨리게 된다.
그리고 다음날 순조롭게 다리의 완공식이 열리지만 바로크와 마을의 의사 크리니는 무엇인가에 대해 언쟁을 하게되고, 여기서 마을의 여관일을 돕고 있는 에이미가 바로크가 버린 딸이라는 것을 알게 된다.
어쨌든 일행은 완공된 다리를 통해 그린프레이크가 있던 대륙으로 건너가게 된다.

주인공들이 새롭게 도착한 마을은 리트루드라는 마을로, 오래간만에 별다른 문제가 없어 보이는 마을이다. 마을을 돌아다니며 정보를 모은 뒤 마을 남서쪽에 있는 병원에 가보면 덤벙대는 에이미라는 소녀가 계단에서 넘어져 발을 삐었다는 것을 알게 된다. 그후 여관에서 하루를 보내고 일어나면, 에이미가 또다시 계단에서 넘어지려다 마는 것을 보게 된다. 오늘은 다리가 완공되는 예정일이므로 북쪽의 다리로 가보자.

하지만 다리에가서 이야기해보면 다리의 완공일이 내일이라는 엽기적인 이야기를 듣게 된다. 뭔가 속은 것 같지만 어쩔 수 없으므로 다시 마을로 돌아와 하루를 보내자.

아침이 되면 어제와 똑같이 에이미가 계단에서 넘어지는 일이 또 발생하게 되고, 다리로 가보면 역시 완공일은 내일이라고 한다. 뭔가 이상한 것을 느낀 일행은 주인공들처럼 시간의 흐름에 이상함을 느낀 바로크라는 건축가가 마을 북동쪽의 아트리에에 있다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 바로크의 아트리에에서 그를 만나면 그는 자신이 만든 시계탑에 문제가 생긴 것 같다며 '시계탑의 열쇠'를 준다. 이것을 가지고 마을로 돌아와 시계탑 내부로 들어가면 2층에 레버가 있는데, 레버를 조작하면 시간이 멈추게 된다. 그후 병원의 지하에 있는 그림을 조사하면 차원의 틈새로 들어갈 수 있게 된다.



천재적인 건축가, 바로크



이 안으로 들어가자

던전 차원의 틈새(次元のはざま)

던전 맵 104P 참조

정말 복잡한 던전이다. 곳곳에 워프존이 있는데, 어느정도 헤멘 후에야 길을 알 수 있게 된다. 하지만 중간에 회복을 할 수 있는 곳이 있으므로 자주 이곳에 들러 회복하도록 하자. 워프존 외에도 아래로 떨어지는 곳도 있어서, 길이 막혔을 때에는 아래로 떨어지는 곳을 잘 찾아보도록 하자. 석판이 있는 층에서는 로마자로 숫자가 써 있는데 시 방향에서 시계 반대방향으로 한바퀴를 돌면 길이 생기게 된다. 최종층에서는 시간을 조정하고 있는 타임마스터와 싸우게 된다.



이곳으로 떨어지자

BOSS 타임마스터(タイムマスター)



EXP : 904, G : 362

아이템 : 신기한 석판 황

마키마키라는 몬스터를 2마리 데리고 나오지만 그렇게 성가신 존재는 아니다. 타임마스터는 주로 메라미를 이용해 공격하므로 매직 배리어를 사용할 수 있다면 사용하여 데미지를 줄이자. 그 외에도 눈부신 빛이나 매직 배리어를 사용한다. 마법공격보다는 특기를 공격이 효율적이다.

타임마스터를 쓰러트리고 안에 있는 모래시계를 파괴하면 시간이 원래대로 되돌아오게 된다.

이제 바로크의 아트리에로 가서 그에게 지금까지의 일을 설명해 준 후 마을로 돌아와 하루를 보내자. 아침이 되면 또 에이미가 넘어지려 해서 일행을 걱정하게 하지만 이번에는 넘어지지 않아 확실히 하루가 지났다는 것을 알게 된다. 북쪽의 다리로 가면 촌장의 연설이 시작되려 하는데 앞을 막고 있는 사람들에게 양해를 구하고 제일 앞으로 나가면 개통식이 거행된다. 하지만 연설이 끝나면 바로크가 없다는 것을 알게 되는데, 왼쪽의 강가로 가면 바로크와 크리니가 예전의 일과 바로크의 딸에 대해 이야기하고 있는 것을 들을 수 있다. 개통식이 끝난후 바로크의 아트리에로 가보면 그의 조수가 바로크의 성격을 견디지 못하고 도망쳤다는 이야기를 들을 수 있다. 그후 마을로 돌아와 병원의 의사 크리니에게 그 사실을 전해주면 오히려 잘된 일이라며 바로크가 에이미를 만날 수 있을 것 같다고 한다. 이제 다리를 건너 그린프레이크 지방으로 향하자.



돈과 사랑 3

진행 플로우 차트

그린프레이크에서 사람들과 대화 → 이완이 일을 대충해 버리고 쉬러가는 것을 봄 → 메모리아리프에서 사람들과 대화 → 수도원으로 가는 길에 있는 동굴의 서랍에서 린다의 글을 읽는다 → 수도원에서 사람들과 대화 → 수도원 북동쪽에 있는 묘비를 읽어봄 → 메모리아리프에서 페페와 대화 → 페페를 데리고 수도원으로 → 린다의 묘지 → 현재의 세계로

입수 아이템

그린프레이크 - 과거
작은 메달×2, 보오의 씨앗, 3G, 전옷, 500G, 비단옷, 망사타이즈

메모리어리프 - 과거
은의 머리장식, 작은 메달, 힘의 씨앗, 보오의 씨앗

수도원(가는길)
작은 메달, 힘의 반지, 비단로브

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 다리를 건너 그린프레이크지방으로 가보면 이곳이 과거의 그린프레이크의 시대에서 20년 정도가 지난 시대라는 것을 알게 된다.

다행이도 이 시대에는 그린프레이크가 존재하고 있었다. 하지만 허브 농장의 주인은 바뀌어 있었고 이완은 전의 페페처럼 허브 농장의 정원사를 하며 잡일을 하고 지내고 있었다. 사람들의 말에 따르면 그는 린다와 결혼한 후 아버지의 반대를 무릅쓰고 포도농장을 시작했다 망해서 이렇게 되어버렸고, 이완의 아버지는 화병으로 죽었다고 한다. 위에서 이야기한 것 처럼 페페가 사라진 후 이완은 린다와 결혼하여 아이도 낳고 살게 되었지만 선천적인 성격과 포도농장의 실패 때문에 집과 농장을 빼앗겨 버리고 결국 린다도 이완과 자식을 버리고 도망쳤다고 한다. 현재 농장의 주인은 다른 곳에서 온 한 남자로 과거 이완을 좋아했던 하녀 카야는 그와 결혼하여 안부인이 되어 있었다. 하지만 카야는 아직도 이완을 잊지 못해 이완이 몰락한 후에도 그를 돌봐주고 있었다.
페페가 살고 있던 작은 집에는 페페의 동생 포루타 가족이 살고 있는데, 집의 지하에서 페페가 아버지의 죽음 이후 포루타를 걱정하여 보낸 편지를 읽을 수 있게 되고, 교회의 할머니로부터, 린다가 그 편지를 통해 페페의 소식을 듣고 집을 떠나갔다는 것을 알게 된다.
한편 마을을 빠져나온 페페는 동쪽에서 허브 농장을 시작하여 메모리어리프라는 큰 허브 농장을 꾸미게 되었다. 하지만 그는 여전히 린다를 잊지 못해 독신으로 지내고 있었고, 부모없는 한 소녀를 데려다 린다라고 이름짓고 키우고 있었다. 마을의 북쪽에는 현재에서처럼 수녀원이 있는데, 수녀원으로 가는 도중에 린다로 생각되는 한 여자의 이야기를 들을 수 있고, 린다가 쓴 것으로 보이는 편지를 발견하게 된다.

'남편과 자식들을 버리고 온 저를 당신은 경멸하겠지요. 그래서 당신을 만날 수 없습니다. 하지만 당신을 사랑하는 마음을 거스를 수도 없습니다. 부디 먼 곳에서 당신을 지켜보는 것 만은 용서해 주세요. 허브의 꽃이 피는 그 정원에서 당신의 모습을 바라보던 그 날들처럼…'

수녀원으로 도착한 주인공은 린다가 이곳으로 왔다가 반년전 병으로 죽었다는 것을 알게되고 그녀의 묘를 찾아낸다. 묘비에는 린다의 유언이 다음과 같이 적혀 있다.

'저는 이곳에 있습니다. 이곳에서 영원히 당신의 정원을 지켜보겠습니다.'

모든 사실을 알게된 일행은 페페에게 이 사실을 전하고, 수녀원에서 린다의 묘를 발견한 페페는 용기 없던 자신의 행동을 한탄하며 힘없이 마을로 돌아오게 된다.

다리를 건너 그린프레이크로 가보면 마을의 실정이 많이 바뀌어 있다는 것을 알 수 있다. 마을사람들과 이야기하고 포루타의 집 지하에서 편지를 읽은 뒤 페페가 만든 메모리어리프로 향하자. 페페는 홀로 이곳에 도착해 힘들게 허브농사를 지어 마을을 번성시켰지만, 린다를 잊지 못해 독신으로 지냈다고 한다. 마을사람들과 이야기를 하고 북쪽의 길을 통해 수도원으로 향하자. 도중에 있는 동굴의 수녀에게서 린다라는 여성이 이곳에 쓰러져 있는 것을 발견하게 되어 그녀가 이곳에 살게 되었고, 그녀의 도움으로 허브를 기르게 되었다는 것을 듣게 된다. 또한 서랍에서 린다가 쓴 것으로 보이는 글을 읽을 수 있다.


페페의 양녀 린다

수녀원의 수녀들과 이야기하다보면 린다의 이름을 가졌던 수녀가 반년 전 죽었다는 것을 알게 되고, 북동쪽 언덕에 있는 묘비를 조사해 보면 그 묘가 린다의 무덤이라는 것을 알게 된다. 그후 페페에게 돌아가 이 사실을 전하면, 그는 린다의 죽음을 믿지 못하고 수도원으로 가보자고 한다.
수도원에 도착하면 수녀들은 린다가 죽어버린 지금에 와서야 나타난 페페를 원망하며 들여보내주려 하지 않지만, 페페는 억지로 린다의 묘로 달려가고 린다의 죽음을 인정하려 하지 않지만 결국 자신의 용기없는 행동을 한탄하고 만다.
이벤트가 끝나면 현재의 세계로 돌아오자.


린다의 편지



린다의 묘지

PLAYSTATION

바로크와 에밀리

진행 플로우 차트

바로크의 탑으로 → 던전 : 바로크의 탑 → 최상층에서 '신기한 석판 황, 녹'입수 → 리트루드의 병원지하에서 '신기한 석판 녹'입수 → 책장에서 '에밀리아의 편지(エミリナの手紙)'입수 → 의사에게 편지를 보여준다 → 과거의 다마의 신전이 있는 대륙으로 간다 → 낙오자들의 마을에서 '신기한 석판 황'입수 → 황색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

바로크의 탑
신기한 석판 녹, 신기한 석판 황, 작은 메달, 나비넥타이, 비단턱시도, 지혜의 씨앗

리트루드 마을 - 현재
멋진 머리띠, 5G, 고깔모자, 약초×2, 신기한 석판 녹, 성수, 키메라의 날개, 화려한 옷

북쪽의 다리 - 현재
작은 메달×2, 인테리안경

낙오자들의 마을 - 과거
신기한 석판 황

퀘스트 스토리 QUEST STORY

다리를 만든 바로크는 결국 자신의 딸 에이미를 받아들이게 되고, 딸와 함께 자신의 공방이 있던 자리에 평생을 걸쳐 바로크의 탑이라는 거대한 탑을 건설한다. 그리고 주인공들은 그 탑에서 그가 과거에서 다리가 개통된 이후 평생에 걸쳐 이 탑을 만들었으나 죽을때까지 만들지 못하여 결국 에이미가 이 탑을 완성시켰다는 것을 알게 된다. 어쨌든 일행은 탑에서 석판을 찾아 다른 과거로 떠나게 된다.

현재로 돌아와 메모리어리프의 남쪽으로 내려오면 리트루드로 올 수 있다. 우선 리트루드의 병원 지하에서 신기한 석판을 입수하자. 책장에서는 '에밀리아의 편지'를 입수할 수 있는데, 이것을 의사에게 가져다주면, 에밀리아는 바로크의 부인이었으며 에밀리라는 딸이 있었다는 것을 알게 된다. 또한 바로크의 탑의 유래에 대해서도 듣게 된다. 그후 바로크의 탑으로 들어가자.



던전

바로크의 탑(バロックの塔)

길은 거의 외길이지만 바로크가 준비해둔 여러 가지 트랩 때문에 꽤 복잡한 던전이다. 우선 1층에서는 오른쪽으로 들어간 뒤 뒤쪽 부분에서 2개의 여신상을 밀어 바닥을 누르면 문이 열린다.



어떤 스위치를 두 개 누르자

2층에서는 1층으로 떨어져 승강기를 타고 올라가야 한다. 3층에는 용이 불을 뿜고 있는데, 우선 눈이 박혀있는 용을 조사하여 '용의 눈(龍のひとみ)'을 빼내자. 이것을 불을 뿜고 있는 용에게 끼우면 불이 사라지게 된다. 물론 불이 있어도 지나갈 수는 있지만 엄청난 데미지를 받게 되며, 위층으로 올라가려면 불을 끌 필요가 있다. 우선 오른쪽의 불을 끈 뒤 돌을 밀고 내려와 왼쪽 중앙 부분에 있는 스위치를 누른다.



이 위에 돌을 올려놓자

그후 위에 있는 용의 불을 끄고 진행하면 4층으로 갈 수 있다. 4층은 방 내부가 빙글빙글 돌고 있는데, 현기증을 참고 잘 가다 보면 반대쪽으로 진행할 수 있다. 그후 꼭대기로 올라가면 스위치가 있는데, 이것으로 물을 빼면 5층으로 떨어질 수 있다. 5층에는 2개의 스위치가 있는데, 이것을 밟고 물 속에 있는 보이지 않는 통로로 들어가면 또 하나의 스위치를 찾을 수 있다. 이렇게 해서 3개의 스위치를 밟으면 상자 아래에 황금색 스위치가 생기고, 이것을 밟으면 위로 올라가 신기한 석판을 입수할 수 있다.



이 지역에서 3개의 석판을 입수했다면 과거의 다마의 신전으로 가자. 여행의 문을 통해 과거로 오면 다마의 신전을 거쳐 낙오자들의 마을로 가보자. 마을 왼쪽에 있는 창고에서 또 하나의 신기한 석판을 입수할 수 있을 것이다. 이제 다시 현재로 돌아와 수수께끼의 신전에서 황색 석판을 맞추어 과거로 향하자.

DRAGON QUEST 해마 그라코스 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

아본 마을로 들어가 사람들과 대화한다 → 촌장의 집에서 하루를 묵는다 → 터널을 통해 남쪽의 후즈마을로 향한다 → 마을사람들과 대화 후 여관에서 하루를 묵는다 → 하멜리아의 마을로 향한다 → 중앙에서 노악사의 연주를 본다 → 여관에서 하루를 묵는다 → 악사를 따라 워프존으로 → 던전 : 산속의 탑 → 노악사에게 '신기한 석판 녹'을 받는다 → 탑 2층에서 뗏목을 타고 후즈의 마을 남서쪽에 있는 해저도시로 → 던전 : 해저도시 → 여행의 문을 이용해 하멜리아로 → 하멜리아의 영주와 대화 → 수로로 내려가 술집 아래에 있는 보물창고에서 '신기한 석판 녹, 인어의 달' 입수 → 현재의 세계로 → 현재의 하멜리아로 가서 아즈모스(アズモス)를 만난다 → 아즈모스의 집으로 가서 몬스터 퇴치의 부탁을 받는다 → 던전 : 산속의 탑(신기한 석판 적 2) → 아즈모스에게 퇴치를 알려준다 → 아즈모스를 따라 탑으로 → 탑의 3층에서 아즈모스와 대화 → 하멜리아의 보물창고에서 '신기한 석판 적' 입수 → 던전 : 해저도시(신기한 석판 적, 신기한 석판 ?)

입수 아이템

아본 마을
약초, 작은 메달, 20G

지하터널
작은 메달, 만월초

후즈 마을
생명의 나무열매, 가죽모자, 해독초, 작은 메달

하멜리아 마을
30G

해저도시
작은 메달×2, 미믹, 썩은 시체의 마음, 츠보크×2, 만월저, 전율검검, 세계수의 잎, 생명의 나무열매

산속의 탑
말똥, 5G, 얼룩거미실, 신기한 나무열매, 신기한 석판 녹(노악사)

아본 마을 - 그라코스 퇴치후
버서커의 혼, 해적의 옷

하멜리아 - 그라코스 퇴치후
신기한 석판 녹, 인어의 달

하멜리아 - 현재
신기한 석판 적, 생명의 나무열매, 지혜의 씨앗, 작은 메달

산속의 탑 - 현재
신기한 석판 적, 50G, 말똥, 작은 메달, 츠보크, 슬라임의 마음, 신기한 석판 적(기가 뮤탄트)

해저신전 - 현재
신기한 석판 적, 보호의 루비, 에미트만두, 츠보크×2, 신기한 나무열매, 신기한 석판 ?(그라코스 5세)

퀘스트 스토리! QUEST STORY

주인공들이 도착한 곳은 아본이라는 산속의 작은 마을. 이 마을에는 얼마 전 신비로운 음악을 들려주는 노악사가 왔다고 한다. 하지만 마을에서 하루를 보낸 일행은 마을사람들이 모두 사라진 것을 알게 된다. 어쩔 수 없이 일행은 후즈라는 바닷가의 마을로 도착하지만, 이곳에서도 역시 노악사가 지나간 후 마을사람들이 모두 사라지게 된다. 노악사가 점점 더 수상해져 가는 가운데 일행은 하멜리아라는 마을에 도착하게 되고, 그곳에서 노악사가 토우라를 연주해 마을 사람들을 어디론가 데리고 가는 것을 보게 되고, 악사를 따라가 마을사람들을 구하게 된다. 하지만 모든 사람의 예상과는 달리 노악사는 사람들을 유괴한 것이 아니었고, 얼마 있지 않아 모든 마을이 바다에 잠기게 된다는 것을 미리 알고 사람들을 산속의 높은 탑으로 피난시킨 것이다. 그것보다 더욱 더 놀라운 것은 노악사가 바로 과거 신의 부활에 실패하고 부족을 떠난 잔이라는 것을 알게 된다. 잔은 부족을 떠난 이후 자신의 잘못을 뉘우치는 뜻에서 세계를 돌며 위기에 빠진 사람들을 구해주며 살았다고 한다.

어쨌든 이번 일은 해마 그라코스의 부활에 의한 것으로 일행은 그라코스가 살고 있는 해저도시에서 그라코스를 봉인하고 마을을 구해내게 된다. 그리고 세상 어디에 있을지 전혀 상상이 가지 않던 '인어의 달'을 입수하게 된다.

과거로 온 일행은 아본이라는 작은 마을에 도착하게 된다. 마을사람들과 대화한 뒤 촌장을 만나면 하루를 묵으라고 하는데, 다음날이 되면 마을사람들이 모두 사라진 것을 알게 된다. 그후 마을의 지하도를 통해 산을 넘어오면 바닷가의 후즈마을에 도착하게 된다.

이 마을 역시 조용하고 한적한 마을로 마을사람들과 대화 후 여관에서 잠을 자면 다음날 모든 사람들이 사라져 있다.

북동쪽으로 가면 하멜리아에 도착하게 되는데, 소문으로만 듣던 노악사를 만나게 된다. 그후 마을사람들과 이야기를 하고 여관에서 잠을 자면 밤중에 귀에 익은 소리를 들어 깨어나게 되고, 노악사가 마을사람들을 어디론가 보내고 있는 것을 보게된다. 노악사가 사라진 뒤 여행의 문으로 들어가면 산속의 탑으로 도착하게 된다.



알 수 없는 노악사



던전
산속의 탑(山奥の塔)

그다지 복잡하지 않은 던전이다. 외곽에 있는 보물상자는 탑에서 나가지 말고 외벽을 따라가면 입수할 수 있을 것이다. 철로 잠겨진 문은 안쪽에 있는 레버를 조작하면 열어둘 수 있다. 3층으로 가면 마을사람들이 잡혀 있는데 마을사람들과 이야기한 후 어린아이의 도움으로 철창을 열어 위로 올라가자. 최상층으로 올라가면 노악사가 있고 이벤트가 일어난다.

일행은 이번 사건의 원인인 노악사를 만나지만, 잠시후 바닷물이 차올라 모든 마을이 물속에 잠겨버리게 된다. 노악사는 사람들을 유괴한 것이 아니라 사람들을 구하기 위해 이 탑으로 데려온 것이었다. 노악사의 말에 따르면 이번 일은 해마 그라코스가 깨어났기 때문이며, 생각보다 그라코스의 힘이 강해 어쩌면 이 탑도 잠길 지 모른다며 아래에 있는 뗏목을 이용해 그라코스를 찾아 없애달라고 한다. 또한 자신이 오래전 유목민의 일원이었으나, 큰 잘못을 하여 마을을 떠나 방랑을 하며 살아왔다는 이야기도 듣게 된다. 그후 아래로 내려가면 2층에서 뗏목을 타고 나갈 수 있다. 그라코스가 있는 해저도시는 후즈의 마을 남서쪽에 있다.



이곳에 해저도시가 있다

던전
해저도시(海底都市)

던전 맵 105P 참조

성밖을 돌아다니면 더 이상 진행이 불가능한데, 처음 시작하던 부분에 있는 가운데의 석상을 밀면 계단이 나타난다. 내부로 들어가 성의 1층에서 부터는 멀리 날아가는 항아리를 던져 스위치를 조작하여 길을 만들어 가야 한다.

지하 1층에는 매우 많은 스위치가 있는데, 우선은 항아리를 던져 길을 만든 뒤 스위치를 찾아 물을 빼고, 다시 반대쪽에 있는 길로 나갈 수 있도록 길을 없애 수로를 따라 진행해야 한다. 지하 2층 역시 같은 방법으로 물을 뺐다 채웠다 하면서 길을 만들어 가야 한다. 3층을 지나 지하 4층에 도착하면 그라코스가 사람들의 영혼을 몬스터로 만들어 불러내 싸우게 한다. 몬스터를 없애다 보면 노악사가 나타나 토우라를 연주하여 영혼들을 성불시켜 주고 그라코스와 싸우게 된다. 싸우기 전에 노악사가 일행의 HP와 MP를 회복해 준다.



항아리를 던져 스위치를 누르자

그라코스(グラコス)



BOSS

EXP : 1320, G : 720, 아이템 : 없음

지금까지의 보스중 가장 어렵다. 우선 2회 행동을 할 경우가 많으며, 전체에게 40이상의 데미지를 주는 베기공격을 사용한다. 그 뿐 아니라, 얘일이나 얼어붙는 입김 역시 50이상의 데미지를 주는 전체공격이다. 그러므로 후바하를 사용할 수 없다면 매우 전투가 어려울 것이다. 맹독의 안개도 사용하는데 맹독에 걸리면 HP가 팍팍 깎이므로 해독마법도 알고 있는 것이 좋다. 후바하나 베호마라같은 마법이 반드시 필요할 것이다.

그라코스를 쓰러트리면 해저도시는 붕괴하기 시작한다. 이제 노악사가 만든 여행의 문을 이용해 탑으로 돌아가자. 탑으로 돌아온 일행은 노악사와 작별을 한후 탑을 내려와 여행의 문을 통해 하멜리아로 돌아오게 된다.

하멜리아로 돌아와 마을의 북서쪽 저택에 살고 있는 이 마을의 영주를 만나면 그는 고맙다며 마을의 보물을 주겠다고 한다. 이야기를 듣고 건물을 나와 뒤쪽에 있는 보이지 않는 계단으로 내려가 뗏목을 타고 수로로 들어가면 주점 아래의 보물창고에서 '인어의 달'과 신기한 석판을 입수한 것이 된다. 이제 현재로 돌아가자.

현재로 돌아오면 우선 하멜리아로 가서 학자인 아즈모스를 만나자. 그는 과거에 있었던 그라코스의 부활과 이 부근이 잠겼던 일에 대해 연구를 하고 있다. 아즈모스와 제자의 이벤트를 본 후 그의 집으로 따라가 석판에 대해 이야기하면 그는 탑을 연구하고 싶지만 탑속에 있는 몬스터들 때문에 연구를 하지 못하고 있다며 탑 속의 몬스터를 없애달라고 한다. 산속의 탑은 과거와 달리 걸어서 갈 수 있다.

던전
산속의 탑

과거와 똑같이 생겼다. 우선은 외곽의 길을 통해 지하로 내려가면 킹슬라임과 싸울 수 있다. 슬라임들은 원래 이곳에 살고 있었는데, 최근 강력한 마물이 이 탑을 지배하기 시작했다며 일행에게 그 녀석을 없애달라고 한다. 슬라임을 동료로 한 뒤에는 탑을 올라가자. 3층의 닫혀진 철창은 슬라임의 도움으로 열 수 있다. 노악사가 있던 최상층에 도착하면 탑을 지배하고 있는 기가뮤탄트가 나타난다.



슬라임 킹으로 변신

기가뮤탄트(ギガミュータント)



BOSS

EXP : 1230, G : 125,

아이템 : 신기한 석판 적

얼어붙는 입김과 차가운 입김을 사용한다. 차가운 입김은 별로 강하지 않지만 얼어붙는 입김은 주의해야 할 것이다. 역시 후바하를 사용할 수 있다면 후바하를 쓰고 싸우도록 하자. HP만 주의한다면 어렵지 않게 이길 수 있다.

기가 뮤탄트를 물리친 후에는 마을로 돌아가 아즈모스에게 이 사실을 알리자. 그러면 그는 탑으로 가는데, 그를 따라 탑으로 가면 슬라임들과 아즈모스의 이벤트가 일어난다. 그후 3층으로 올라가 다시 아즈모스와 대화하면 그는 석판을 주겠다며 마을로 가보라고 한다. 마을로 돌아가 과거에서 '인어의 달'을 얻었던 보물창고로 가면 새로운 석판을 입수할 수 있다. 이제 배를 타고 해저도시가 있던 곳으로 가자. 그라코스 5세를 물리치고 석판을 받았다면 메자레 마을로 향하자.



던전
해저도시

과거와는 던전이 조금 다르게 되어 있지만, 석상을 밀어 아래로 내려가는 것은 같다. 성 내부는 전과는 달리 간단하게 변해 버렸으며 그라코스가 있던 곳에는 그라코스의 후예인 그라코스 5세가 있다. 참고로 해저도시에서는 두 개의 석판을 입수해야 한다.

그라코스 5세(グラコス5世)



BOSS

EXP : 1950, G : 940,

아이템 : 신기한 석판 ?

과거의 그라코스보다도 약하다. 2회 행동과 전체 물리공격, 그리고 맹독연기 공격은 동일하지만 입김공격과 해일 대신 하다르코를 사용한다. 그러므로 후바하 대신 매직 배리어로 데미지를 줄인 후 싸우도록 하자.

PLAYSTATION

DRAGON QUEST 전설의 영웅 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

현재 세계의 메자레에 있는 니콜라의 하녀에게 '인어의 달(人魚の月)'을 보여준다 → 교회의 뒤로 가서 하녀와 대화한다 → 교회의 뒤를 조사하여 계단을 찾아낸다 → 지하도로 들어가 '마법의 융단(まほうのじゅうたん)'을 입수한다 → 마법의 융단을 사용하여 메자레 동쪽에 있는 신전으로 가서 '신기한 석판 녹'을 입수한다 → 그란 에스타드의 혼다라에게서 핫스톤을 부르지오(ブルジオ)에게 팔았다는 이야기를 듣는다 → 올피로 가서 마법의 융단을 탄 뒤, 부르지오의 저택으로 가서 '신기한 석판 황'을 입수한다 → 크레쥬에 있는 부르지오의 별장에서 그가 다시 본택으로 돌아갔다는 이야기를 듣는다 → 올피에 있는 부르지오의 본택으로 다시 가자 → 부르지오와 이야기 한 뒤 집밖으로 나오면 그가 동료가 되어 준다 → 메달왕의 성 서남쪽에 있는 세계에서 가장 높은 탑으로 가자 → 던전 : 세계에서 가장 높은 탑 → 핫스톤에서 멜빈이 나온다(신비한 석판 적) → 사막의 성에서 마법의 융단을 타고 대지의 정령상으로 가서 '신기한 석판 청'을 입수한다 → 사막의 성에서 마법의 융단을 타고 북서쪽의 작은 집으로 → 로즈 할머니로부터 편지를 받는다 → 세계랭킹협회에 편지(ローズの手紙)를 보여준다 → 과거의 '사막의 대륙'으로 → 나이라 강으로 가서 하디트를 만난다 → 뗏목을 타고 정령상으로 → 고고학자에게서 여왕의 목걸이를 빼앗는다 → 하디트와 대화한다 → 여왕에게서 '어둠의 루비(闇のルビー)'를 받는다 → 성내의 보물창고에서 '신기한 석판 적'을 입수 → 녹의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

메자레
마법의 융단
메자레 동쪽의 사당
신기한 석판 녹, 생명의 나무열매
부르지오 본택
나비넥타이, 마법의 열쇠, 작은 메달, 실크햇, 120G, 거북의 등껍질, 신기한 석판 황
세계에서 가장 높은 탑
370G, 질풍의 머리띠, 작은 메달, 신기한 석판 적
대지의 정령상 - 현재
신기한 석판 청
사막의 성 - 과거
금의 브레스렛트, 작은 메달, 신기한 석판 적, 210G, 어둠의 루비

퀘스트 스토리 QUEST STORY

드디어 '인어의 달'을 입수한 일행은 메자레에서 마법의 융단을 얻게 된다. 그리고 메자레 동쪽의 사당에서 신의 병사로부터 이 세계 어딘가에 용사 멜빈이 봉인된 돌이 있으며, 마왕을 없애기 위해 용사를 부활시켜야 한다는 이야기를 듣는다. 병사의 말에 따르면 그 돌은 따끈따끈하게 열을 내고 있다고 한다.
그리하여 일행은 혼다라가 가지고 있던 핫스톤을 생각해 내, 혼다라를 만나지만 엉청한 혼다라는 이미 핫스톤을 세계 제일의 부자 부르지오에게 팔아버린 후였다.
그리하여 일행은 세계를 돌며 부르지오를 찾아내고, 그와 함께 세계에서 가장 높은 탑에 올라 영웅 멜빈을 부활시킨다.

여기서부터 저주받은 마을까지의 3가지 시나리오는 어떤 것을 먼저 해도 무방하다. 필자의 경우, 루멘의 마을, 프로비나, 세계에서 가장 높은 탑 순으로 진행을 했으나 적의 난이도와 이야기의 진행을 고려하면 세계에서 가장 높은 탑, 프로비나 마을, 루멘 마을 순이 가장 일반적인 진행일 듯 하다.

'인어의 달'을 입수한 주인공 일행은 메자레로 가서 니콜라의 하녀에게 인어의 달을 보여주게 된다. 그러면 하녀는 '마법의 융단'을 주겠다며 자신을 따라오라고 한다. 하녀는 교회의 뒤쪽에 있는데, 교회의 뒤쪽을 조사하다보면 아래로 내려가는 계단을 찾을 수 있다. 그리고 지하에 숨겨진 상자에서 '마법의 융단'을 입수하게 된다. 이때 니콜라도 나타나 자신을 속인 하녀와 주인공들에게 화를 내지만 주인공들의 능력이 뛰어나다는 것을 느끼고 순순히 융단을 건네주게 된다.



이 근처를 조사이자

이제 마을 밖으로 나와 마법의 융단을 타고 동쪽에 있는 사당으로 가면 신의 병사의 혼을 만날 수 있는데, 그는 이 세상 어딘가에 용사 멜빈이 봉인되어 있는 돌이 있으며, 세상에서 가장 높은 곳에 가면 이 돌에서 멜빈의 봉인을 풀 수 있다고 해준다. 신전 내에서 신기한 석판을 입수한 뒤에 그란 에스타드로 가자.



신의 병사의 혼

그란 에스타드로 돌아가 여관으로 가보면 혼다라가 또 아가씨에게 찝적대고 있는데, 그가 '핫스톤'을 부르지오라는 세계에서 가장 부자인 남자에게 팔았다는 것을 들을 수 있다. 지금까지의 정보에 의하면 부르지오의 저택은 올피 마을을 북쪽에 있는 선착장에서 배를 타고 가야 한다. 하지만 현재는 배가 오지 않는 상태이므로 마법의 융단을 이용해 부르지오의 저택으로 건너가자.

저택에 도착하여 사람들과 대화해 보면 부르지오는 현재 아들과 세계를 돌며 명품을 수집중이며, 그레쥬나 리트루드의 별장중 한 곳에 있을 것이라고 한다. 그들의 말을 듣고 크레쥬 마을로 가보면 마을에 부르지오가 돌아왔다는 이야기를 들을 수 있다. 하지만 저택의 하인들과 이야기 해보면 부르지오는 잠시 이 별장에 들렀다가 다시 본택으로 떠났으며 '핫스톤'이라는 보석을 입수했다는 말을 들을 수 있다. 이제 다시 부르지오의 본택으로 가보면 저택 내에서 부르지오를 만날 수 있다.

부르지오에게 '핫스톤'에 대한 이야기를 해 주면 그는 흥미는 있지만 '핫스톤'을 다른 사람에게 넘겨줄 수 없다며 주인공들의 부탁을 거절한다. 하지만 집밖으로 나와 마을을 나서려 하면 부르지오가 따라와 호기심 때문에 참을 수 없다며 함께 세계에서 가장 높은 곳을 찾아보자고 한다.



이 남자가 부르지오

이제 세계에서 가장 높은 탑으로 가야 하는데, 이 탑은 메달왕의 성에서 남서쪽에 위치한다. 메달왕의 성으로 가기 위해서는 사막의 성 근처에서 배를 탄 후 남쪽으로 내려와서 다시 마법의 융단을 타고 산속으로 들어가야 하며, 메달왕의 성에서 남동쪽으로 내려와 마법의 융단을 다시 타야만 들어갈 수 있다.

던전 세계에서 가장 높은 탑 (世界一高い塔)

던전 맵 106~107P 참조

말 그대로 세계에서 가장 높은 탑이지만 겨우 10층밖에 되지 않는다. 초반의 5층까지는 별다른 특색이 없는 던전이지만 6층부터는 엄청나게 꼬여있는 미로를 지나가야 한다. 특별한 퍼즐은 없지만 고층에서 떨어지면 처음부터 다시 해야 하므로 떨어지지 않도록 주의하자. 참고로 부르지오가 동료로 있지 않다면 들어올 수 없다. 최상층에서 '핫스톤'을 사용하면 멜빈과 신기한 석판을 입수할 수 있으며 멜빈이 동료가 된다.



이곳에서 핫스톤을 사용하자



부활한 용사 멜빈

멜빈을 동료로 했다면 진행을 잠시 멈추고 세계에 널려있는 석판들을 모으도록 하자. 우선 현재의 사막의 성에서 마법의 융단을 타고 남서쪽에 있는 대지의 정령상으로 가면 신기한 석판을 입수할 수 있다. 또한 나이라강 건너편에는 로즈라는 할머니가 살고있는데, 그녀와 대화하면 자신이 오래전 멋쟁이 랭킹 1위였지만 이미 늙어버렸다며 랭킹에서 빼달라는 편지를 써준다. 이 편지를 리트루드에 있는 세계랭킹협회에 가져다주면 로즈가 랭킹에서 빠지게 된다. 이제 수수께끼의 신전을 통해 과거의 사막의 대륙으로 가자.

나이라 강으로 가보면 하디트를 다시 만날 수 있는데, 이곳에서 뗏목을 타고 대지의 정령상으로 갈 수 있다. 정령상에 도착하면 하디트가 고고학자와 싸우고 있는데, 그 이유는 고고학자가 가지고 있는 '여왕의 목걸이' 때문. 고고학자에게 다시 이야기하면 '여왕의 목걸이'를 빼앗을 수 있다. 그후 하디트와 대화하고 성으로 돌아와 여왕을 만나면 '어둠의 루비'를 받을 수 있게 된다. 사막의 성 내부에 있는 개처럼 생긴 석상을 조사하면 비밀통로를 찾을 수 있으며 그 안에서 적색 석판을 입수할 수 있게 된다. 이제 현재로 돌아와 수수께끼의 신전에서 녹색의 석판을 이용하여 과거로 가자.

여신의 가호

진행 플로우 차트

프로비나(プロビナ)마을로 들어가 아니오(いいえ)를 선택 → 마을사람들과 대화후 북쪽의 교회로 → 던전 : 프로비나의 동굴 → 교회로 들어가 이야기를 듣는다 → 라즈엘(ラズエル)을 따라 마을로 → 개가 무기점으로 들어가는 것을 보고 따라가 주인과 이야기하면 '플래티너소드'를 입수할 수 있다 → 마을 서쪽의 다리로 가면 이벤트가 일어난다 → 마을로 돌아온다 → 라즈엘과 대화 후 다시 교회로 → 신부에게 마을의 이야기를 해준다 → 신부와 라즈엘을 따라라 지하로 들어간다 → 마을로 돌아간다 → 라즈엘이 두고간 상자로부터 '여신의 그림(女神の絵)'와 '신부의 열쇠(神父のカギ)' 입수 → 라즈엘에게 여신의 그림을 보여준다 → 다리에 가서 '여신의 상반신(女神の上半身)'과 '여신의 하반신(女神の下半身)'을 입수한다 → 교회의 샘으로 간다 → 용기병과의 전투 → 마을을 통해 현재로 돌아온다 → 현재의 프로비나로 간다 → 프로비나의 동굴에서 '신기한 석판 황' 입수 → 교회에서 '신기한 석판 녹' 입수 → 적색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

프로비나 마을
강철검, 마법의 성수, 작은 메달, 37G, 약초, 6G

산속의 동굴
꽃딱총새의 마음, 530G, 성수, 식인상자

프로비나 마을 - 이벤트중
플래티너소드

교회의 지하
만월초, 생명의 나무열매

프로비나 - 현재
철가면, 작은 메달, 생명의 나무열매, 약초, 340G, 천옷

산속의 동굴 - 현재
립스의 마음, 신기한 석판 황, 식인상자

교회 - 현재
신기한 석판 녹, 작은 메달

퀘스트 스토리 QUEST STORY

일행이 도착한 마을은 프로비나라는 작은 마을. 이 마을의 뒷산에는 어딘가에서 오게된 신부가 살고 있었다. 그 신부는 황금의 여신상을 가지고 있는데, 황금의 여신상에는 마물을 물리치는 힘이 있어 마을은 마물의 침입을 받지 않았다. 하지만 이 황금의 여신상을 노리는 라그라즈라는 강대국에 의해 위협을 받는 상태였다. 마을의 장로 올드는 라그라즈 국왕과 협상을 하고 온 상태이지만 여전히 라그라즈국은 여신상을 원했고 결국 군대를 이끌고 프로비나의 마을을 공격하게 된다.

한편 장로 올드에게는 라즈엘이라는 아들이 있었는데, 그는 이대로는 라그라즈의 침입이 끊이지 않을 것이라 생각하여 황금의 여신상을 부숴버린다. 하지만 라그라즈라고 생각했던 병사들은 마물들이었고, 결국 프로비나 마을은 마물들의 공격으로 전멸하게 된다. 그리고 산속의 신부님은 라즈엘과 일행을 숨겨주고 자신은 마물들과 싸워 이 세상을 떠나게 된다.

라즈엘은 자신의 경솔한 짓 때문에 마을의

모든 것을 잃어버린 것에 대해 한탄하지만 주인공은 신부가 남긴 상자에서 단서를 찾아내 황금의 여신상을 다시 만들고 이로 인해 마을사람들의 영혼은 다시 돌아오게 된다.

여행의 문을 통해 주인공들이 도착한 곳은 프로비나라는 작은 마을. 마을로 들어가면 사람들의 라그로즈의 사람이라고 물어보는데 '아니오(いいえ)'를 선택하면 마을로 들어갈 수 있다. 마을사람들과 대화해 보면 이 마을은 황금의 여신상 덕분에 마물들의 침입을 받지 않지만 대신 인간들의 위협을 받고 있다고 한다. 마을 북쪽으로 가면 교회로 가는 프로비나의 동굴로 들어갈 수 있다.

던전
프로비나의 동굴
(プロビナの洞窟)

별다른 특징이 없는 동굴이다. 하지만 앞으로 여러번 왔다갔다 해야 하므로 지리를 잘 익혀두도록 하자. 최상층을 빠져나가면 교회로 갈 수 있다.

교회에 도착한 일행은 신부님과 촌장, 그리고 촌장의 아들 라즈엘을 보게 된다. 하지만 이때 라그로즈의 병사들이 쳐들어 왔다는 소식이 들려오고 라즈엘은 황금의 여신상을 들고 어디론가 달려가 버린다. 라즈엘은 동굴을 지나 마을을 거쳐 다리까지 가게 된다. 마을을 가던 도중에 무기점으로 들어가서 주인과 이야기하면 '플래티너소드'를 입수할 수 있으니 참고하도록 하자.

다리에 도착한 라즈엘은 황금의 여신상만 없다면 모든 것이 해결될 것이라면서 황금의 여신상을 내팽개쳐 부숴버린다. 하지만 라즈엘의 병사들은 몬스터들이었고, 황금의 여신상이 사라지자 마을로 날아가 마을사람들의 혼을 모두 가져가 버린다.

그후 동굴을 지나 교회로 가서 신부에게 이 사실을 전하면 신부는 라즈엘과 일행을 교회 뒤에 있는 창고에 숨겨주고 홀로 마물들과 싸우다 세상을 떠난다. 그후 밖으로 나와 마을로 돌아가면 상심한 라즈엘을 볼 수 있다. 라즈엘은 신부에게 받은 상자를 두고 앞으로 걸어가는데, 상자로부터 '여신의 그림과' '신부의 열쇠'를 입수할 수 있다.



라즈엘과 일행을 숨겨주는 신부님

라즈엘을 따라가 여신의 그림을 보여주면 그는 어쩌면 '황금의 여신상'을 부활시킬 수 있을지도 모르겠다는 이야기를 한다. 그후 다리로 가면 '여신의 상반신'과 '여신의 하반신'을 입수할 수 있다. 이것을 가지고 라즈엘에게 돌아가 대화한 후 동굴을 지나 교회에 있던 샘물로 가서 여신상을 사용하면 마물들의 우두머리인 용기병이 나타난다.


라즈엘의 도움으로 용기병의 힘이 약해진다

BOSS
용기병(りゅうき兵)

EXP : 850, G : 1500, 아이템 : 없음

바기크로스와 폭렬권을 사용한다. 폭렬권의 경우 4회공격을 하며, 바기크로스 역시 50 이상의 데미지를 준다. 어느정도 전투를 하다 보면 라즈엘이 나타나 여신상을 부활시켜 용기병의 파워가 다운된다. 매직 배리어와 스쿨트로 방어력을 높인 후 싸우도록 하자. 라즈엘이 나타나기 전까지는 회복위주로 싸우다. 라즈엘이 여신상을 부활시킨 후에 집중적으로 기술을 투자하자.

쓰러진 용기병은 여신상을 산산조각 내버리지만 마을사람들의 영혼은 되돌아오게 된다. 그후 현재로 돌아온 주인공들은 현재의 프로비나 동굴과 교회에서 두 개의 석판을 입수하고 수수께끼의 신전에서 적색의 석판을 맞추어 과거로 간다.

DRAGON QUEST 저주받은 마을

진행 플로우 차트

마을로 가는길의 언덕에서 '신기한 석판 황'을 입수 → 마을로 들어가면 적과 싸우게 된다 → 마을사람들과 대화한 후, 저택뒷길을 통해 우물속으로 → 세이브를 하고 밖으로 나오면 저택으로 들어갈 수 있다 → 보롱가를 없앤 뒤 서랍에서 '어둠의 탑의 열쇠(やみの塔のカギ)'를 입수 → 던전 : 어둠의 드래곤의 탑 → 마을로 돌아온 후 현재 세계의 루멘의 마을로 가자 → 마을이 부숴진 것을 확인하고 다시 과거의 루멘마을로 → 우물로 들어간다 → 던전 : 루멘의 동굴(신기한 석판 녹) → 현재 세계의 루멘 마을로 → 과거의 루멘마을로 돌아가 마을 북쪽의 저택으로 → 저택의 주인 시블(シーブル)과 대화한다 → 마을사람들로부터 치비(チビィ)를 없애달라는 부탁을 받는다

아니오(いいえ)를 선택할 경우 → 저택으로 돌아가 이 사실을 전하고 치비를 도망가게 해 준다

예(はい)를 선택할 경우 → 저택으로 가서 치비를 쓰러뜨린다 → 마을 밖에 있는 헬윔들을 없앤다 → 마리벨이 시블의 집으로 돌아가 보자고 하면, 시블의 집으로 돌아가자 → 우물로 도망친 뒤 시블과 대화한다 → 현재 세계의 어둠의 드래곤의 탑에서 '신기한 석판 ?' 입수 → 적색의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

동쪽의 언덕
신기한 석판 황
루멘 마을
헤어밴드, 철가면, 철도끼, 약초, 고깔모자, 보오의 씨앗, 성수, 작은 메달, 어둠의 탑의 열쇠
어둠의 드래곤의 탑
작은 메달, 120G, 졸음의 검, 마법의 성수
루멘의 마을 - 현재
작은 메달
어둠의 드래곤의 탑 - 현재
작은 메달, 립스의 마음, 280G, 미믹, 신기한 석판 ?
몬스터 파크
슬라임의 옷
루멘의 마을
강철검, 630G, 지옥의 갑옷, 신기한 석판 녹(헬바움)

퀘스트 스토리! QUEST STORY

일행이 도착한 곳은 아주 작은 섬으로, 그곳에는 마물에게 점령당한 루멘마을이 있었다. 루멘 마을은 오래전부터 마물의 습격을 받아온 마을로, 얼마전까지는 땅에서 헬바움이 나타나 마을을 위협했지만 헬바움이 사라지고, 대신 근처의 탑에 어둠의 드래곤이 내려와 이 마을을 마물들이 지배하게 되었다고 한다. 정의감에 불타는 주인공들은 마을을 지배하고 있는 마물들을 쓰러뜨리고 어둠의 드래곤의 탑에서 드래곤을 없애 마을을 마물의 위협에서 구해낸다. 그후 현재로 돌아와 현재의 루멘 마을을 찾은 일행은 놀람을 금치 못한다. 왜냐하면 현재의 루멘 마을에는 마을의 흔적만이 남아있을 뿐이기 때문이다. 무언가 잘못되었다는 것을 느낀 일행이 과거의 루멘마을로 돌아가자 이번에는 사라진 줄 알았던 헬바움이 나타나 마을을 습격하고 있었다. 마을 지하에 있는 동굴을 통해 헬바움을 물리친 주인공 일행. 이것으로 모든 일이 해결되었다고 생각한 일행은 다시 현재의 루멘 마을을 찾아보지만, 역시 루멘의 마을은 황폐화된 상태였다. 다시 수상함을 느낀 일행은 과거의 루멘 마을로 돌아오는데, 이번에는 헬바움에 붙어있던 작은 벌레에 의해 마을이 공격받게 되고, 많은 수의 벌레들을 피해 우물에 숨어있던 일행과 마을의 부자인 시블은 다음날 폐허가 되어버린 마을을 발견하게 된다. 결국, 이렇게 하여 루멘 마을은 주인공들의 활약에도 불구하고 그 역사에서 사라져 버리게 되는 것이다.

이번에 도착한 마을은 마물에게 점령당한 루멘 마을. 현재 마을의 중앙에 있는 저택은 마물들의 우두머리 보롱가에게 점령당한 상태이다. 마을 사람들과 대화후 저택 뒤에 있는 우물로 들어가면 숨어있는 신부를 만나 세이브를 할 수 있다. 그후 저택으로 가보면 입구를 막고있던 폭탄바위가 사라져 있는데, 2층에서 보롱가와 싸울 수 있다.



마을을 지배하고 있는 보롱가

BOSS 보롱가(ボルンガ)

EXP : 280, G : 1240, 아이템 : 없음

힘을 모았다 공격하는 경우가 있는데, 공격력이 꽤 강하므로 이럴 때는 방어를 하도록 하자. 그 외에도 발로 밟아버리는 기술이 있는데, 이 역시 강력하다. 하지만 마법을 사용하지 않으므로 스클트와 루카니를 사용하여 싸우면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

보롱가를 쓰러트린 후 서랍을 조사하면 '어둠의 탑의 열쇠'를 입수할 수 있다. 이것을 가지고 마을 서쪽에 있는 어둠의 드래곤의 탑으로 향하자.

던전 어둠의 드래곤의 탑 (闇のドラゴンの塔)

던전 맵 108P 참조

탑에 들어가자 몬스터와 싸워야 하지만 별로 어렵지는 않다. 탑 내부에는 전기장과 같은 트랩이 있으므로 트라마나를 사용하고 진행하자. 2층으로 올라간 뒤에는 탑 외부로 나가 바닥의 스위치를 밟아 진행해야 한다. 6층에는 두가지 색의 문이 있는데, 역시 바닥에 있는 스위치들을 찾아 밟아야만 길이 생긴다. 최상층에는 어둠의 드래곤이 있다.

BOSS 어둠의 드래곤(闇のドラゴン)



EXP : 1330, G : 950, 아이템 : 없음

얼어붙는 입김과, 격렬한 불의 공격을 사용한다. 물론 2회 공격도 가끔 한다. 마법공격은 하지 않으므로 후바하와 스클트로 방어력을 높이고 싸우도록 하자.

어둠의 드래곤을 쓰러트리면 섬에 가득하던 어둠의 기운이 사라지고 마을은 평화를 되찾는다. 이제 현재 세계로 돌아가자.

하지만 현재 세계의 루멘에 도착한 일행은 마을이 초토화 되어 있는 것을 발견하게 되고, 다시 과거의 루멘으로 돌아가게 된다. 역시 과거의 루멘은 또다른 마물의 습격을 받고 있었다. 그것은 다름아닌 지하에 살고 있던 헬 바움. 마을로 올라온 헬바움의 꼬리는 없애도 없애도 끝이 없으므로 우물을 통해 루멘의 동굴로 들어가자.


이번엔 헬바움이 마을을 습격한다

던전 루멘의 동굴(ルーメンの洞窟)

동굴 내부는 거의 일방통행이라고 봐도 된다. 길을 막고 있는 헬바움의 뿌리는 자동으로 사라질 때도 있지만 그렇지 않을 경우 직접 없애야 한다. 최하층에 내려가면 헬바움의 본체가 있는데, 뿌리들을 피해 본체와 싸우도록 하자.

BOSS 헬바움(ヘルバウム)



EXP : 1650, G : 2100, 아이템 : 신기한 석판

맹독의 연기, 달콤한 입김, 마호톤을 사용한다. 맹독에 걸리면 빨리 치료해 주는 것이 좋다. 역시 공격력이 높으므로 스클트와 루카니 위주로 싸우자.

이렇게 하여 다시 마을을 구해낸 주인공 일행. 기쁜 마음으로 현재 세계로 돌아가 보면 불행이도 루멘 마을은 여전히 썰렁하다. 다시 과거로 와보면 이번에는 큰 문제가 없는 것 같지만 마을사람들의 말로는 마을의 저택 주인 시블이 헬바움의 시체에서 기어나온 벌레를 키우고 있다는 소리를 듣게 된다. 그 이야기를 듣고 시블의 집으로 가보면 정말로 그가 치비라는 마물을 키우고 있는 것을 알 수 있게 된다. 마을사람들은 시블의 집으로 찾아와 치비를 죽이던지 다른 곳으로 보낼 것을 부탁하지만 시블은 전혀 그말을 듣지 않고 치비를 귀엽게 기른다. 이제 밖으로 나와 사람들과 이야기하면 그 치비를 없애달라는 부탁을 받게 되고 밤

이 되면 저택으로 몰래 들어가 치비와 싸우게 된다. 치비는 역시 간단히 없앨 수 있다. 하지만 그 도중에 시블이 깨어나 치비의 죽은 모습을 보게되고, 그때 마침 치비처럼 생긴 다른 무물들이 마을을 공격하기 시작한다.



작은 마물 치비

밖으로 나와 헬원들을 없애다 보면 마리벨이 시블의 집에 가보자고 한다. 그후 시블의 집으로 돌아가 시블과 이야기하면 어떨 수 없이 우물로 도망치게 되고, 하루를 보내게 된다. 그후 우물 밖으로 나가보면 마을이 흔적도 없이 사라진 것을 알게 된다.



초토화 되어버린 마을

어쩔 수 없이 현재 세계로 돌아온 일행은 현재 세계의 어둠의 드래곤의 탑에서 석판을 입수하고 수수께끼의 신전을 통해 적색 석판을 맞추어 과거로 간다. 참고로 루멘 마을의 북쪽에는 몬스터 파크가 있다.

위의 이벤트 진행에서 마을사람들이 치비를 없애달라고 부탁할 때 '아니오'를 선택한 후 시블의 저택으로 가서 이 사실을 알리고 치비를 도망치게 해 주면 마을이 사라지지 않게 된다고. 이렇게 되면 작은 메달 한 개를 더 입수할 수 있다.



구극(究極)의 마법

진행 플로우 차트

마디라스 성으로 → 왼쪽의 문지기에게 말을 건 뒤 성안에서 황태후를 만나 대화한다 → 성에서 쫓겨난다 → 관소에서 황태후의 서신을 보여준다 → 대신전의 2층에 있는 대신관에게 서신을 보여준다 → 대신관에게 성공의 결정(星の結晶)을 구해달라는 부탁을 받는다 → 던전 : 서쪽의 동굴 → 대신관에게 성공의 결정을 주고 서신을 받는다 → 마을 왼쪽에 있는 마법연구소에 대신관의 편지를 보여주고 들어간다 → 성으로 가려 하면 미크와(ミクワ)의 마법이 폭주하는 이벤트가 일어난다 → 위병에게 서신을 보여주고 성안으로 들어간다 → 왕을 만나 대신관의 말을 전한다 → 쓰러져 있는 신부를 구해주면 과거회상 이벤트 → 대신관을 만나 조합 이벤트를 본다 → 마을에서 메딜의 부하와 전투 → 마법연구소에서 구극의 마법을 본다 → 성으로 가는 도중 제펠과 전투 → 대신관과 함께 성으로 가 제펠의 마법을 봉인한다 → 제펠과의 전투 → 누워있는 제펠과 대화한다 → 대신관을 만나 대화한다 → 현재 세계로

입수 아이템

마디라스 마을	5G, 마법의 방패, 마법의 성수, 고깔모자, 이블 바이블
마디라스 성	피망의 옷, 310G, 250G, 힘의 씨앗, 13G, 신기한 나무열매, 아름답게 빛나는 성수
대신전	신기한 나무열매, 마법의 성수, 작은 메달
서쪽의 동굴	약초, 성공의 결정
마디라스 성 - 제펠 퇴치후	번개의 지팡이

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공이 도착한 곳에는 라그로즈와 마디라스라는 두 개의 성이 대치상태에 있다. 라그로즈는 오래 전부터 군사국가로서 강력한 힘을 가지고 있었고, 마디라스는 그와는 반대로 마법을 연구하는 나라였기 때문에 항상 라그로즈의 침략을 받곤 했다. 하지만 현재 라그로즈의 국왕 젯펠은 점점 국력을 증강시켜 결국 라그로즈를 위협할만한 힘을 키우게 되었다.

젯펠이 이렇게 국력을 키워 라그로즈에 복수하게된 이유는 그의 과거에 있다. 제펠에게는 어린 시절 디노와 루시아라는 소꿉친구가 있었다. 하지만 어느날 라그로즈의 공격을 받게 되고, 그 도중 제펠을 잡으려는 라그로즈의 병사를 피하다 루시아가 절벽으로 떨어져 세상을 떠나게 된다. 그 일 이후 제펠은 라그로즈에의 복수에 가득 차 어린 나이에 국왕의 자리에 올라 국력을 키워온 것이다.

라그로즈를 굴복시키기 위해 현재 그는 구극의 마법을 연구중이다. 하지만 구극의 마법의 힘을 두려워한 대신관은 그에게 마법의 연구를 중지할 것을 권유하지만 제펠은 아랑곳없이 구극의 마법을 사용해 버린다. 하지만 구극의 마법은 제펠을 파괴의 마인으로 만들어 버릴 뿐이었다. 다행히도 제펠이 대륙을 모두 파괴하기 전에 대신관에 의해 구극의 마법을 봉인할 수 있는 마법이 완성되어 주인공들과 함께 제펠은 제 모습으로 돌아오게 된다.

여행의 문을 통해 새로운 과거로 도착한 일행은 가까운 곳에 있는 라그로즈성으로 가보지만 라그로즈성은 이미 근처에 있는 마디라스에게 항복한 상태였다. 그후 마디라스성 마을로 가보면 마을 사람들이 모두 마법을 사용할 수 있다는 것을 알게 된다. 성안으로 들어가 왼쪽의 문지기에게 말을 걸면 주인공 일행을 다른 사람으로 오인하고 안으로 들여보내준다. 하지만 왕은 만날 수 없으므로 성안을 돌아다녀 보자. 성의 오른쪽 아래 부분에는 잠겨진 상자가 있는데, 왼쪽에서 들어와 상자를 가로질러 오른쪽으로 간후 위에서 아래로 통과하면 상자가 열려 '아름답게 빛나는 성수'를 입수할 수 있다(즉 그랜드크로스 기술처럼 십자가를 그으며 이동하면 된다). '아름답게 빛나는 성수'를 입수하면 옆에 있던 마법사의 제자가 성수를 달라고 하는데, 그에게 이 성수를 주면 나중에 '번개의 지팡이'를 입수할 수 있게 된다.


십자가를 그리며 움직이자

성을 돌아다니다 보면 왼쪽 위의 2층에서 전왕과 황태후를 만날 수 있는데, 황태후는 점점 변해가는 아들의 성격과, 갑작스런 대신전과의 적대관계에 대해 걱정하며 서신을 써준다. 그후 성의 입구로 가면 병사들에 의해 성밖으로 쫓겨나게 된다. 성밖으로 나오면 마을을 나와 남쪽으로 내려가 대신전으로 향하자. 도중에 나오는 관소에서는 황태후의 서신을 보여주면 지나갈 수 있다.

대신전에 도착하면 2층 왼쪽에 있는 대신관을 만나 서신을 보여주자. 그러면 그는 제펠의 구극의 마법을 봉인할 수 있는 마법을 연구하고 있다면서 서쪽의 동굴에서 '성공의 결정'을 구해다 달라고 한다. 한편 대신관 내에도 다리가 없어 건너갈 수 없는 계단이 있는데, 이곳에서도 성에서처럼 십자가를 그으며 지나가면 다리가 생겨 아래로 내려갈 수 있게 된다. 이제 서쪽의 동굴로 향하자.


여기서도 십자가를 그리자

PLAYSTATION

ACT SHT RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

던전

서쪽의 동굴(西の洞窟)

동굴은 산으로 되어 있는데, 꽤 길이가 길지만 길이 복잡한 편은 아니다. 동굴을 어느정도 올라가 중턱을 지나면 호비트 부부가 살고있는 동굴이 있는데 그들과 이야기 한 후 그곳에서 왼쪽으로 지나려면 폭포가 가로막고 있어서 지나갈 수 없다. 이 이야기를 부부에게 하면 아침까지 쉬게 해 준다. 하루를 머문 뒤 밖으로 나가면 폭포가 잠시 멈춰 지나갈 수 있게 된다. 그후 위로 계속 올라가면 '성공의 결정'을 입수할 수 있다.

이제 '성공의 결정'을 대신관에게 가져다주자. 그러면 그는 구극의 마법을 봉인하는 마법을 개발해 보겠다고 하며 먼저 마디라스에 가 있으라면서 '대신관의 서신'을 준다. 이제 마디라스 마을로 돌아가자.

마디라스 마을로 돌아와 마을 서쪽에 있는 마법연구소의 문지기와 이야기 하면 서신을 보여주고 내부로 들어갈 수 있다. 연구소 내에서 학자들과 이야기를 하여 정보를 모으자. 그후 성으로 올라가려 하면 마법을 사용하던 미크와의 마법이 폭주하는데, 잠시 후 검은 로브를 입은 사람이 나타나 미크와에게 메라조마를 사용하고, 한 신부가 그것을 대신 맞게 된다. 그후 성으로 들어가 위병에게 대신관의 서신을 보여주면 성안으로 들어갈 수 있고, 왕을 만나서 대신관의 말을 전하자. 하지만 왕은 역시 구극의 마법을 포기하지 않는다.

그후 성을 빠져 나와서 신부와 이야기하면 신부를 데리고 교회로 가게 되고, 신부로부터 제펠 왕이 어째서 저렇게 변했는지 듣게 된다. 이벤트가 끝난 후에 대신관에게 돌아가면 구극의 마법을 봉인하는 마법을 만들어 보지만 실패하게 된다.



제펠의 과거

이제 다시 성으로 돌아오면 전에 보았던 검은 로브를 쓴 메딜의 부하와 싸우게 된다.

BOSS

메딜의 부하(メディルの使い)

EXP : 740, G : 920, 아이템 : 없음

마호칸타, 마호톤, 리리오마등의 강력한 보조마법과, 메라미, 바기크로스의 공격마법을 사용한다. 그러므로 가능하면 매직 배리어를 사용하고 싸우는 것이 현명하다. 적의 마법을 봉인하는 것도 좋은 방법이지만 거의 불가능한 방법이다. 마법을 튕길 수 있는 마호칸타를 사용하여 적의 마법을 튕기는 것도 좋은 방법이다.

메딜의 부하를 쓰러트린 후 마법연구소로 가면 제펠이 구극의 마법을 완성하는 것을 보게 된다. 그후 제펠을 따라 성으로 가면 그와 싸우게 되지만 현재는 이길 수 없다.



구극의 마법을 완성하는 제펠

제펠에게 쓰러진 후 조금 시간이 지나면 대신관이 나타나 구극의 마법을 봉인할 수 있는 마법이 완성되었다면서 일행을 회복시켜준다. 그후 성으로 들어가면 대신관이 마저스티스를 사용해 제펠의 마법을 봉인하지만 아직 마법이 완전하지 않아 제펠을 봉인하지 못한다. 2층으로 올라가 대신관과 이야기한 후 제펠과 싸우자.

BOSS

제펠(ゼッペル)



메라조마, 베기라마를 사용한다. 메라조마는 매우 강력하므로 매직 배리어로 방어하는 것 보다 마호칸타를 걸어 튕기는 것이 좋다. 물론 모든 캐릭터가 마호칸타를 걸 수는 없으므로 매직 배리어도 필요하다. 그 외에도 40이상의 전체공격인 얼어붙는 입김도 사용하므로 후바이도 함께 사용하도록 하자. 마호칸타가 없다면 메라조마에 의해 100 이상의 데미지를 받게 되므로 회복에 신경써야 한다. 마법 공격뿐 아니라 일반공격력도 꽤 높다. 그랜드크로스에 약하므로 그랜드크로스를 사용할 수 있다면 이것을 쓰자.

제펠을 쓰러트리면 그는 다시 본래의 모습으로 돌아오게 된다. 그후 방안에 누워있는 제펠과 대화하고, 대신관을 만나본 후 현재로 돌아오자. 대신관은 아직 마저스티스의 연구가 끝나지 않았지만 언젠가 완성되면 주인공에게 그 마법을 전수해 달라고 한다.

한편 마디라스 성에 있는 마법사의 제자와 이야기하면 '번개의 지팡이'를 받을 수 있다.



새로운 동료

DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

아미트의 집에서 마리벨과 아미트의 상태를 본다 → 볼카노에게서 유목민에 대한 정보를 입수한다 → 유적발굴현장의 서쪽에 있는 유목민의 텐트로 → 의식이 끝날때까지 마을사람들과 대화한다 → 마을 서쪽에 있는 언덕에서 아이라를 만난다 → 다시 유목민의 텐트로 가서 족장의 텐트에 들어가면 아이라가 동료로 된다(신기한 석판 녹) → 현재의 대신전에서 '신기한 석판 녹'입수, '마저스티스'의 습득 → 현재의 마디라스에서 그레테(グレーテ)여왕을 만난다 → 녹색 석판을 맞추어 과거로



입수 아이템

유발족의 마을
생명의나무열매, 작은 메달, 뼈붙은고기, 60G, 생명의 나무열매

서쪽의 언덕
신기한 석판 녹

마디라스 마을 - 현재
작은 메달×2, 비단로브, 조개껍질모자

마디라스 성 - 현재
파티드레스, 보호의 씨앗, 미믹

대신전 - 현재
신기한 석판 녹, 작은 메달, 마저스티스, 신기한 나무열매

퀘스트 스토리 QUEST STORY

또 하나의 세계를 구하고 현재로 돌아온 일행. 하지만 불행히도 마리벨의 아버지인 아미트씨가 알 수 없는 병으로 쓰러지게 되고, 마리벨이 파티에서 빠져나가게 된다.

한편 유적발굴 현장의 근처에서 지금까지는 보이지 않던 유목민의 텐트가 발견되고, 주인공 일행은 그곳에서 신의 무용수로 뽑힌 아이라를 만나게 된다. 아이라는 키퍼의 후예로 보이는 여전사로 신의 부활을 위한 무용수로 뽑히는 운명이지만 자신의 운명보다는 싸움을 좋아하는 전사타입의 여성이다. 하지만 신을 부활시키기 위해서는 신의 무용수 뿐 아니라 신의 연주가도 필요하기 때문에 아직 부활의 의식을 치룰 수는 없는 상태. 아이라를 새롭게 동료로 얻은 일행은 현재 세계의 마디라스로 가게 되고, 마디라스가 마법의 나라에서 음악의 나라로 바뀐 것을 보고 놀라게 된다. 그리고 마디라스의 여왕을 만난 일행은 여왕의 도움으로 대지의 토우라를 연주할 수 있는 연주자를 찾기 위한 토우라 연주대회를 열 수 있게 된다.

여행을 마치고 현재로 돌아오면 마리벨이 왠지 이상한 기분이 든다며 집으로 돌아가자고 하고, 신전을 빠져나가면 피시벨에서 사람이 와서 마리벨의 아버지 아미트씨가 쓰러졌다는 이야기를 해준다. 이와 동시에 마리벨이 파티에서 빠져나가며, 아미트의 집에 가보면 아미트씨의 상태가 매우 좋지 않아 더 이상 마리벨이 모험을 떠날 수 없다는 것을 알게 된다.
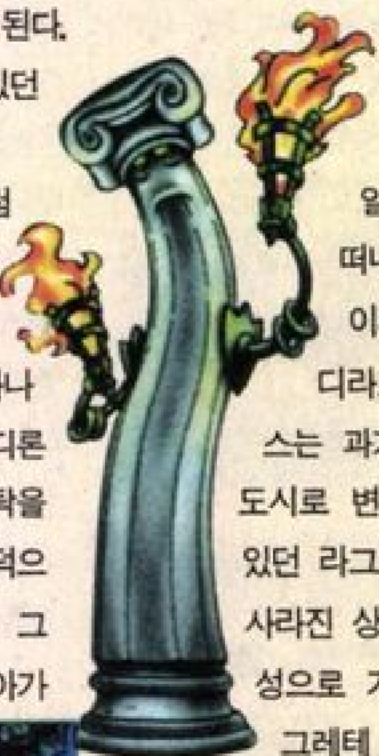

쓰러진 아미트씨

한편 주인공의 아버지인 볼카노와 이야기해보면 유적발굴현장이 있는 대륙에 지금까지는 없었던 유목민의 텐트가 나타났다는 것을 듣게 된다. 이제 과거 유목민의 텐트가 있던 곳으로 가자.

텐트에 도착하면 과거에서처럼 한창 의식이 진행중이다. 마을 사람들과 모두 대화를 하면 의식이 끝나 가는 도중 아이라나 텐트밖으로 도망쳐 나오고 어디론가 사라져 버린다. 족장의 부탁을 받아 그녀를 따라 서쪽의 언덕으로 가면 그녀를 만날 수 있다. 그 후 다시 유목민의 텐트로 돌아가



새로운 무용수 아이라



면 아이라는 아직 신의 연주가가 없는 상태이기 때문에 자신은 신의 연주가를 찾아 주인공 일행과 함께 여행을 떠나겠다고 한다.

이제 현재 세계의 마디라스로 가자. 마디라스는 과거와는 달리 음악의 도시로 변해 있었고, 근처에 있던 라그로즈는 흔적도 없이 사라진 상태이다. 마디라스의 성으로 가면 말투가 이상한 그레테 여왕을 만날 수 있는데, 그녀는 일행이 신의 연주가를 찾는다는 이야기를 듣고, 일행을 도와주기 위해 토우라 연주대회를 열어줄 것을 약속해 준다.

이제 대신전으로 가서 전의 십자가로 만드는 다리를 통해 지하로 내려가 신기한 석판을 입수하자. 동굴 중앙에 있는 대신관의 묘를 조사하면 주인공이 마저스티스 마법을 배울 수 있게 된다. 석판을 모았다면 수수께끼의 신전에서 녹색 석판을 맞추어 과거로 떠나자.



이곳에서 마저스티스를 배우자



말투가 약간 이상한 그레테여왕

하늘을 나는 사람들

DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

성풍의 계곡으로 → 족장의 집에서 이야기를 듣는다 → 족장에게서 '신의 돌(神の石)'을 찾아다 줄 것을 부탁받는다 → 던전 : 흑운의 미로 → 어둠의 마인을 쓰러트리고 신전으로 → 던전 : 리파족의 신전 → 마을로 돌아와 족장의 집에서 할머니와 피리아의 이야기를 듣는다 → 족장에게 '신의 돌'을 넘겨준다 → 족장에게서 '질풍의 머리띠'를 받는다 → 다리를 건너가면 바람이 멈춘다 → 위로 올라가 떨어지려는 피리아에게 간다 → 피리아를 따라 족장의 집으로 → 피리아를 데리고 신전으로 → 던전 : 리파족의 신전 → 마을로 돌아와 족장의 집으로 → 밖으로 나가 피리아에게 '신의 돌'을 받는다 → 현재 세계로 → 리파족의 신전에서 '신기한 석판 청, 신기한 석판 황' 입수 → 황색 석판을 사용해 과거로

입수 아이템

성풍의 계곡
마물생식도, 작은 메달, 210G, 부메랑, 20G, 냄비뚜껑, 뼈붙은 고기, 3G

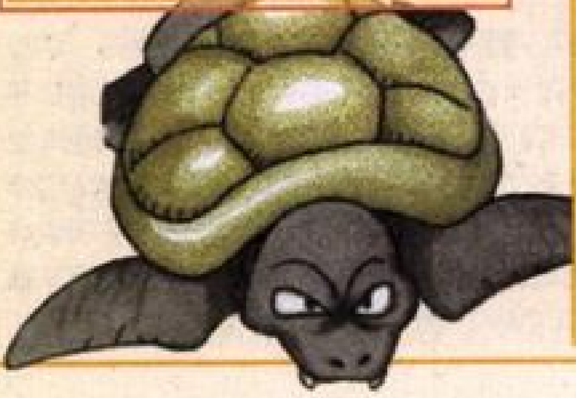
리파족의 집락
우물마인, 보호의 씨앗

흑운의 미로
마법의 성수, 작은 메달, 미믹, 번개의 지팡이, 세계수의 잎

리파족의 신전
작은 메달, 생명의 나무열매, 키메라의 마음, 미믹, 360G, 보호의 씨앗, 신의 돌

성풍의 계곡 - 현재
540G, 320G, 화려한 옷, 실버트레이, 10G, 생명의 나무열매

리파족의 신전 - 현재
작은 메달×2, 뼈붙은 고기, 신기한 석판 청, 생명의 나무열매, 이블바이블, 세계수의 물방울, 신기한 석판 황



퀘스트 스토리 QUEST STORY

이번에 도착한 과거의 세계는 날개를 갖고 있어서 하늘을 날 수 있는 리파족의 마을. 예로부터 리파족들은 신이 주신 계곡의 바람과 날개의 힘을 이용해 자유롭게 계곡을 날아다니며 살았다. 하지만 이곳에도 마물의 손길이 이어져, 리파족의 신전은 어둠으로 휩싸이고, 게다가 신전으로 가는 길에 흑운의 미로까지 생겨 점점 바람이 약해져 가는 중이었다. 이것을 걱정한 마을의 족장은 리파의 신전에서 '신의 돌'을 가져오면 해결이 될 거라고 생각하고 주인공들에게 '신의 돌'을 가져다 달라고 부탁하지만 '신의 돌'을 가져오지만 결국 바람이 사라져 버리게 된다.

한편 족장에게는 어디선가 주워왔다고 하는 인간소녀 피리아라는 딸이 있었다. 피리아는 날개가 없어 날수 없어 항상 아이들의 놀림을 받으며 자라온 소녀. 하지만 사실 피리아는 족장의 친딸이었으며 태어날 때부터 날개가 없었을 뿐이었다.

어쨌든 결국 주인공 일행은 피리아와 함께 리파족의 신전에서 정령상을 부활시켜 이 지역의 마물들을 몰아내고 성풍의 계곡에 새로운 바람을 가져다주게 된다.

여행의 문을 통해 과거로 도착한 일행은 계곡을 사이에 둔 성풍의 계곡 마을에 도착하게 된다. 이 마을에는 날개를 가져 하늘을 날 수 있는 리파족들이 살고 있다. 마을 아래쪽에 있는 족장의 집으로 가면 그는 멈추어 가는 바람을 되살리기 위해서는 리파족의 신전에 있는 '신의 돌'을 찾아와야 하는데 신전 앞에 흑운의 미로가 생겨 할 수 없게 되었다면서 일행에게 대신 '신의 돌'을 찾아다 달라고 한다. 이제 마을의 동쪽으로 올라가 마을을 빠져나간 뒤 북쪽의 집락을 거쳐 흑운의 미로로 가자.



PLAYSTATION

던전

흑운의 미로(黒雲の迷路)

미로 자체는 그다지 복잡하지 않지만 떨어지는 곳이 잘 보이지 않으므로 주의해서 진행하도록 하자. 4층으로 가면 방 전체가 검은 곳이 있는데, 이곳에서는 보이는 마물의 상을 조사한 후 마물의 꼬리가 가르키는 방향을 계속해서 따라가면 빠져나갈 수 있다. 던전의 마지막에는 어둠의 마인이 일행을 기다리고 있다.



마물을 조사한 후 꼬리방향으로 진행하자

BOSS

어둠의 마인(闇のまじん)

EXP : 1760, G : 575, 아이템 : 없음

강력한 전체마법인 바기크로스를 사용한다. 또한 전체물리공격인 놀려버리기도 사용하므로, 매직 배리어와 스쿨트로 방어력을 올리자. 그 외에도 기분나쁜 웃음을 사용하지만 이것은 그다지 큰 영향을 주지 않는다.

암운의 미로를 빠져나가면 리파족의 신전으로 들어가게 된다.

던전

리파족의 신전(リファ族の神殿)

1층의 안쪽으로 들어가면 많은 아이템을 입수할 수 있다. 2층에는 길이 잘 보이지 않으므로 화면을 잘 돌려보도록 하자. 바닥에 있는 보라색 바닥을 밟으면 별이 돌아가게 되어 앞으로 진행할 수 있게 된다. 석상 앞을 지나 올라가면 신의 돌을 입수할 수 있지만 현재는 더 이상 진행할 수 없으므로 마을로 돌아오자.



동료를 돌려 진행하자



이곳에 신의 돌이 있다

신의 돌을 가지고 마을로 돌아와 족장의 집으로 가면 피리아와 할머니의 이야기를 들을 수 있다. 그후 족장에게 신의 돌을 주면 그는 고맙다면서 '질풍의 머리띠'를 준다. 그리고 다음날 피리아는 신의 돌을 가지고 어디론가 놀러가고, 피리아를 찾아 다리를 건너려 하면 바람이 멈추어 버려 사람들이 움직일 수 없게 된다. 그후 오른쪽 위로 올라가면 떨어지려 하는 피리아를 발견하게 되지만 피리아는 아래로 떨어진다. 하지만 신의 돌의 힘에 의해 그녀는 잠시나마 날 수 있게 된다. 그후 피리아를 데리고 족장의 집으로 가서 할머니와 이야기 하면 이 계곡이 바람이 멈춘 이유가 신전에 있는 정령의 상이 암운에 휩싸였기 때문이라며 정령의 상을 봉인하고 있는 마물을 없애달라고 한다. 그리고 여기서 피리아가 날개 없이 태어난 리파족이라는 것을 알게 된다. 피리아가 동료가 되면 다시 리파족의 신전으로 가자.



던전

리파족의 신전

전의 신의 돌을 입수한 곳으로 가서 신의 돌을 올려놓으면 신의 돌에서 바람이 만들어진다. 그후 열리지 않던 문을 피리아가 열어주게 되어 안으로 진행할 수 있게 된다. 계속해서 미로를 빠져나가면 정령의 상을 발견하게 되는데, 스위치를 조작하여 중간에 있는 벽들을 연결하면 신의 돌로부터 나오는 바람을 정령의 상이 있는 곳까지 이어지게 되고 정령이 힘을 되찾는다. 그후 정령의 상으로 가면 보스인 헬크라우더와 싸울 수 있게 된다.



바람이 통하도록 통로를 연결시키자

헬 크라우더를 쓰러트리면 정령의 결계가 완전히 풀려 계곡에 바람이 되살아난다. 그 후 마을로 돌아와 족장에게 이 사실을 전하고 밖으로 나가면 피리아에게 '신의 돌'을 받게 된다. 이제 현재 세계로 돌아오자.

현재 세계로 돌아온 일행은 현재 세계의 리파족의 신전에서 2개의 신기한 석판을 입수하게 된다. 석판을 입수했다면 수수께끼의 신전에서 황색 석판을 사용해 과거로 가자.

BOSS

헬 크라우더(ヘルクラウダー)



EXP : 2160, G : 604, 아이템 : 없음

동료를 부른다로 베이비 크라우드를 불러오는데 전체공격을 사용할 수 있다면 그다지 신경쓰지 않아도 된다. 주로 카마이타치와 진공파를 사용한다. 바기마를 사용할 때도 있지만 바기마의 위력은 그다지 높지 않다. 공격력이 꽤 높으므로 HP에 신경쓰며 싸우자. 당연이 2회행동을 한다.

DRAGON QUEST 신부의 비밀 DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

마을사람들과 대화한다 → 여관 옆에 있는 남자에게 동생을 구해달라는 부탁을 받는다 → 마을에서 남쪽으로 내려가 동생을 만나고 마물들을 없앤다 → 마을로 돌아가 촌장의 집으로 간다 → 촌장에게 마물 퇴치의 의뢰를 받는다 → 마을 북서쪽 묘지에 있는 루카스(ルカス)를 본다 → 루카스의 집에서 루카스와 대화한다 → 모든 마을사람들과 대화한다 → 촌장의 집으로 가면 회의가 시작된다 → 사람들과 대화 한 후 루카스와 대화한다 → 회의가 모두 끝난 후 촌장에게 대화한다 → 교회로 가서 마을사람들과 이야기 한후 루카스와 대화한다 → 촌장과 대화하면 어디론가 끌려가게 된다 → 던전 : 마물의 바위산 → 마을로 돌아가 신부를 구한다 → 촌장의 집에서 사람들과 대화한다 → 교회에서 신부를 데리고 마을 밖으로 나간다 → 현재 세계의 레브레사크에서 '신기한 석판청' 입수 → 촌장과 대화 → 집밖의 어린아이와 대화 → '낡은 석판' 입수 → 청의 석판을 맞추어 과거로

입수 아이템

레브레사크

작은 메달, 신기한 나무열매

마물의 바위산

미믹, 힘의 씨앗, 마물생식도, 뼈붙은 고기, 작은 메달, 650.

레브레사크 - 현재

보오의 씨앗, 신기한 나무열매, 토끼귀 밴드, 뼈붙은 고기, 신기한 석판 청

퀘스트 스토리 QUEST STORY

주인공들이 도착한 마을은 역시 마물들의 위협에 둘러 쌓인 레브레사크. 얼마 전 마을에서는 마물에 대항할 수 있는 사람들을 모아 근처에 있는 마물들이 살고있는 바위산으로 보냈지만 모두들 살아 돌아오지 못했다. 하지만 그와 동시에 신부의 옷을 입은 마물이 교회에 나타나 살기 시작했고, 마을 사람들은 이 마물을 두려워하다 주인공 일행이 나타나자 용기를 내서 마물을 잡게 된다. 하지만 마물들에게 부모님을 잃은 소년 루카스는 신부의 옷을 입은 마물이 나쁜 마물이 아니라는 느낌을 받고 그 마물을 구하여 하고, 일행도 루카스를 돕지만 마을사람들의 오해를 사게되어, 마물들이 살고 있는 산에 갇히게 된다. 그리고 일행은 신부의 모습을 하고 있는 마물들의 보스를 만나, 마을에 있는 마물이 사실은 자신을 없애러 온 신부였으며, 마을을 습격하지 않는 조건으로 모습을 바꾸었다는 것을 알게 된다. 그후 마물을 없애고 마을로 돌아온 일행은 화형을 당할 뻔한 신부님을 구해내게 된다. 하지만 신부는 마을사람들이 자신의 일 때문에 고통받을 것을 생각하고 홀로 마을을 떠나게 되고, 이때 루카스로부터 루카스 어머니의 유품인 황금의 여신상을 받게된다. 이 신부가 바로 프로비나에서 주인공과 라즈엘을 구하고 세상을 떠났던 그 신부였던 것이다. 이렇게 해서 주인공 일행은 레브레사크를 구하고 현재의 세계로 돌아오게 된다.

여행의 문을 통해 도착한 곳은 안개와 마물들로 가득찬 마을 레브레사크. 마을로 들어가 사람들과 이야기 한 뒤 여관 옆에 있는 남자와 이야기하면 동생을 구해달라는 부탁을 받게 된다. 그후 마을을 빠져나와 남쪽으로 내려가면 동생을 만날 수 있고, 동생을 습격하는 마물들을 없앨 수 있다.


이 사람에게 부탁을 받자

그후 마을로 돌아가 촌장의 집으로 가면 촌장이 마을 내에 있는 신부의 옷을 입고 있는 마물들을 퇴치해 달라고 한다. 그후 마을을 돌아다니며 모든 사람들과 이야기하고, 촌장의 집으로 돌아가면 회의가 시작된다. 회의가 끝나면 사람들은 마물을 없애기 위해 모두들 교회로 몰려가게 되고, 주인공들이 마물을 없애주길 바라지만, 루카스는 마물이 왠지 나쁜 마물인 것 같지 않다며 죽이지 말라고 한다. 하지만 마을 사람들은 이런 루카스와 주인공일행을 마물과 같은 편으로 취급하여 마물의 바위산에 가두어 버린다. 이제 바위산을 올라가자.


위기에 빠진 마물

이렇게 해서 이곳을 지배하는 마물은 쓰러지게 되고, 일행은 서둘러 마을로 돌아온다. 마을에는 이미 신부를 화형시키기 위한 준비가 한창이었지만, 다행히 루카스와 일행이 돌아와 신부는 겨우 죽음을 면한다. 그후 촌장의 집으로 가면 사람들이 다시 회의를 하며 자신의 잘못을 뉘우치고, 촌장은 신부의 상태를 봐달라고 한다. 이제 신부가 있는 교회로 가면 그는 마을사람들을 위해 이 곳을 떠나겠다고 한다. 그를 도와 마을밖으로 나가려. 하면 루카스가 와서 어머니의 유품인 황금의 여신상을 신부에게 주게 된다. 이제 다음날이 되면 현재 세계로 돌아오자. 현재의 레브레사크에서는 신기한 석판을 입수할 수 있으며 촌장을 만난 후 집밖에 있는 아이에게 말을 걸어 집안으로 들어가면 안에서 '낡은 석판'을 입수할 수 있다. 이제 수수께끼의 신전에서 청색의 석판을 맞추어 마지막 과거인 코스탈로 향하자.


화형식


루카스는 어머니의 유품을 신부에게 준다

던전

마물의 바위산(魔物の岩山)

던전 맵 109P 참조

잘 보면 일방통행이지만, 바위산 외부와 내부를 번갈아 진행해야 하므로 생각보다 복잡할 때가 많다. 특별히 떨어져야 하거나 잘 보이지 않는 길은 없으므로 안심하자. 정상에 도착하면 신부와 모습을 바꾼 보토크와 싸우게 된다.



신부의 정체

BOSS

보토크(ボトク)

EXP : 2150, G : 200, 아이템 : 없음

맹독연기와 베호이미, 마호톤을 사용한다. 맹독연기에 걸리면 재빨리 해독해 주도록 하자. 마호톤에 걸리게 되더라도 강력한 특수기가 있다면 그다지 걱정할 필요는 없다. 특수공격이나 마법공격을 하지 않으므로 스콜트와 루카니를 사용한 후 싸우도록 하자.

DRAGON QUEST

어둠의 등대

DRAGON QUEST

입수 아이템

코스탈
해적의 옷, 캡틴햇, 작은 메달

호비트의 동굴
작은 메달, 세계수의 물방울, 마물생식도, 바이킹햇, 힘의 씨앗

대등대
마법의 성수, 작은 메달, 지옥의 갑옷, 마믹×2, 맛진마리피, 생명의 나무열매, 신기한 석판 ?(바리크나지)

코스탈 - 대등대 클리어 후
신기한 석판 ?

호비트의 마을 - 대등대 클리어 후
뼈붙은고기, 이블터틀의 마음, 파도소리의 지팡이

코스탈 마을 - 현재
작은 메달, 어메트 진행

대등대 - 현재
해독초, 약초×2, 세계수의 물방울, 생명의 나무열매, 작은 메달, 마법의 성수, 신기한 나무열매

코스탈국 - 현재
30G, 뼈붙은 고기, 120G, 작은 메달, 어메트만두, 16G, 말똥, 50G, 핑크펄, 힘의 씨앗, 멋진 슈즈, 신기한 나무열매, 특별회원증

진행 플로우 차트

코스탈 성으로 → 여관의 사람들과 대화한다 → 주점의 사람들과 대화한다 → 교회에 있는 사람들과 대화한다 → 왕에게 여관에서 하루를 묵게 해달라고 부탁한다 → 여관 2층에서 하루를 보낸다 → 밤이 되면 밖으로 나가 이벤트를 보자 → 대신에게 사정을 들은 후 2층으로 올라가 아니에스의 이벤트를 본다 → 악사에게 오래전 이야기를 듣는다 → 여관으로 돌아간다 → 왕에게서 '빛의 숯(光のコナ)'을 구해 달라는 받는다 → 던전 : 호비트 족의 동굴 → 호비트 족장과 대화 → 던전 : 호비트족의 동굴 → 성으로 돌아와 마물에게 '빛의 숯'을 사용한다 → 학자에게서 '칠색의 물방울(七色のしずく)'에 대해 듣는다 → 현재로 돌아와 수수께끼의 신전에 있는 오프닝의 동굴에서 '칠색의 물방울'을 입수한다 → 과거로 돌아가 대등대로 간다 → 던전 : 대등대(신기한 석판 ?) → 성으로 돌아와 왕에게서 편지를 받는다 → 현재 세계의 엔고우로 가서 장로에게 편지를 보여준다 → 아래층의 상인에게서 '성스러운 불씨(聖なる種火)'를 입수한다 → 대등대의 최상층에서 '성스러운 불씨'를 사용한다 → 성으로 돌아와 왕에게 '수룡의 검'을 받는다 → 성내에서 '신기한 석판 ?' 입수 → 호비트족의 장로를 만난다 → 보물상자에서 '신기한 석판 ?' 입수 → 현재의 코스탈 마을로 → 카지노에서 2000코인에 '신기한 석판 ?' 입수 → 카지노에서 석판에 대한 정보를 모은다 → 성내를 돌며 석판에 대한 정보를 모은다 → 북쪽의 대등대로 → 대등대의 최상층에서 도구점 주인과 대화 → 카지노 지하에서 신부와 대화 → 교회 위층에 있는 수녀와 대화 → 수녀 앞에 있는 책상을 조사하여 '신기한 석판 ?' 입수 → 코스탈성(원 호비트의 동굴)의 코스탈 왕에게서 특별회원증을 입수

퀘스트 스토리
QUEST STORY

주인공 일행이 오게된 코스탈은 물속에 지어진 아름다운 성. 하지만 이곳에도 마물들의 저주가 내려져 있었다. 그것은 바로 태어나는 아기들이 첫 번째 만월의 밤이 되면 반어인으로 변해 사라져 버리는 것이었다. 이렇게 저주를 받게된 데에는 다음과 같은 이유가 있다.

지금으로부터 약 5년 전 코스탈 왕은 자신의 친구이자 의로운 해적인 캡틴 샤크아이가 이끄는 해적단 마르 데 드래곤과 조약을 맺고 마르 데 드래곤을 해군으로 임명하게 된다. 그로부터 3년간 샤크아이의 마르 데 드래곤은 세계를 누비며 마물들을 물리치고 코스탈을 보호해 온다. 하지만 그 때문에 코스탈 성은 마물들의 분노를 사 물에 잠기게 되었고, 마물들의 수는 점점 더 늘어만 가게 된다. 그리고 샤크아이는 마물들의 본거지를 공격할 계획을 세우게 된다.

한편 당시 샤크아이의 부인인 아니에스는 배속에 아이를 가지고 있었는데, 부인을 걱정한 샤크아이는 아니에스를 코스탈 성에 남겨두고 결전을 위해 바다로 뛰어든다. 하지만 샤크아이는 돌아오지 않았고, 이 지역을 밝히던 대등대에는 어둠이 드리워져 마을의 아이들이 저주를 받게 된 것이다.

하지만 주인공들은 대등대의 마물을 없애고, 화산섬에 있는 엔고우에서 성스러운 불씨를 가져다 등대를 밝혀 이 땅에서 마물들을 몰아낸다.

한편 샤크아이를 기다리며 성안에 남아있던 아니에스는 해저신의 도움으로 샤크아이의 곁에서 그가 깨어날 때까지 인어로 지내게 된다.

PLAYSTATION

코스탈 성에 도착하면 모두들 어두운 분위기를 비치고 대부분의 문을 잠근 채 마을 밖으로 나오지 않고 있다. 마을에 있는 사람들과 대화한 후 왕에게 하루를 묵게 해 달라고 하면 왕은 흔쾌히 승낙하지만, 어떤 일이 있어도 놀라지 말라고 한다. 그리고 여관에서 잠을 자고 있으면 한밤중에 비명소리가 들려오고, 밖으로 나가면 갓 태어난 아이가 반어인이 되어 대등대로 가버리는 것을 볼 수 있다.



이것이 이 성에 내려진 저주

그후 성으로 들어가 대신관과 이야기하면 이 성에 내려진 저주에 대하여 들을 수 있으며 2층으로 올라가면 샤크아이를 기다리다 지켜 병에 걸린 아니에스를 볼 수 있다. 이곳에서 발코니로 나가면 악사에게서 이 성의 과거에 대해 듣게 된다. 그후 여관으로 돌아가면 다음날이 된다.


과거의 영토

다음날 아침 왕에게 가서 어제의 일을 이야기하면, 반어인이 된 아이들은 대등대로 갔다가 몇 일 후 밤이 되면 한 번 마을로 돌아왔다 다시는 돌아오지 않게 되며 그렇기 때문에 아이들의 뒤를 쫓아갈 '빛의 숯'을 구해야 한다고 한다. 이벤트가 끝난 후 성의 북동쪽에 있는 호비트 족의 동굴로 향하자.

던전
호비트족의 동굴
(ホビット族の洞窟)

그다지 복잡하지 않은 던전으로 되어 있다. 3층에 도착하면 호비트족을 만날 수 있으며, 족장과 대화하면 아래로 내려갈 수 있게 된다. 최하층으로 내려가면 '빛의 숯'에 모여있는 마물들과 싸우게 된다.



빛의 숲을 지키고 있는 마물들

BOSS 가마데우스(ガマデウス)

EXP : 1237, G : 745, 아이템 : 없음

얼어붙는 입김과 맹독의 안개를 사용한다. 또한 완벽히 동료를 살리는 자오릭을 사용하므로 빨리 없애는 것이 좋다. 얼어붙는 입김을 사용하는 데마나이트, 격렬한 화염, 불타오르는 입김을 사용하는 시드래곤즈를 함께 데리고 나오므로 우바하를 사용해 데미지를 줄이고, 가마데우스부터 없애는 것이 좋다.

몬스터들을 물리쳤으면 '빛의 숯'을 입수하여 성으로 돌아오자. 마침 성에는 반어인으로 변한 아이가 돌아와 있으므로 마물에게 '빛의 숯'을 사용하면 마물의 발자국이 선명하게 찍히게 된다. 그후 왕은 대등대에는 지금 어둠의 불이 불타오르고 있기 때문에 이것을 끄기 위해서는 '칠색의 물방울'이 필요하다는 말을 한다. 그후 학자에게 '칠색의 물방울'에 대한 이야기를 들은 후 현재 세계로 돌아오자.

'칠색의 물방울'은 수수께끼의 신전 입구의 오른쪽에 있는 동굴로 들어가서 바닷가로 나가면 입수할 수 있을 것이다. 이제 다시 과거로 돌아와 대등대로 향하자.

던전
대등대(大燈臺)
던전 맵 110P 참조

화면 전체가 어둡기 때문에 내부가 잘 보이지 않는다. 하지만 형광색으로 보이는 마물의 발자국을 따라가면 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 3층부터는 떨어지는 곳이 많이 있는데, 역시 어두워서 보이지 않으므로 조심해서 진행하도록 하자. 최상층에 제단에 도착하면 '칠색의 물방울'을 사용해 불을 끄자. 내부로 들어가면 등대를 지키고 있는 마물 바리크나자가 있다.

BOSS 바리크나자(バリクナジャ)



EXP : 2750, G : 724

아이템 : 신기한 석판 ?

전체공격인 격렬한 불기, 베오이미, 통한의 일격을 사용한다. 물리공격력이 매우 강하므로 스쿨트를 사용해 방어력을 높인 뒤 싸우자. 마법이나 속성공격은 사용하지 않는다. 지금쯤이면 있을 알테마 소드나, 지고스파크, 기가딘등으로 공격하자.

등대의 마물을 없애고 성으로 돌아가 왕을 만나면, 이번에는 등대를 밝혀줄 '성스러운 불씨'를 엔고우로부터 얻어다 달라면서 편지를 써준다. 이것을 가지고 현재의 엔고우 마을로 가서 장로를 만나면 불씨를 가져갈 수 있도록 허락해 준다. 장로의 허락을 받은 뒤 아래층의 상인과 대화하면 '성스러운 불씨'를 받을 수 있다.

이제 이것을 가지고 과거의 대등대로 가서 최상층의 제단에 불씨를 사용하면 이 지역의 어둠이 사라지게 된다. 그후 성으로 돌아오면 성스러운 불씨로 성의 등대를 밝히게 되고, 왕으로부터 오래전 샤크아이가 사용했다고 하는 '수룡의 검'을 받게 된다. 이제 성안에 잠겨있던 집으로 들어가 책장을 조사하면 비밀문이 열리고 이곳에서 '신기한 석판 ?'를 입수할 수 있다.


등대에 불을 밝히자

그 후에는 호비트 족의 동굴로 가서 장로를 만나면 아래에 있는 보물창고로 들어갈 수 있게 되어, 이곳에서도 신기한 석판을 입수할 수 있게 된다. 이제 현재로 돌아가 코스탈 성으로 가자.

현재로 가보면 코스탈 성은 카지노의 마을 코스탈로 변해 있다. 그리고 소문에 의하면 코스탈왕은 가신들을 데리고 호비트족의 동굴로 옮겨갔다고 한다. 우선 카지노에서 2000코인을 주면 신기한 석판 ?를 입수할 수 있다. 그후 카지노의 사람들과 이야기 해 보면 카지노에 왔던 어떤 사람이 경품으로 다른 석판을 받아갔다는 이야기를 들을 수 있다. 그후 성의 오른쪽 외곽에 있는 사람을 만나서 석판의 소재를 물어보면 도구점의 주인에게 팔았다고 한다. 그 말을 듣고 도구점으로 가서 도구점의 아줌마와 이야기 해보면 주인이 몇 일전 대등대로 갔다가 돌아오지 않는다는 이야기를 한다. 이 말을 듣고 대등대의 최상층으로 가보면 도구점 주인이 쓰러져 있다. 하지만 그 역시 석판을 마을에 있는 신부에게 주었다고 한다.


탑에서 도구상인을 만나자

마을로 돌아와 카지노의 지하에 있는 신부를 만나면 그는 아무 것도 모른다며 도망친다. 하지만 교회의 위층에 있는 수녀와 대화하면 몇 일 전부터 신부가 책상만 바라보고 있다는 말을 해준다. 이제 다른 수녀가 서있는 곳의 앞에 있는 책상을 조사하여 '신기한 석판 ?'를 입수하자. 한편 호비트의 동굴로 가서 코스탈왕을 만나면 특별회원증을 입수할 수 있다. 특별회원증은 카지노의 발코니에 있는 바니걸에게 사용하면 무슨 일이 일어난다.


이곳에서 책상을 조사하자

천상의 신전

진행 플로우 차트

메자레의 먼 북동쪽 사당에 있는 병사에게 '신의 돌'을 보여준다 → 산호의 동굴로 → 던전 : 산호의 동굴(신기한 석판 ?) → 신의 문장 위에서 '신의 돌' 사용 → 무용수에게 '청결한 옷(清きころも)'를 입수한다 → 타고 올라온 승상기를 이용해 다른 신전으로 간다 → 신의 문장으로 들어가 ?의 석판을 맞추어 과거로 → 북쪽의 사당을 통해 산호의 동굴로 → 산호의 동굴을 빠져나가 다시 '신의 돌'을 사용 → 온길을 되돌아가서 현재로 → 남쪽의 신전으로 가서 '비공석(飛空石)'을 입수 → 하멜리아 북동쪽의 사당에서 '신기한 석판 ?' 입수 → 유적발굴현장의 새로운 동굴로 → 석판을 맞추어 마공간의 신전으로 → 던전 : 마공간의 신전

입수 아이템

산호의 동굴	마물생식도, 신기한 석판 ?
천상의 신전	청결한 옷
하멜리아 북동쪽의 사당	신기한 석판 ?, 작은 메달
유적발굴현장	작은 메달
마공간의 신전	미믹

퀘스트 스토리 QUEST STORY

모든 과거의 문제를 해결한 주인공 일행은 드디어 천상의 신전으로 가게 되고, 그곳에서 과거로 거슬러 올라 4개의 천상의 신전을 모두 부활시킨다. 이제 남은 것은 대마왕 오르고 데미라 뿐…

메자레에서 배를 타고 먼 북쪽의 대륙으로 오면 또 다른 사당을 발견하게 된다. 이곳에 있는 병사에게 '신의 돌'을 사용하면 내부로 들어갈 수 있고, 그곳의 노인에게서 하늘에서 떨어진 천상의 신전을 모두 하늘로 되돌려 보낸다면 반드시 새로운 무언가가 태어날 것이라는 이야기를 듣는다. 이제 아래로 내려가 문을 열고 들어가 연꽃 위에 올라서면 산호의 동굴로 들어갈 수 있다.

던전
산호의 동굴(さんごの洞窟)

복잡해 보이지만 사실은 일방통행이다. 우선 위로 올라가 지상으로 나온 뒤 북쪽에 있는 동굴로 들어가자. 동굴 내부의 상자에서는 신기한 석판을 입수할 수 있다. 또한 모습을 바꾸고 싶어하는 반어인도 있으므로 한번 대화해 보자. 동굴을 빠져 나오면 신의 문장이 그려진 곳이 있는데, 이곳에서 '신의 돌'을 사용하면 승강기가 내려와 천상의 신전으로 올라갈 수 있게 된다.



이곳에서 신의 돌을 사용하자

천상에 신전에 도착하면 사람들과 이야기해 보자. 2층에 있는 무용수와 이야기하면 '청결한 옷'을 입수할 수 있다. 대화가 끝난 후 타고 올라온 승강장치에 올라서 방향키를 조작하면 또 다른 천상의 신전에 도착할 수 있으며, 이곳에서 신의 문장 속으로 들어가 신기한 석판 ?를 모두 맞추면 과거로 가게 된다.

과거로 오면 북쪽의 사당을 통해 산호의 동굴을 지나가자. 동굴을 빠져 나가면 전과 같이 신의 문장이 있는데, 이곳에서 '신의 돌'을 사용하면 떨어진 2개의 신전이 하늘로 올라간다. 이제 다시 온길을 되돌아가 현재의 신전으로 돌아오자.

현재로 돌아와 보면 나머지 2개의 신전으로 갈 수 있게 되고, 남쪽의 신전으로 가면 '비공석'을 입수할 수 있게 된다. 이제 비공석을 이용하여 하늘을 날아다닐 수 있게 된다.

비공석을 입수했다면 하멜리아 북동쪽에 있는 산맥으로 둘러싸인 사당으로 들어가 '신기한 석판 ?'를 입수하도록 하자. 그후 유적발굴현장으로 가면 새로운 동굴이 만들어져 있다. 이 동굴의 최하층에서 또다른 ?의 석판을 맞추면 마왕이 살고 있는 마공간의 신전으로 가게 된다.

던전
마공간의 신전(魔空間の神殿)

던전 맵 94P 참조

디스크 1의 마지막 던전답게 꽤 복잡하다. 2층에는 잠깐동안만 보이는 다리가 있으므로 주의해서 지나가자. 길이 길고 조금 복잡하긴 하지만 별 달리 해결해야할 점은 없다. 신전의 최종부에 마왕 오르고 데미라가 기다리고 있다.


[illegible]의 기억



마왕 오르고 데미라

BOSS 오르고 데미라(オルゴ・デミーラ)



첫 번째 단계로 한번 더 변신하므로 MP를 아껴두는 것이 중요하다. 메라조마, 마그마, 키마이타치, 이오나즌이 주 공격마법. 당연히 매직 배리어와 후바하는 기본이다. 가끔씩 눈을 수상하게 빛내는 기술을 쓰는데, 이 기술은 한 명을 잠재운다. 얼어붙는 파동을 사용하면 모든 마법효과가 사라지므로 다시 후바하와 매직 배리어를 사용하자. 마호칸타를 사용하면 메라조마와 이오나즌을 튕길 수 있지만 회복을 할 수 없으므로 그렇게 좋은 방법은 아니다. 3500 이상의 HP를 가지고 있다. MP를 100정도로 보존하면서, 바이킬트와 MP소모가 없는 기술로 승부하자. 가끔씩 4회공격을 할 때도 있다.

BOSS 오르고 데미라 - 변신후



마법공격 대신, 얼어붙는 입김, 격렬한 화염, 진공파를 사용하게 된다. 돌진을 사용하기도 하는데, 이것은 전체 물리공격. 매직 배리어는 필요없지만 후바하는 반드시 사용하자. 속성공격을 반감시키는 장비구를 장비하는 것도 좋은 방법이다. 변신전처럼 얼어붙는 파동으로 마법효과를 지우므로 이렇게 되면 다시 마법을 사용하도록 하자. 4000 이상의 HP를 가지고 있다. 남겨둔 MP를 적극 활용해서 알테마 소드나, 그랜드 크로스, 지고스파크등의 강력한 공격을 사용하도록 하자.

PLAYSTATION

신의 부활

진행 플로우 차트

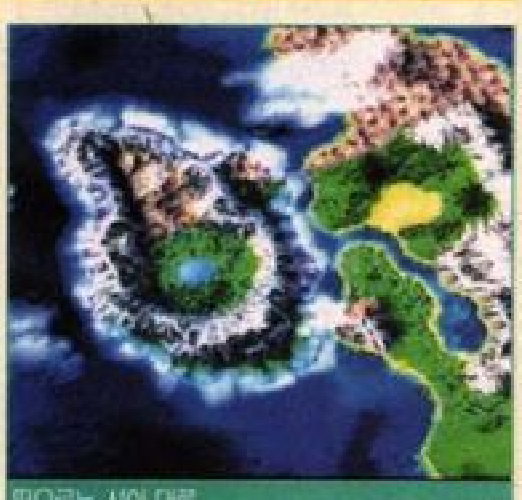
피시벨에서 어머니, 아버지와 대화 → 그란 에스타드로 가서, 식당의 하녀와 대화 → 번즈왕과 함께 식사 → 마디라스 성으로 가면 대신전으로 가는 그레테 여왕을 볼 수 있다 → 대신전으로 가서 그레테 여왕과 대화하면 토우라 연주대회가 열린다 → 대회후 요한이 동료로 → 마을 북서쪽에 있는 요한의 집에 들린다 → 유발족의 텐트에서 노파와 대화한다 → 산맥의 동굴을 건너 호수의 텐트로 → 텐트에서 하루를 보낸다 → 던전 : 호수의 동굴 → 신전으로 가서 장로와 대화한다 → 피시벨로 돌아와 부모님과 대화한다 → 배안의 요리사와 대화한 후 밖으로 나가면 축제가 열린다 → 마을에서 나가려 하면 요한이 그란 에스타드로 가라고 한다 → 그란 에스타드로 가서 번즈왕을 만나면 역시 연회가 열린다

입수 아이템

호수의 동굴 - 현재
작은 메달, 독이빨나이프, 식인상자×2, 모피망토, 5G, 15G, 약초, 3G, 지혜의 사앗, 마법의 성수, 30G

퀘스트 스토리 QUEST STORY

이렇게 해서 주인공일행은 마왕을 이 세상에서 없애고 세계를 구하게 된다. 이제 일행에게 남은 사명은 단 한가지. 그것은 바로 마왕에 의해 멸망한 신을 부활시키는 것이다. 그레테 여왕의 도움으로 대지의 토우라를 연주할 수 있는 신의 연주사를 찾아낸 일행은 그를 데리고 호수의 신전에서 신을 부활시킨다.


떠오르는 신의 대륙

피시벨로 돌아온 뒤 부모님과 대화를 하고 그란 에스타드 성으로 가서 식당의 하녀와 이야기하면 번즈왕과 함께 식사를 할 수 있게 된다. 식사가 끝나면 마디라스 성으로 그레테 여왕을 만날 수 있는데, 그녀는 전에 이야기했던 토우라 연주대회가 열린다면서 대신전으로 오라고 한다.

대신전으로 가서 여왕과 대화하면 드디어 토우라 연주대회가 열린다. 처음에는 대지의 토우라를 연주할 수 있는 악사가 나오지 않아 그레테 여왕이 분노하게 되지만 요한이라는 젊은이가 대지의 토우라를 멋지게


토우라 연주대회

연주해내서 그를 동료로 하게 된다. 대회가 끝나면 마을의 북서쪽에 있는 그의 집으로 들어가 이벤트를 보고 유발족의 텐트로 향하자. 텐트에서 노파와 이야기하면 모두들 호수의 신전을 향해 떠나게 되고, 산맥의 동굴을 건너 호수에 도착하면 전과 같이 유목민의 텐트가 완성되어 있다.

역시 전과 같이 텐트에서 하루를 보낸 후 호수의 동굴로 들어가자. 동굴 내부는 전과 같이 되어 있으며 상자 안에는 아무 것도 없다. 최하층에 도착하면 대지의 방울을 이용해 신전의 봉인을 풀게 되고, 신전 앞에서 장로와 이야기하면 신이 부활한다.

'아아 나는 얼마나 이 때를 기다려 왔는가… 나는 신. 이 세계의 모든 것을 창조하고 지켜보는 전지전능한 신. 나는 깨어났다. 나의 어린아이들이여. 더 이상 망설일 필요는 없다. 그대들의 운명은 이제 평화로운 이 세계에 맡겨진 것이다. 이 세계의 모든 악한 것을 없애야 한다. 나는 신. 이 세계의 모든 것을 통치하는 자.'



부활한 신

이제 피시벨로 돌아와 보면 아버지가 돌아와 있고, 배안에 있는 요리사와 대화하고 밖으로 나오면 신의 부활을 축하하는 축제가 열린다. 그 후 마을을 나서려 하면 요한이 마을로 들어오며 번즈왕이 주인공을 찾고 있다며 그란 에스타드성으로 가보라고 한다.

성에 도착하면 이곳에서도 신의 부활을 축하하는 축제가 열린다.

DRAGON QUEST 신의 뜻

진행 플로우 차트

아버지를 만나 샌드위치를 건네준다 → 배안으로 들어가 사람들과 대화한다 → 해안으로 가서 신의 사자가 타고 왔다는 배를 보고, 사람들과 대화한 뒤 그란 에스타드 성으로 → 식당의 병사와 대화한 뒤 대신과 대화한다 → 식당의 의자에 앉으면 회의가 시작된다 → 신의 접견이 끝날 때 까지 성안을 돌아본다 → 2층에 있는 침대에서 휴식 → 최상층으로 올라가 모든 사람과 대화후 내려가려 하면 신이 나타난다 → 이벤트가 끝난 후 피시벨로 돌아가자 → 마을사람들에게 볼카노에 대해 듣자 → 아미트의 집에서 마리벨을 동료로 → 수수께끼의 신전으로 가서 석상과 대화한다 → 신전속에 있는 여행의 문으로 들어가려 하면 멜빈의 목소리가 들려온다

입수 아이템

크리스탈 팰리스
최후의 열쇠, 버서커엘름, 생명의 나무열매×2, 힘의 씨앗, 신기한 나무열매, 실크비스체, 작은 메달

그란 에스타드
왕자의 검, 플래티너실드, 힘의 사앗, 작은 메달×2

퀘스트 스토리 QUEST STORY

신이 부활하고 몇 달이 지난 후, 오늘도 볼카노는 배를 타고 고기를 잡으러 나간다. 하지만 잠시후 신의 사자라 하는 사람들이 피시벨에 도착하게 되고, 그들은 서둘러 그란 에스타드로 향하게 된다. 신의 사자들은 바로 번즈왕을 신의 성 크리스탈 팰리스로 데려가기 위해 온 사절. 번즈왕과 함께 크리스탈 팰리스로 가게 된 주인공은 세계 각지의 주요인물들과 함께 신으로부터 다음과 같은 이야기를 듣는다.

'자 나의 아들들이여 잘 들어라. 마는 멸망하고 평화가 찾아왔다. 하지만 듣거라. 그리고 나와 마음을 함께 하라. 무기를 버려라. 모든 무기를 버리고 싸움을 멈추어라. 살생을 그만두거라. 그것이 마물일지라 해도 생명이 있는 것. 이것을 무익하게 죽여서는 안된다… 자 전사들이여. 사악한 파동이 느껴지는 그것을 내게 바치거라.'

주인공은 어둠의 루비를 신에게 바치게 된다.

'들어라 나의 아들들이여. 나와 마음을 함께 하라. 나를 받들거라. 나는 절대적인 돌도 없는 신. 그 외의 다른 신은 없다.'

하지만 신의 그 말과는 달리 세계는 다시 어둠에 휩싸이게 된다. 과연 무엇이 어떻게 되어 세계가 어둠으로 휩싸이게 되는지는 그 누구도 알 수 없었다.

볼카노는 배를 타고 고기를 잡으러 떠나려 한다. 어머니께 샌드위치를 받아 볼카노에게 가져다주면 배는 떠나가게 된다. 하지만 이때 신의 섬에서 신의 사자가 나타났다는 이야기를 듣게 된다. 해안으로 가면 정말 조그만 배가 있는데 이미 신의 사자들은 그란 에스타드 성으로 간 후였다. 사람들과 이야기한 후 그란 에스타드성으로 들어가자.

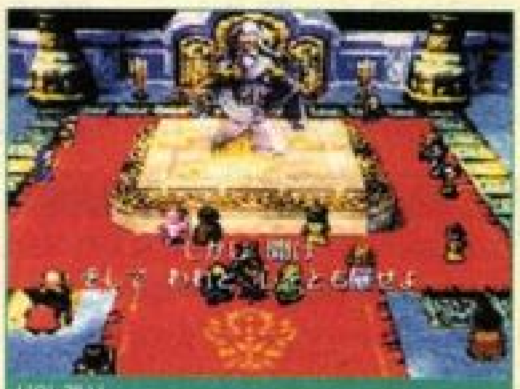
그란 에스타드로 가보면 신의 사자가 국왕과 식당에서 식사를 하고 있어 들어갈 수 없다. 어쩔 수 없이 3층의 대신과 이야기하면 식당으로 들어갈 수 있게 된다. 식당의 의자에 앉으면 대화가 계속되는데, 사자의 말에 따르면 신이 번즈 국왕을 크리스탈 팰리스로 초청했다고 한다. 그 말을 들은 번즈국왕은 주인공 일행도 함께 데리고 가고 싶다는 뜻을 밝혀 결국 주인공 일행과 번즈 국왕은 신의 돌을 타고 크리스탈 팰리스에 도착한다.



신의 사자들

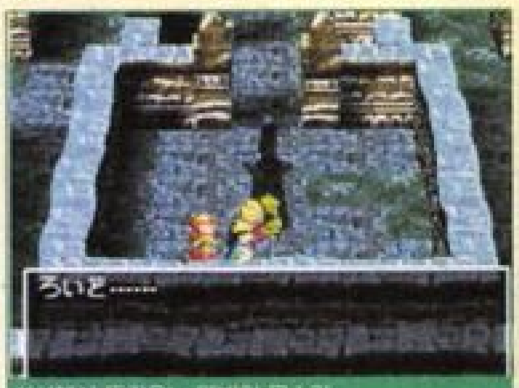
성에 도착한 일행은 번즈 국왕이 신을 접견할 때까지 밖에서 기다리게 되는데, 성내를 돌아다니며 아이템을 입수하자. 특히 지하에 있는 최후의 열쇠는 반드시 입수하는 것이 좋다. 2층에 있는 침대에서 휴식을 취한 후 병사가 막고있던 계단으로 가면 멜빈이 등장하여 일행을 신이 있는 곳까지 갈 수 있게 해준다.

신이 나타나는 장소에는 세계에서 모인 수많은 사람들이 모여 있다. 모든 사람들과 대화한 후 계단을 내려서려 하면 신이 나타나고 신은 모든 자들에게 무기를 버리고 살육을 그만두라고 한다. 그리고 밖으로 나


신의 계시

오면 번즈 국왕과 함께 신의 돌을 타고 돌아오게 되지만 도중에 세계가 어둠으로 휩싸이고, 신의 돌은 추락해 버린다.

신의 돌의 추락에 의해 번즈국왕은 상처를 입게되고, 성이 걱정된 주인공들은 피시벨로 돌아간다. 피시벨에는 볼카노의 배가 돌아와 있었지만 불행히도 볼카노는 배에서 떨어져 버렸다고 한다. 마을사람들과 이야기를 한 후 아미트의 집 2층에 가서 마리벨과 이야기하면 마리벨이 동료가 된다. 그후 수수께끼의 신전으로 가면 어디에선가 주인공을 부르는 소리가 들리는데 석상을 조사하면 멜빈의 목소리를 들을 수 있다. 멜빈의 말에 따르면 모두가 돌아간 후 신이 몇 개인가의 대륙을 사악한 힘으로 없애버렸다고 한다. 멜빈은 그것을 말리려 했지만 오히려 반역자의 누명을 쓰고 현재는 코스탈에 숨어있는 상태라고 한다. 그러면서 세계의 어딘가에 있는 4대 정령의 힘을 빌린다면 신의 진의를 알 수 있을 것이라며 4대정령을 찾아보라고 한다.



석상에서 들려오는 멜빈의 목소리

그후 신전으로 들어가 차원의 문으로 들어가려 하면 다시 멜빈의 목소리가 들려온다. 다시 멜빈의 말에 따르면 4개의 차원의 문은 각각 4대 원소의 정령이 있는 곳과 연결되어 있지만 현재는 신전의 불이 꺼져서 그것을 사용할 수 없는 상태라고 한다. 그리고 여기서 멜빈으로 캐릭터가 바뀌게 된다.



여행의 문에 도착하면 다시 멜빈의 목소리가 들려온다

어둠의 세계

진행 플로우 차트

대등대의 입구에서 병사와 대화한다 → 코스탈 성으로 가서 코스탈 왕과 대화하여 아니오(いいえ)선택 → 대등대에서 '성스러운 불씨'를 입수한다 → 적색 여행의 문을 통해 화염산으로 → 던전 입구에 있는 병사와 대화 → 엔고우 마을의 도구점에 있는 파밀라의 제자와 대화 → 마을 북서쪽에 있는 남자와 대화한 후 마물을 쓰러뜨린다 → 촌장의 집으로 들어가 파밀라와 촌장을 만난다 → 파밀라의 도구점으로 가서 이르마(イルマ)와 대화한다 → 던전 : 화염산 → 파밀라를 마을로 데려다 준다 → 피시벨로 돌아와 주인공의 어머니와 대화한다 → 아미트의 배를 타고 마르 데 드래곤호로 → 갑판에 있는 선원과 대화하여 다마의 신전이 있는 대륙에 정박 → 다시 배에 타서 카델(カデル)에게 말을 걸면 피시벨로 돌아올 수 있다 → 수수께끼의 신전으로 가서 녹색 여행의 문을 통해 성풍의 계곡지방으로 → 사람들과 대화하여 스노배트와 전투 → 성풍의 계곡 마을로 와서 장로인 세파나(セファーナ)와 대화 → 남동쪽에 있는 바람의 탑으로 → 던전 : 바람의 탑 → 장로와 대화한다 → 장로 집의 쓰레기를 모두 치운다 → 족장에게서 '봉인의 사당의 열쇠(封印のほこらのカギ)'와 '성풍의 광구(聖風の光球)'를 받는다 → 던전 : 바람의 미궁 → 장로와 대화한다 → 다시 방을 깨끗하게 치운다 → 장로와 대화하면 '바람의 모자'를 준다 → 성풍의 광구를 사용하여 하계로 → 신전으로 간다 → 피리아의 상에서 '바람의 로브(風のローブ)'를 사용한다 → 여행의 문을 통해 수수께끼의 신전으로 → 황색 여행의 문을 통해 사막의 성으로 → 사막의 마을에서 족장을 만난다 → 사막의 성으로 가서 여왕을 만난다 → 다시 족장을 만난다 → 족장의 집 뒤에 있는 작은 움막에서 사이드(サイード)를 동료로 하자 → 마을 중앙의 큰 항아리 속의 노인과 대화한다 → 노인을 계속 따라간다 → 노인의 이벤트가 끝나면 다시 족장과 대화한다 → 성에 있는 여왕과 대화한다 → 지하신전으로 내려간다 → 3마리의 마물을 물리치고 '왕가의 열쇠(王家のカギ)'를 입수한다 → 다시 여왕과 대화한다 → 사막의 마을 항아리 속에 있는 여행의 문을 통해 정령의 상이 있는 곳으로 간다 → 정령의 상 1층 안쪽에 있는 문으로 들어간다 → 던전 : 지저 피라미드 → '하트형의 보석(ハート形の宝石)'을 사용한다 → 그림을 그리면 할아버지에게 돌아가 대화한다 → 성으로 돌아가 여왕과 대화한다 → 여행의 문을 통해 수수께끼의 신전으로 돌아온다

입수 아이템

화염의 동굴
마그마의 지팡이, 작은 메달, 힘의 씨앗, 세계수의 물방울

마르 데 드래곤
캡틴햇, 해적의 옷, 작은 메달, 힘의 씨앗, 20G, 마물생식도, 터번, 아미트전병

성풍의 계곡
7G, 은의 머리장식, 540G, 320G, 실버트레이, 화려한 옷, 10G, 생명의 나무열매

바람의 탑
작은 메달, 기적의 검, 이빨의 부메랑, 질풍의 머리띠, 츠보크, 1200G, 보오의 씨앗, 민첩성의 씨앗

선조들의 마을
작은 메달, 민첩성의 씨앗

바람의 미궁
작은 메달, 빛의 드레스

사막의 성
마법의 성수, 기도의 반지

사막의 마을
아미트 전병

대지의 정령상
눈매의 보석, 루즈의 보석, 하트형의 보석, 노즈의 보석, 미막의 마음



퀘스트 스토리 QUEST STORY

봉인의 세계로 떨어진 주인공은 멜빈의 도움으로 4대 정령을 찾아 여행을 떠나게 된다. 그리고 그 도중 캡틴 샤크아이를 만나게 되어, 그의 도움으로 모든 정령의 봉인을 풀게 된다. 그리고 정령들은 신의 정체가 마왕 오르고 데미로 였다는 것을 밝혀내게 된다.

우선 멜빈을 조작하게 된다. 대등대에 있는 '성스러운 불씨'를 얻어야 하는데, 대등대로 가보면 병사가 문을 막고 있다. 그러므로 코스탈 성으로 가서(원 호비트족의 동굴) 코스탈 왕과 이야기하자. 여기서는 '아니오'를 선택해야만 한다. 그후



왕을 만나 동대의 출입허가를 받자

대등대를 올라가 '성스러운 불씨'를 입수하면 주인공이 있는 수수께끼의 신전에 있는 적색 여행의 문에 불이 켜진다. 이곳의 문을 통해 화염산으로 가자.

화염산에 도착하면 던전 입구에 있는 병사와 이야기해 보자. 그러면 그는 던전 내에서 지금까지와는 비교할 수 없는 마물들이 나오고 있다며 이 사실을 마을에 전해달라고 한다. 엔고우 마을로 돌아와 파밀라가 있는 도구점으로 가면 제자 이르마만이 있는데, 그녀는 파밀라가 촌장의 집으로 갔다고 한다. 그후 마을 북서쪽에 있는 남자와 이야기하면 마물이 나타난다. 마물을 쓰러트린 후 촌장의 집으로 들어가 파밀라와 촌장을 만나면 파밀라가 함께 화염산으로 가자고 한다. 하지만 우선 파밀라의 도구점으로 가서 이르마에게 부탁을 한후 화염산으로 향하자.



PLAYSTATION

던전 화염의 동굴(炎の洞窟)

화염산 내부로 들어가면 지금까지와는 길이 약간 다르게 변한 것을 느낄 수 있다. 아래로 내려가다 보면 지금까지는 없던 길이 생겨 있는데, 그곳로 들어가면 화염의 동굴이 나온다. 동굴 내부에는 화염이 솟아오르는 부분이 있는데, 근처만 지나가도 HP가 줄어들게 되므로 주의하자. 동굴 내부의 문앞까지 오면 파밀라가 문 앞으로 오면 파밀라가 이르마를 불러내고, 이르마는 '숙열의 열쇠(しゅくねつのカギ)'와 '불타는 물(もえる水)'을 가져다준다. 그 후 문을 열고 들어가면 용암이 끓어오르는 곳이 있는데, 여기서 '불타는 물'을 사용하면 화염의 정령이 나타난다. 하지만 그는 자신보다 강한 자에게만 도움을 주겠다면서 주인공들을 시험해 본다.



나타난 화염의 정령

화염의 정령(炎のせいれい)



BOSS

마그마, 불꽃구슬, 메라조마등을 사용한다. 그러므로 역시 후버아와 매직 배리어로 방어하는 것이 좋다. 공격은 알테마소드나 코랄레인, 지고스파크등을 사용하도록 하자.

화염의 정령을 쓰러트리면 그는 주인공에게 협력하겠다며 '화염의 아뮬렛'을 준다. 그러면서 이 세계에 있는 나머지 3명의 정령을 모두 깨어나게 해야 진정한 힘을 쓸 수 있다고 한다. 이제 화염의 동굴을 빠져나가자.

화염의 동굴을 무사히 빠져나오면 파밀라를 엔고우마을까지 데려다 주고 피시벨로 돌아오자. 피시벨로 돌아와 부두에 있는 주인공의 어머니와 이야기하면 아버지를 찾기위해 배를 타고 바다로 나간다는 이야기를 들을 수 있다. 그 후 배를 타고 밖으로 나가면 캡틴 샤크아이의 마르 데 드래곤에 도착하게 된다.



마르 데 드래곤

정신을 차리게 되면 샤크아이를 만나자. 그러면 이벤트가 일어나 2개의 여행의 문이 열린다.



물의 정령의 힘

그 후 갑판에 있는 선원과 대화하면 다마의 신전이 있는 대륙에 정박하게 된다. 이후부터는 마음대로 전직을 할 수 없으므로 지금 전직을 해두자. 전직 후 다시 배에 타서 키를 잡고 있는 카델에게 말을 걸면 피시벨로 돌아올 수 있다.

여기서부터는 성풍의 계곡 지방이나 사막 지방으로 가서 정령들을 부활시켜야 하는데, 어디를 먼저 가든 상관이 없다. 하지만 필자는 편의산 성풍의 계곡부터 공략하였다.

수수께끼의 신전으로 들어가 녹색의 여행의 문으로 들어가면 리파의 신전으로 오게 된다. 밖으로 나가서 사람들과 이야기하면 적과의 전투가 일어난다. 신전을 빠져 나와 성풍의 계곡마을로 오면 장로인 세파나가 바람의 탑으로 함께 갈 사람들을 찾지만 마을사람들은 겁을 내며 하나 둘씩 사라지게 된다. 그후 그녀와 이야기하여 동료로 만든 뒤 바람의 탑으로 가자. 참고로, 과거 날개가 없는 리파족인 피리아가 태어난 이후 리파족에게는 날개가 사라져 버렸었지만, 족장인 세파나에게는 얼마 전에 날개가 생겨 있었다. 바람의 탑은 마을의 왼쪽으로 나와 남동쪽으로 가면 나타난다.

던전 바람의 탑(風の塔)

겉으로 보기에는 탑처럼 생겼지만 직접 들어가 보면 동굴과 같은 구조를 하고 있다. 역시 그렇게 복잡한 구조는 아니다. 8층으로 되어 있으며 정상에 있는 석상 앞에 서면 피리아의 영혼이 나타나 리파족의 선조들이 살고 있는 마을로 보내준다.



바람의 힘으로 선조들의 마을로 가자

선조들의 마을은 큐빅처럼 되어 있어 절대 떨어지지 않고 직각을 꺾어서 걸어갈 수 있게 되어 있다. 장로의 집으로 가보면 그는 집안을 온통 쓰레기로 가득 채우고 힘없이 누워 있는데, 쓰레기를 모두 주워서 쓰레기통에 넣은 뒤 장로에게 말을 걸면 바람을 되살릴 수 있는 '바람의 로브'를 바람의 미궁에 있는 마물에게 빼앗겼다고 한다. 그후 '봉인의 사당의 열쇠'와 '성풍의 광구'를 받을 수 있다. 이것을 받은 후 마을 어딘가에 있는 봉인의 사당으로 들어가면 바람의 미궁으로 갈 수 있다.



쓰레기를 치워주자

던전 바람의 미궁(風の迷宮)

선조들의 마을처럼 큐빅과 같은 구조로 되어 있다. 제대로 진행하려면 머리를 굴려야 하지만, 막 가다보면 길을 찾을 수 있는 경우도 있다. 기본적으로 높이가 다른 곳은 이동할 수 없지만, 꺾이는 곳은 갈 수 있다는 것이다. 2, 3번째 층에는 동그란 구멍이 있는데, 이곳을 이용하면 떨어져서 다른 곳으로 뛰어내릴 수 있다. 2, 3층에서는 이것을 이용해야 진행이 가능하다. 4층에 있는 상자를 조사하면 보스인 넬간과 싸울 수 있다.


이런 곳으로 뛰어내리자

넬간(ネルガン)

EXP : 3650, G : 1009, 아이템 : 없음

BOSS

4번 연속공격을 하는 검무를 사용한다. 물리공격이 매우 강하므로 이번에는 스쿨트로 방어력을 조정하자. 역시 알테마 소드가 빛을 발한다.

바람의 로브를 입수하면 던전 밖으로 나가 장로와 이야기하자. 그후 다시 방안의 쓰레기를 치우고 장로와 이야기하면 '바람의 모자'를 입수할 수 있다. 이제 '성풍의 광구'를 사용하여 지상으로 내려온 뒤, 리파의 신전으로 가서 정령의 상에 '바람의 로브'를 사용하면 바람의 정령을 불러낼 수 있으며 정령에게서 바람의 아뮬렛을 받게 된다. 이벤트후 여행의 문을 통해 수수께끼의 신전으로 돌아오자.



바람의 정령의 부활

다음으로 갈 곳은 사막의 성. 황색의 여행의 문으로 들어가면 사막으로 나올 수 있다. 우선 마을로 가서 족장을 만나보면 현재 성안에 마물이 있다며 성으로 가서 여왕을 도와주라고 한다. 그 말에 따라 성으로 가서 여왕을 만나면 그녀는 신전에 나타난 마물들에게 어둠의 루비를 빼앗겼다며 대지의 정령을 불러내면 이 위기를 벗어날 수 있을지 모른다고 한다. 다시 마을로 돌아가 장로를 만나면 그는 4명의 아들 중 한 명을 데리고 가라고 하는데 3명의 형들은 모두 함께 하기를 꺼려하고, 막내인 사이드

만이 주인공과 함께 정령을 찾겠다고 한다. 이벤트가 끝난 뒤, 족장의 집 뒤에 있는 작은 움막으로 가면 사이드를 동료로 할 수 있다. 이제 마을 사람들과 대화를 한 뒤 마을 중앙에 있는 큰 항아리속의 노인과 이야기하면 노인은 자신이 땅의 정령을 찾아 주겠다며 어디론가 사라진다.



이 노인이 비밀을 알고 있다

노인을 따라 마을 밖으로 나가 여행의 문이 있는 곳으로 가면 그는 땅의 정령은 사막 어디에나 있다면서 사막의 모래 위에 정령을 그리기 시작한다. 하지만 마지막의 얼굴을 기억해 내지 못해 더 이상 그림을 그리지 못한다.



땅에 정령을 그리는 노인

다시 마을로 돌아가 이 사실을 족장에게 전하면 성의 지하에 가보면 어떤 단서가 있을지도 모른다며 성으로 가라고 한다. 성에 도착하면 우선 여왕을 만나 지하로 내려갈 수 있는 허락을 맡고, 지하로 내려가자.

지하로 내려가면 먼저 도착한 3명의 형들이 무언가를 발견해 냈지만 잠시 후 마물들이 나타나게 된다. 형들을 따라 다니는 세 명의 마물들을 없애면 '왕가의 열쇠'를 입수하게 된다. 그후 여왕과 대화하면 대지의 정령상으로 가보면 무언가 단서를 찾을 수 있을지도 모른다며 대지의 정령상에 가보라고 한다.



먼저 도착해 있는 형들

대지의 정령상으로 가기 위해서는 사막의 마을 중앙에 있는 큰 항아리에 있었던 여행의 문을 이용해야 한다. 대지의 정령상으로 들어가면 위로 올라가지 말고 아래로 내려간 뒤 여자가 길을 막고 있는 곳에서 이야기하면 지저 피라미드로 들어갈 수 있다.

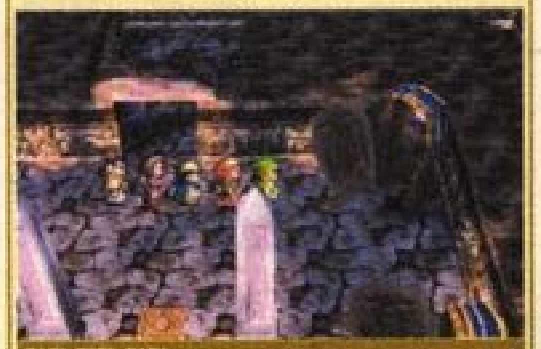
던전
지저 피라미드(地底ピラミッド)

왕가의 열쇠를 사용하면 안으로 들어갈 수 있다. 들어가자마자 나오는 방의 바닥에는 무엇인가가 써있는데, 모두 조사를 하면서 진행하도록 하자.



바닥을 조사하며 진행하자

윗 층으로 올라가다 보면 6개의 열려있는 관이 있는데, 6개의 관을 모두 닫으면 '눈매 보석'을 입수할 수 있다.


관을 모두 닫자

이곳을 지나 조금 더 진행하면 마인의 얼굴이 있는 곳이 나오는데, 여기서는 바닥을 오랫동안 밟고 있으면 내부로 들어갈 수 있게 된다.


이곳에서는 바닥을 오랫동안 밟고 있자

점점 더 내부로 들어가면 모두 4개의 보석을 입수할 수 있을 것이다. 이중에 '하트형의 보석'은 직접 도구로 사용해야 '귀걸이의 보석'으로 바뀐다. 4개의 보석을 모두 입수했다면 밖으로 나오자.

이제 보석을 가지고 그림을 그리던 노인에게 가서 보석을 건네주면 정령의 얼굴이 완성되어 대지의 정령이 깨어나고 '대지의 아뮬렛'을 준다. 그후 성으로 돌아가 이 사실을 여왕에게 전하고 여행의 문을 통해 수수께끼의 신전으로 돌아오자.



대지의 정령의 부활

PLAYSTATION

DRAGON QUEST

마왕성의 결투

DRAGON QUEST

진행 플로우 차트

마르 데 드래곤으로 돌아온다 → 해저왕의 집에서 해저왕과 대화한다 → 산호의 동굴에 있는 반어인(サハギン)과 대화한다 → 해저왕과 다시 대화한다 → 반어인에게서 '신기한 석판 ?' 입수 → 해저도시의 그라코스 5세와 대화하면 '데몬스피어'를 받을 수 있다 → 던전 : 마왕의 성

입수 아이템

마왕의 성
작은메달×2, 판도라박스, 생명의반지, 1250G, 세계수의 잎, 탄식의 방패, 마물생식도

업화의 동굴
최고의 투구

격류의 동굴
신기한 석판, 오쥬아노의 검

열풍의 신전
토르나드의 방패

사지의 동굴
가이아의 갑옷, 작은 메달

퀘스트 스토리 QUEST STORY
4명의 정령의 힘에 의해 마왕의 음모는 밝혀졌다. 이제 남은 것은 부활한 마왕을 다시 이 세상에서 봉인하는 것 뿐.

3개의 정령을 모두 해방하였다면 마르 데 드래곤으로 돌아가자. 그러면 물의정령도 해방되어, 4명의 정령이 신을 만나러 간다.

'신이여…우리들의 모습이 눈에 들어오겠지요. 우리들을 어둠으로 떨어트린 것은 진정 당신의 힘입니까? 그렇다면 당신은 결코 신일 리 없습니다!'

'나를 불러낸 것은 그대들인가? 그렇다면 지금 다시 한번 자신의 몸을 들여다보는 것이 좋아. 이 세계에 진정 필요한 것은 신인 이 나의 힘. 나야말로 인간들의 기도를 실현시켜 주고, 인간들의 기쁨을 가져다줄 수 있는 것이다. 그대들처럼 필요 없는 것은 버려야 하는 것이 진실. 자, 더 이상 할말은 없겠지. 다시 암흑 속에서 조용히 잠들도록 하라.'



하지만 정령들은 힘을 모아 신의 모습을 비춘다.

'우, 아… 이 빛은… 그대들은 이 신을 거역하겠다는… 그아아! 몸이…. 이거 재미있군…. 그래. 너희들 정령은 단순한 신의 보조역이 아니었단 말이군.… 뭐, 좋아. 어차피 신의 흉내 따위는 잠깐동안 시간을 보낸 것 뿐이야. 하지만 너희들의 힘도, 이 정도로 사용해 버렸으니 이미 껍질만 남은 거나 마찬가지. 이제 남은 것은 벌레와 같은 인간들과 신에게 조정 당하고 있는 멍청한 영웅 뿐. 내게 손조차 댈 수 없겠지.'



신의 정체는 마왕이었다

자, 이제 남은 것은 신의 돌을 타고 마왕성으로 가는 것 뿐. 그 전에 세계를 돌아다니며 아이템을 모으자. 우선 해저도시의 그라코스 5세를 만나면 '데몬스피어'를 받을 수 있으며 피시벨 남동쪽에 있는 해저왕의 집에서 해저왕을 만나고 산호동굴에 있던 반어인을 만나 그에게 해저왕의 소재를 가르쳐 주면 반어인에게 자신의 모습을 바꾸어 달라는 부탁을 받게된다. 이 이야기를 다시 해저왕에게 해주면 해저왕은 그 부탁을 받아들여 주고, 다시 반어인을 만나면 신기한 석판을 입수할 수 있다. 또한 피시벨의 마리벨을 만나면 언제나 파티를 교환할 수 있으므로 마리벨을 원하는 독자는 피시벨에서 마리벨을 데리고 가자. 마왕성으로는 신의 돌을 이용해야만 들어갈 수 있다.





이 할아버지가 해저왕



반어인에게 석판을 받자

던전
마왕의 성(魔王の城)

신의 돌을 타고 마왕성으로 들어가면 제일 꼭대기에서 시작한다. 우선은 아래로 계속 내려가야 하므로 계단을 타고 내려가자. 어느 정도 내려가면 거대한 마법진이 그려진 층에 도착하게 되는데, 마법진 안으로 들어가면 HP가 줄어든다. 이 아래층에는 문이 있는데, 2개의 석상을 밀어 바닥의 스위치를 누르면 밖으로 나갈 수 있다. 이 곳의 문을 열어두면 여러모로 편하게 된다. 이곳에서 더욱 내려가면 기분 나쁜 물체가 일행을 잡아가는 통로가 나오는데, 여기서는 남동쪽에 있는 녀석에게 잡혀야만 아래층으로 내려갈 수 있다.



바닥의 스위치를 누르자

5층에 도착하면 알 같은 것이 잔뜩 있는 방이 있는데, 이것을 조사하면 적과 싸워야 한다. 하지만 길이 없으므로 가장 안쪽에 있는 알들을 없애고 안으로 진행하자. 이곳을 지나 언덕을 올라가면 2개의 꽃이 있는 곳이 나오는데 4개의 아뮬렛 중 한 가지를 사용하면 그에 따른 던전으로 가게 된다. 각 아뮬렛별로 입수할 수 있는 아이템은 위에 설명해 두었으므로 참고하자. 중요한 것은 마왕성에서는 리레미트가 통하므로 아이템을 입수하고 리레미트 사용을 반복하면 4가지 아뮬렛을 모두 사용해 볼 수 있다는 것이다.

아뮬렛을 사용하여 만들어진 던전을 지나면 MP와 HP가 회복되고 드디어 오르고 데미라를 만나게 된다.



BOSS 오르고 데미라 - 초기형태

150 이상의 데미지를 주는 숙열의 화염과 얼어붙는 눈보라를 사용한다. 또한 전체공격인 꼬리를 휘두르기도 100이상의 데미지를 준다. 결정적으로 앞으로 4회 연속전투를 치루어야 하기 때문에 아이템이 충분하지 않는 한 최대한 MP를 아끼는 것이 좋다. 당연히 후바하와 스쿨트는 기본이며, MP를 줄이기 위해서는 바이킬트를 걸고 공격하는 것이 좋다. 기본공격력이 낮은 캐릭터는 MP 소모가 없는 특기를 사용하거나 허슬댄스로 회복하자.

BOSS 오르고 데미라 - 1단계 변형



마법공격으로는 메라조마와 이오나즌을 사용하며, 속성공격은 격렬하게 불타오르는 불과 카마이타치를 사용한다. 그 외에도 정권찌르기나 2개의 구슬로 2회 공격을 하기도 한다. 당연히 후바하와 매직 배리어를 걸고 싸워야겠지만 가끔 얼어붙는 파동으로 모든 마법효과를 지워버리므로 그 뒤에는 반드시 위의 마법을 다시 걸어주자. 역시 MP를 아끼기 위해 바이킬트를 이용하여 공격하는 것이 좋다.

BOSS 오르고 데미라 - 2단계 변형



속성공격이 마그마 하나로 줄어든 대신 일반공격의 데미지가 150사이이며 잡아서 지면에 내던지는 기술은 200이상의 데미지를 준다. 2회 행동을 할 때가 많으며 일반공격에는 혼란의 추가효과도 들어있다. 그 외에도 전체공격인 몸이 얼어붙을 것 같은 도깨비불 공격이나 맹독의 안개 공격도 한다. 후바하로 마그마를 막는 것도 중요하지만 물리계 공격이 많으므로 스쿨트를 이용해 방어력을 높이는 것이 좋다. 1단계 변형 때처럼 얼어붙는 파동도 사용한다. 지금부터는 데미지가 많아지므로 한 명이나 두 명은 계속적으로 회복을 하고 나머지 인원은 알테마소드나 지고스파크, 그랜드크로스같은 강력한 공격으로 단기전을 노리자.

BOSS 오르고 데미라 - 최종단계



드디어 마지막 형태. 역시 마법은 사용하지 않지만 대신 매직 배리어와 라리호를 사용한다. 그러므로 메라조마나 라이딘같은 마법계열로 공격하는 것은 소용없다. 속성공격은 숙열의 화염과 얼어붙는 냉기공격. 역시 후바하로 막아내자. 일반공격에는 마비의 추가효과가 있다. 그외에도 전체 물리공격인 짓누르기도 사용한다. 가장 문제가 되는 것은 전 마력을 뿜어내는 공격. 이 공격을 받으면 200이상의 데미지를 입는데다, 다시 마력을 회복하면 또 사용하기도 한다. 고깃덩이를 던지대를 사용하면 브루브루스나 도고로크를 불러올 수도 있다. 그러므로 쉽게 이길 수 있는 방법은 단 하나. 두 명은 허슬댄스를, 나머지 두 명은 알테마소드를 사용하는 것 뿐이다. 만약, 바이킬트로 공격력을 올려 싸울 생각이라면, 처음부터 포기하는 것이 좋다.

마왕을 물리친 주인공과 그 일행은 세계 각지를 돌며 사람들을 만나보게 된다. 그리고 얼마후 주인공은 어부로의 삶을 시작하고, 바다에서 그물을 올리다 또 하나의 석판을 발견하게 된다.



또 하나의 석판

'친애하는 알스에게. 나는 지금 유발의 민족. 라이라들과 여행을 하고 있다. 너희들과 헤어진 후 도대체 얼마나 지났는지… 그 날 이후 잔의 소식도 끊긴 상태지. 나는 유발의 수호전사로써 라이라와 결혼했어. 만약 이것을 네가 발견해 내는 일이 가능하다면, 부모님들께 전해주길 바래. 키퍼는 잘 있다고. 그리고 알스. 아무리 떨어져 있다 해도 우리는 친구야! …키퍼로부터'

숨겨진 던전

입수 아이템

수수께끼의 이세계(なぞの異世界)
힘의 씨앗×2, 작은 메달×3, 이블바이블, 생명의 반지, 현자의 돌, 신기한 모자, 슬라임의 옷, 즈보크×2

또 다른 이 세계(さらなる異世界)
판도라박스×2, 여신의 반지, 파멸의 방패, 즈보크, 작은 메달, 뼈붙은 고기, 메아리의 모자

지금까지 밝혀진 바로는 2개의 숨겨진 던전이 있다. 이 숨겨진 던전으로 가기 위해서는 게임 후반부에 입수할 수 있는 '신기한 석판 ?'를 모아야 한다. 그후 수수께끼의 신전 중앙에 있는 철창문을 최후의 열쇠로 들어가면 두 개의 석판을 꽂을 수 있는 곳이 있는데, 이곳에 석판을 꽂으면 수수께끼의 이세계로 들어갈 수 있다. 우선 게임 후반에 입수할 수 있는 '신기한 석판 ?'의 위치를 알아보겠다.

신기한 석판 ?의 입수방법

- ▶하멜리아 북쪽에 있는 현자로부터 입수
- ▶대등대의보스 '바리크나자'에게 입수
- ▶호비트족의 동굴(과거)의 상자 속
- ▶산호의 동굴(현재)의 보물상자
- ▶어둠의 드래곤의 탑(현재)
- ▶엔딩 중 그란 에스타드마을에 있는 우물 속에서 '부서진 석판'을 입수한 후 지하도에 있는 최후의 열쇠로 열고 들어가는 곳에 있는 보물상자에 석판을 넣고 엔딩을 모두 봄. 그후 게임을 로드해서 그곳에 가보면 석판을 입수할 수 있음
- ▶과거 산호의 동굴에 있는 유령에게서
- ▶메달 100개를 모으면 입수가능
- ▶마왕의 성에서 물의 아뮬렛을 사용하여 갈 수 있는 곳
- ▶코스탈 해방후(과거) 마을의 보물상자에서
- ▶코스탈의 교회에서 교회의 책상 밑에
- ▶코스탈에 있는 카지노의 경품
- ▶산호의 동굴(현재)에서 반어인에게 입수
- ▶신을 15-20턴 안에 쓰러트리면 3가지 입수가능
- ▶이민의 마을을 최종단계까지 성장시키면 입수가능


유령에게서도 신기한 석판을 입수할 수 있다

위의 목록에는 모두 17개의 석판이 있지만 그 중에서 위에 있는 5개는 게임을 진행하기 위해 반드시 필요한 것이며 나머지 11개가 숨겨진 던전으로 가는데 필요한 것이다.

던전
수수께끼의 이세계 (なぞの異世界)

수수께끼의 신전에서 문을 열고 들어가면 나오는 첫 번째 석판을 맞추어 갈 수 있는 던전이다. 지금까지 게임에 등장했던 모든 던전을 조금씩 섞어놓은 느낌의 던전으로 등장하는 적들의 난이도가 매우 높기 때문에 레벨이 40이상 되지 않는다면 밖에서 레벨을 모으는 것이 좋다. 리레미트가 통하지 않으므로 밖으로 나오고 싶다면 되돌아 나와야 한다. 후반부에는 세이브를 할 수 있는 교회가 있으며, 이곳을 지나면 진정한 신을 만나 싸울 수 있다. 참고로 싸우기 전에 HP, MP가 회복된다.


이런 식으로 던전들이 짬뽕되어 있다

던전
또 다른 이세계 (さらなる異世界)

나머지 6개의 '신기한 석판 ?'를 가지고 수수께끼의 신전 지하 2층에서 조각을 맞추면 올 수 있는 던전. 역시 여러 가지 던전을 짜맞춘 듯한 던전으로 길이는 수수께끼의 이세계보다 짧다. 마지막에는 4대 정령이 일행을 기다리고 있다.



BOSS 4대 정령



4명과 한꺼번에 싸워야 하지만 신보다는 어렵지 않다. 다들 속성공격을 하므로 후바하를 써서 데미지를 줄이는 것이 좋다. 하지만 물의 정령이 계속해서 얼어붙는 파동으로 마법효과를 지우므로 물의 정령부터 없애도록 하자. 각 정령이 사용하는 기술은 다음과 같다.

바람의 정령 : 카마이타치, 진공파
대지의 정령 : 때리다, 암석떨어트리기
물의 정령 : 얼어붙는 파동, 해일
불꽃의 정령 : 화염구슬, 격렬한화염, 마그마

전체적으로 100에서 150사이의 데미지를 준다고 보면 된다. 하지만 HP가 낮으므로 우선 전원 알테마 소드를 사용하여 물의 정령을 죽인 뒤 후바하를 걸고 한명씩 확실히 없애면 어렵지 않게 이길 수 있다. 정령들을 물리친 뒤 위로 올라가면 신에게 이주민의 마을 이야기를 해서 신을 이주민의 마을로 보낼 수 있다.

BOSS 신(神さま)

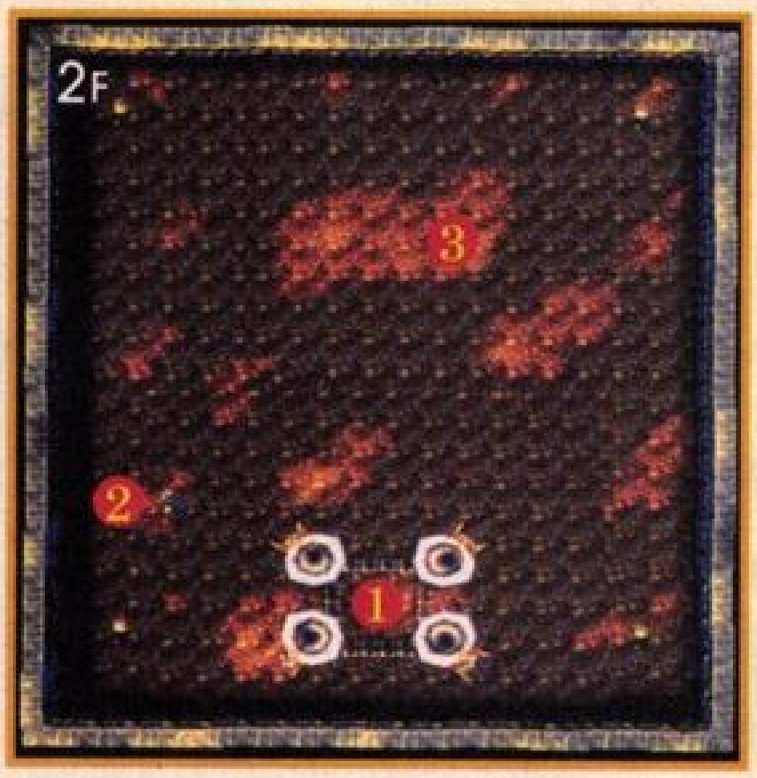


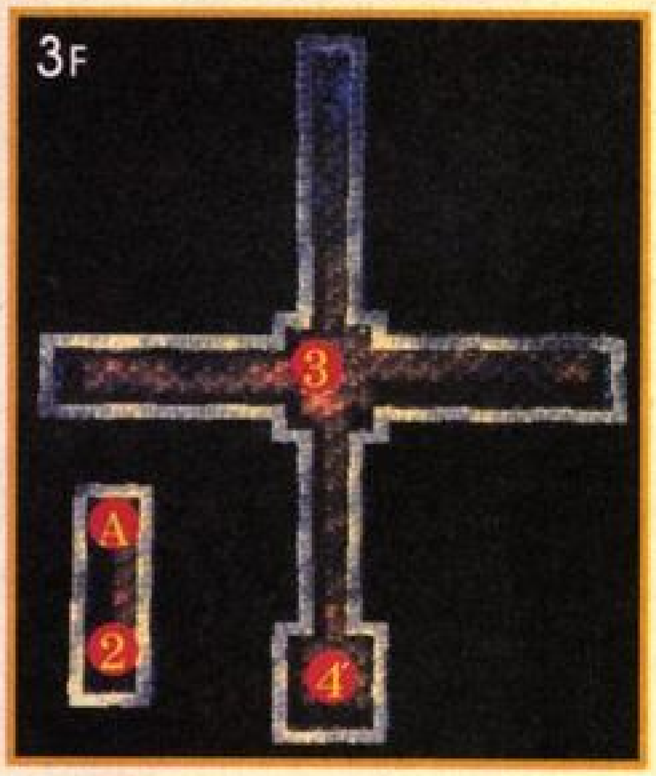
한 턴을 버리게 하는 개그 한토막과 스테테코 댄스, 잠들게 하는 기분나쁜 눈동자, 120이상의 전체공격인 얼어붙는 냉기, 150이상의 데미지를 주는 열지옥화염, 200이상의 데미지를 주는 지고스파크등을 사용한다. 물론 모든 마법효과를 취소시키는 얼어붙는 파동도 사용한다. 한턴에 2번에서 3번 정도 행동을 하며, 지고스파크의 위력은 정말 대단하다. 레벨 45이전에는 싸울 생각도 하지 않는 것이 좋다. 잠들게 하는 기분나쁜 눈동자에 대한 대책을 세워두는 것이 좋으며 필자가 500이상의 데미지를 주는 알테마 소드를 28번 썼을 때 겨우 없앨 수 있었다. 그러므로 추정 HP가 약 14000 정도이다. 쓰러트리면 그때까지 걸린 총 턴수를 가르쳐 주는데, 15턴 이전에 이긴다면 '신기한 석판 ? 1, 2, 3', 꿈의 케미솔, 용사의 마음, 알동고기중 한가지 아이템을 준다. 즉 모든 석판을 모으려면 적어도 3번 이상 15턴 안에 신을 없애야 한다는 것이다. 이론상으로 한 턴 동안 한명이 회복하고 3명이 알테마 소드를 사용한다면 10턴 안에 30번의 공격이 가능하지만 스테테코댄스와 개그 한토막, 그리고 이상한 눈동자 때문에 결코 쉽지 않다. 그러므로 위에서 이야기했던 것처럼 잠에 대한 대책을 세워야 하며 전원이 알테마소드를 사용할 수 있어야 할 것이다. 200 전후의 데미지 밖에 줄 수 없는 어설픈 기술로 싸운다면 15턴은커녕 30턴이 지나도 이길 수 없을 것이다. 신을 쓰러트리면, 수수께끼의 신전, 마왕의 앞, 그란 에스타드, 사막의 성, 메달왕의 성중 한 곳으로 보내준다. 만약 여기서 마왕의 앞으로 가버리면 무조건 마왕과 싸워 엔딩을 봐야 하므로 절대! 그렇게 하지 말자

공략후기

4년의 공백을 깨가 드디어 모습을 드러낸 드래곤 퀘스트 7. PS의 게임으로써는 약간 그래픽이 부실하지만, 사운드나 게임의 구성 등은 과연 '드래곤 퀘스트'구나 하는 느낌을 충분히 느낄 수 있게 해 주었다. 많은 직업과 몬스터직의 등장으로 지금까지의 시리즈 중 가장 캐릭터 육성면에 있어 자유도를 부여해 주었으며 봉인된 과거와 현실을 오가며 여행하는 주인공들의 이야기 역시 아기자기하면서도 인간적으로 잘 구성되어 있었다. 게임의 난이도가 높고, 시나리오의 표현이 FF시리즈처럼 이벤트로 이루어지지 않고 플레이어가 직접 찾아다니며 알아내는 방식이기 때문에 일본어를 모르는 독자들이라면 조금 지루한 게임이 될지도 모르겠지만 과거의 향수를 느끼며 플레이하면 쉽게 정을 붙일 수 있을 것이다.

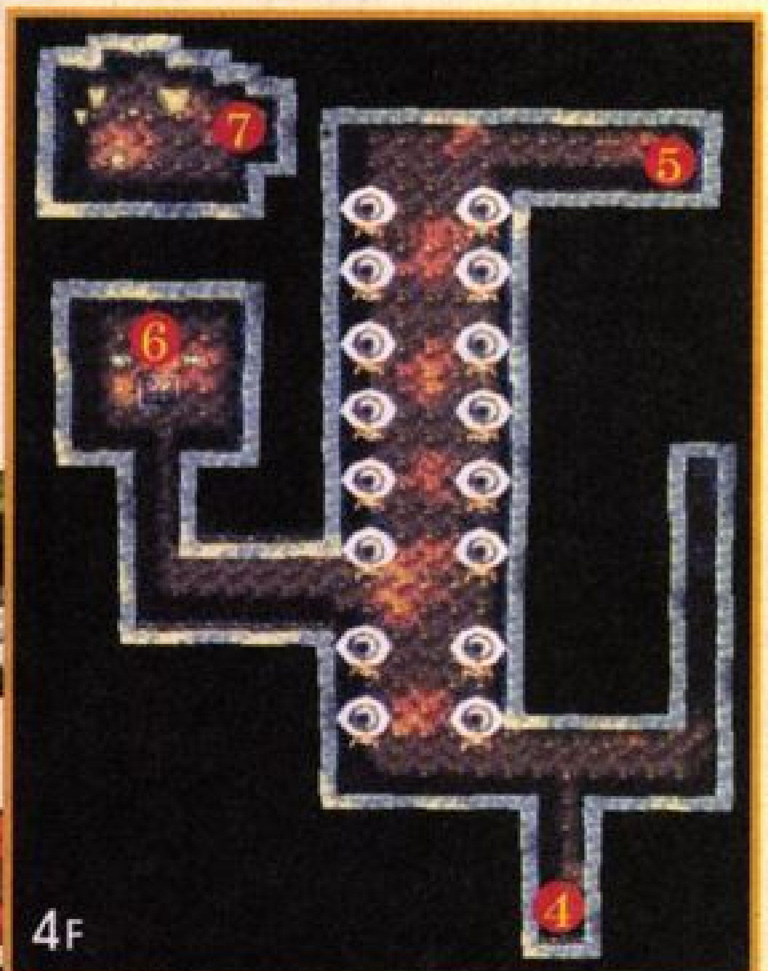
마공간의 신전 (본문 87P)

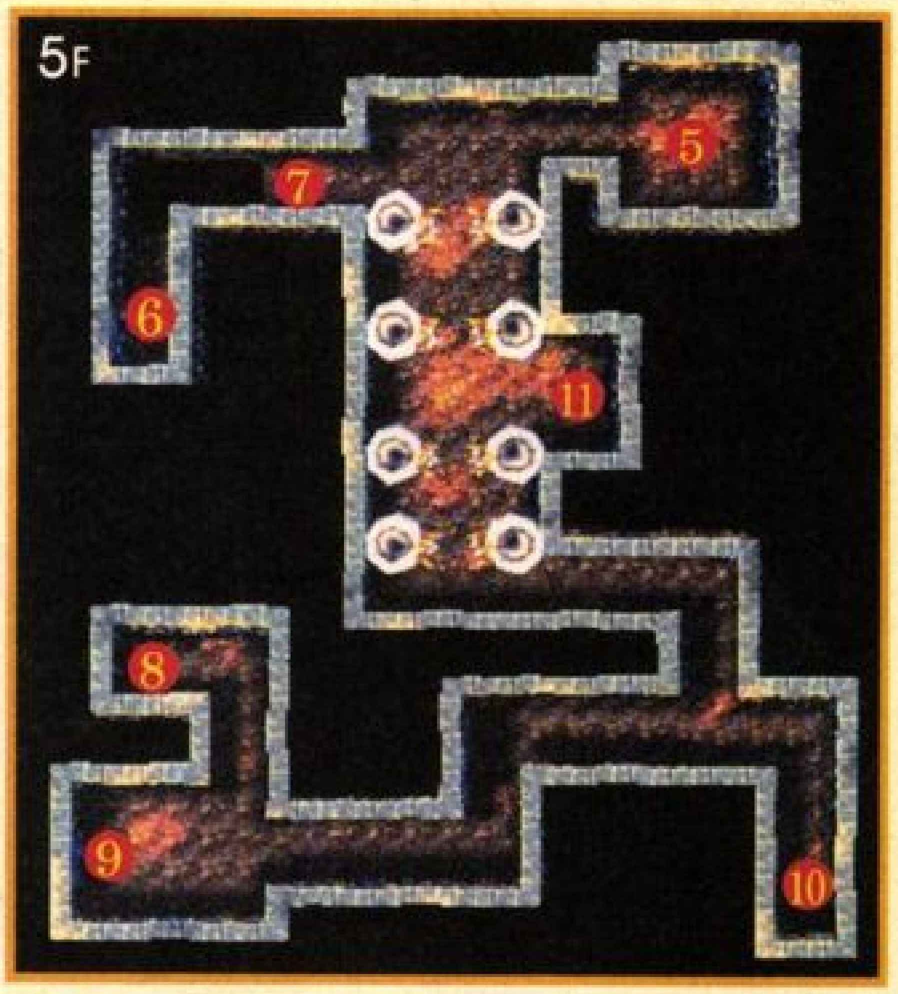


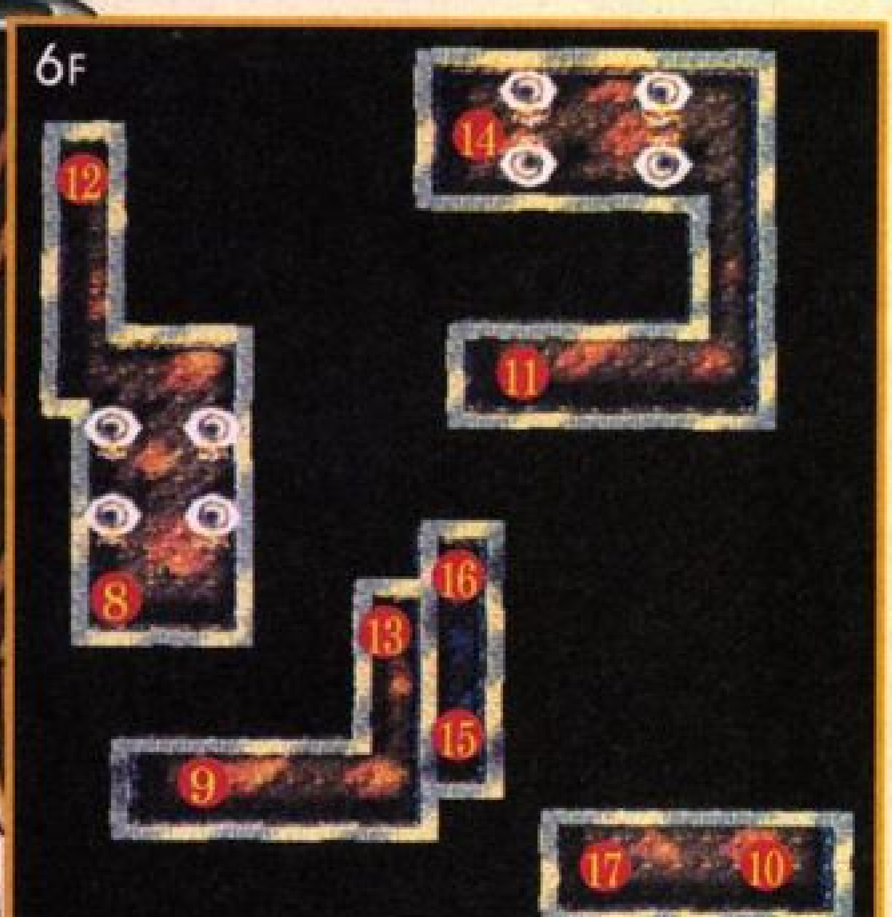


A. 작은 메달

1. 1층에서



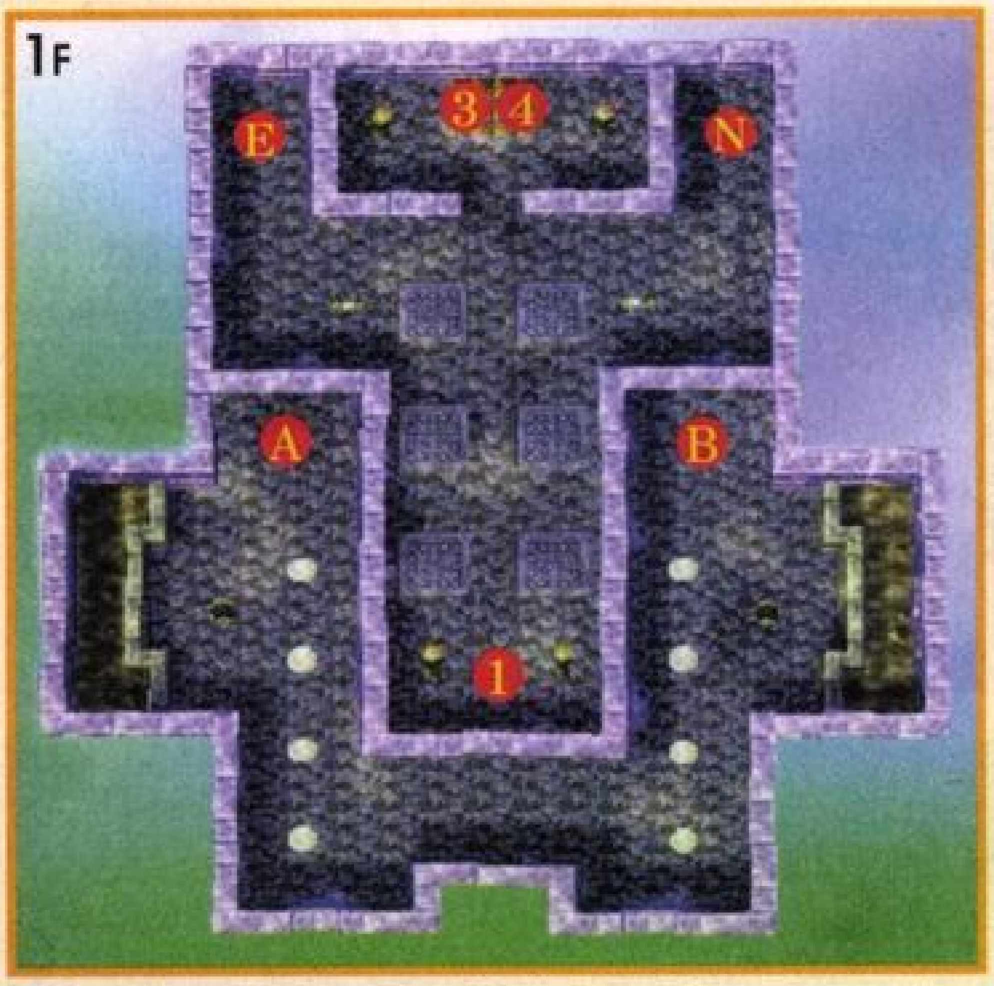


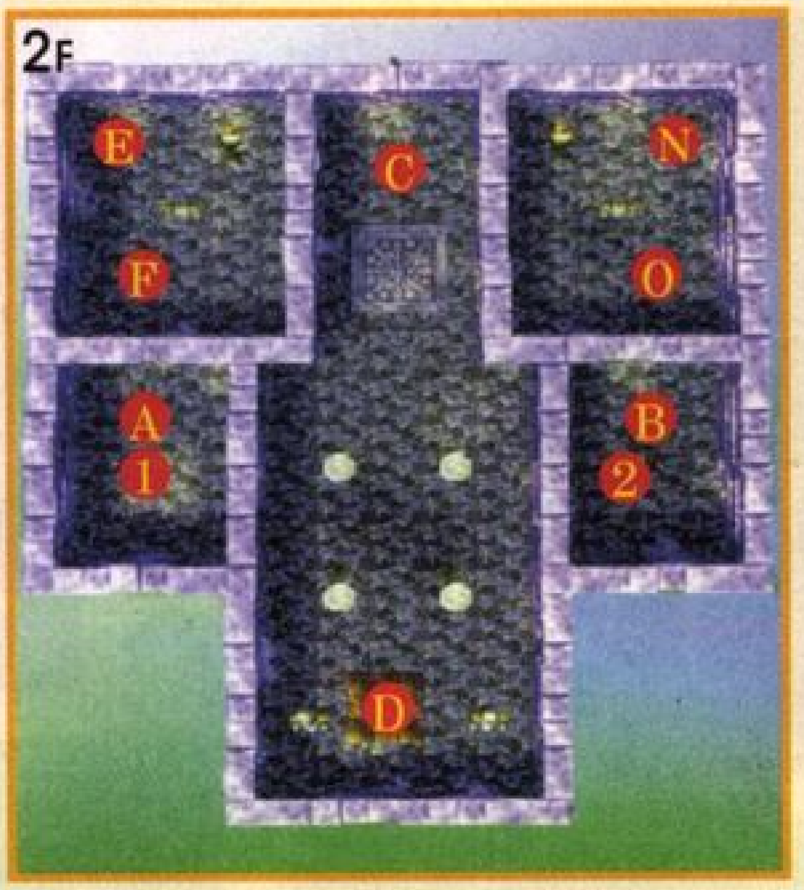




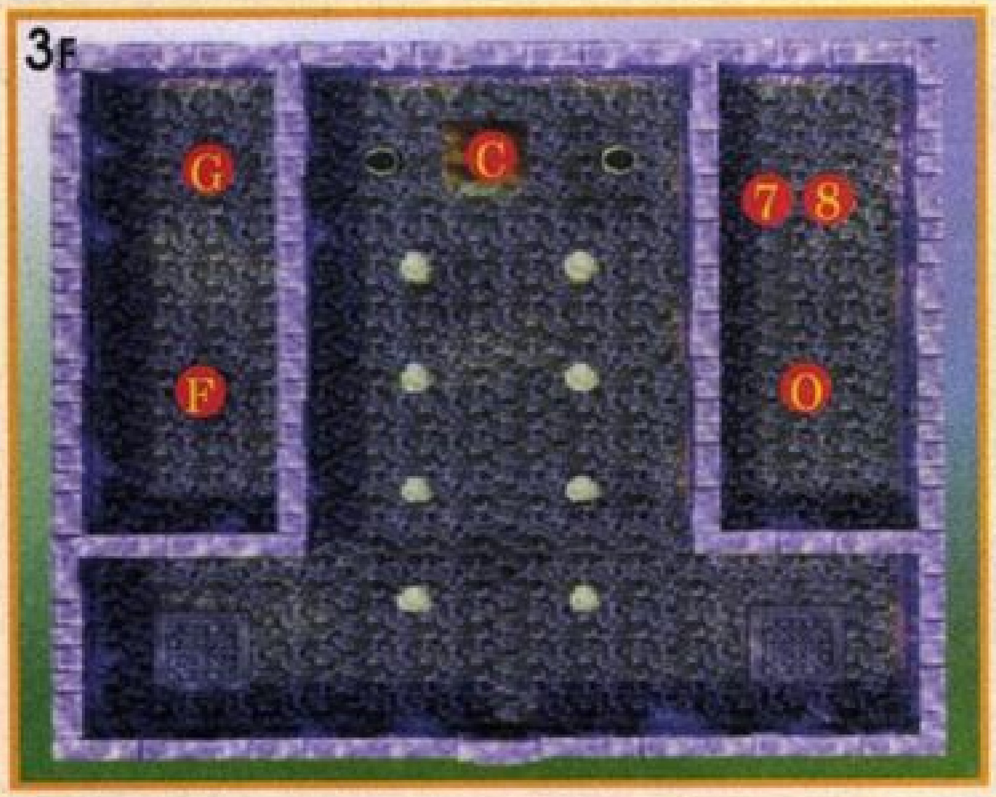


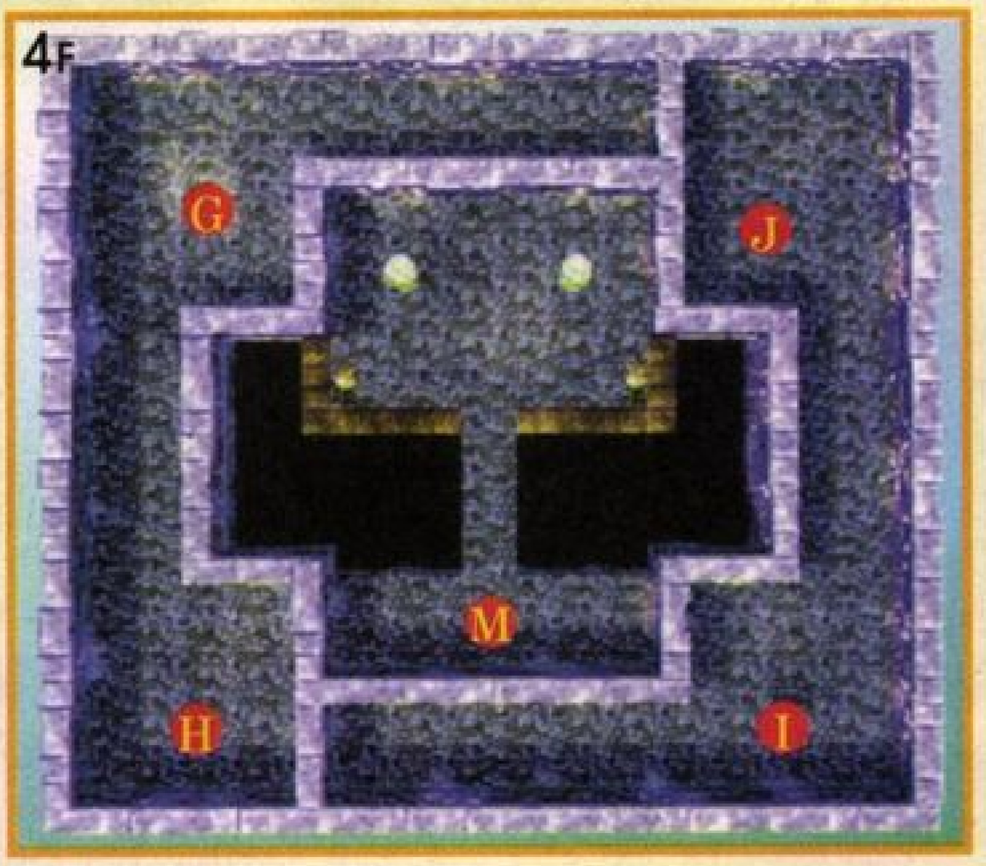
동쪽의 탑 (본문 59P)

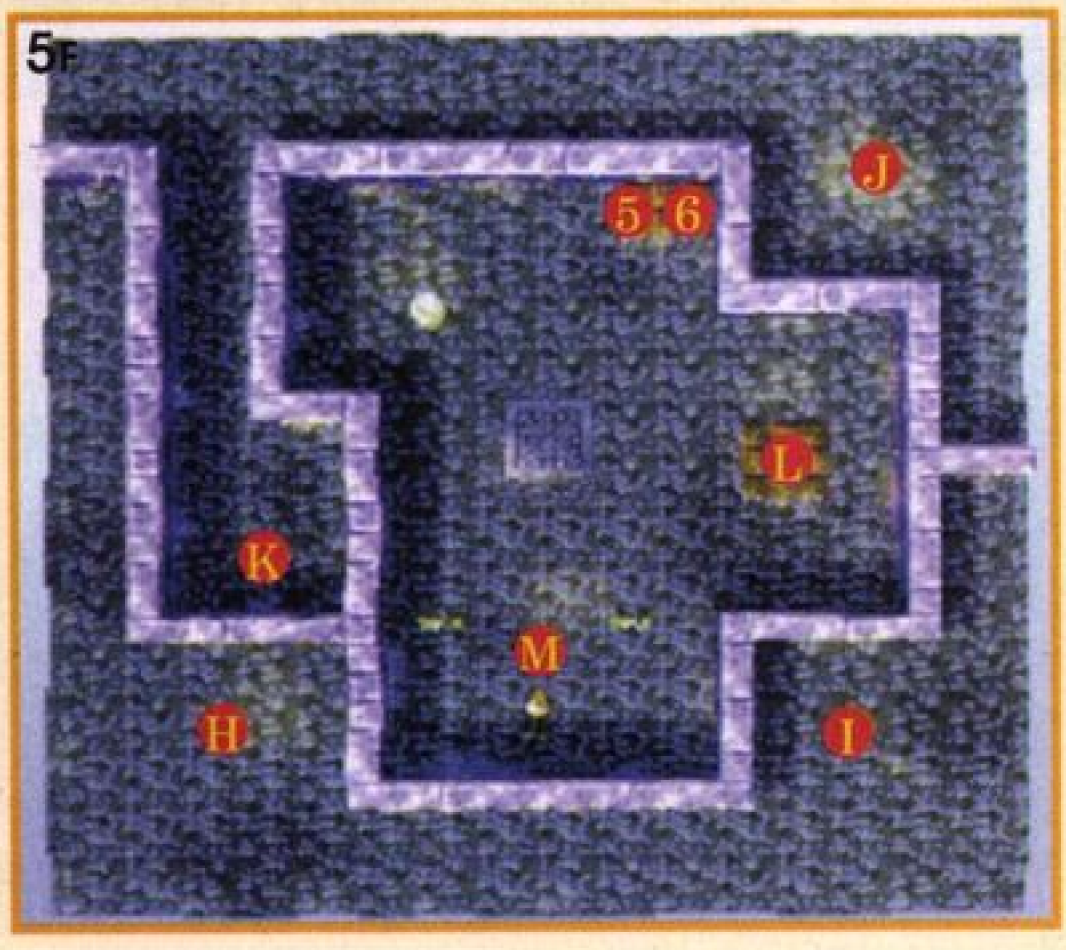


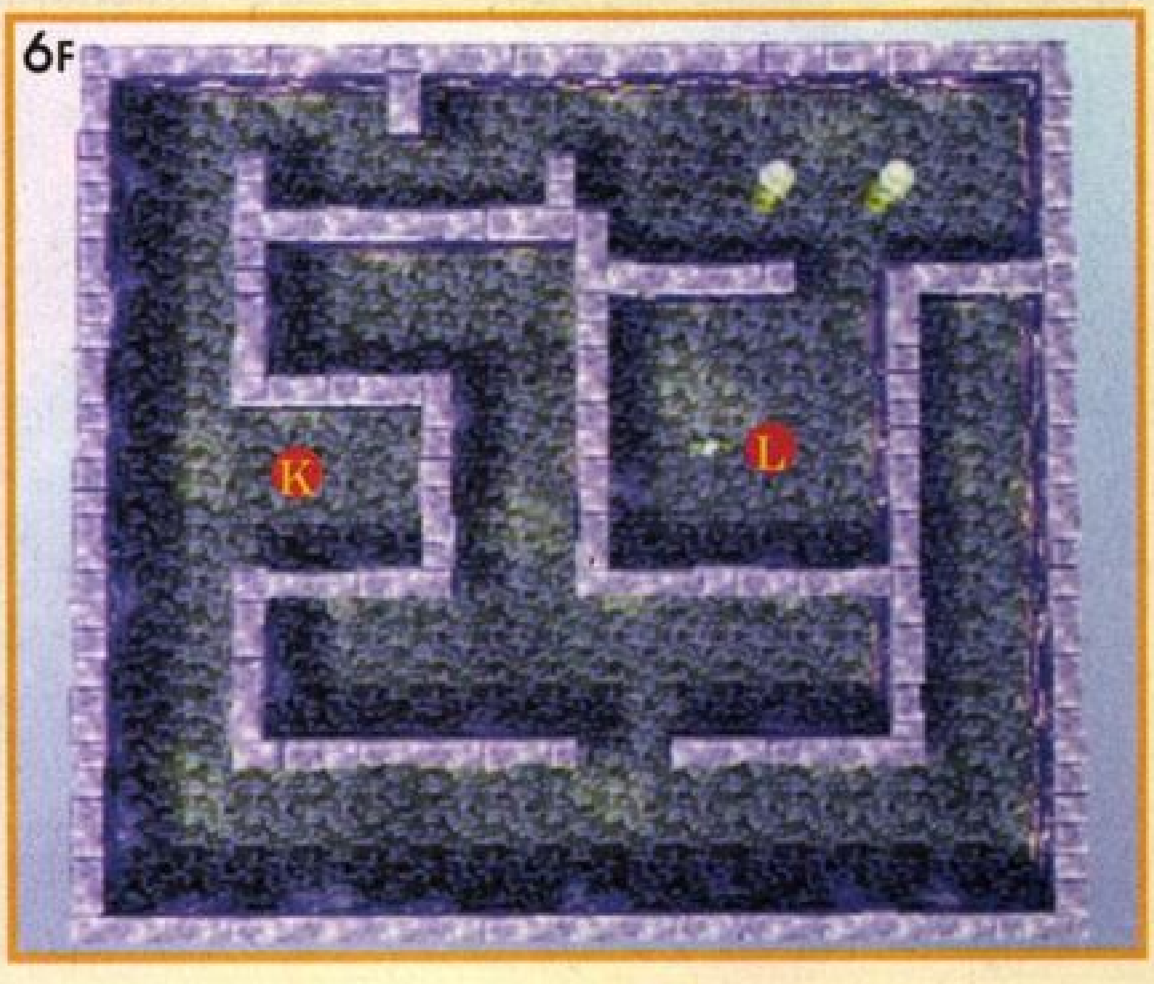


1. 20골드
2. 약초
3. 브론즈 나이프
4. 신기한 석판 적
5. 수호의 씨앗
6. 80골드
7. 가죽 방패
8. 5골드

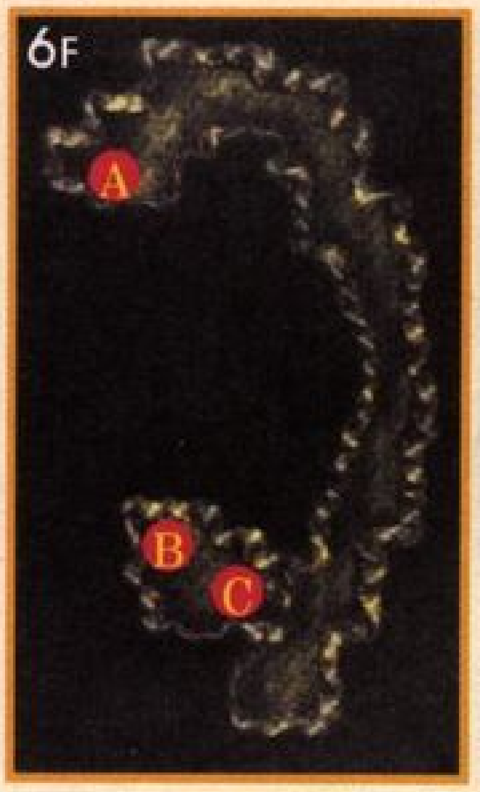




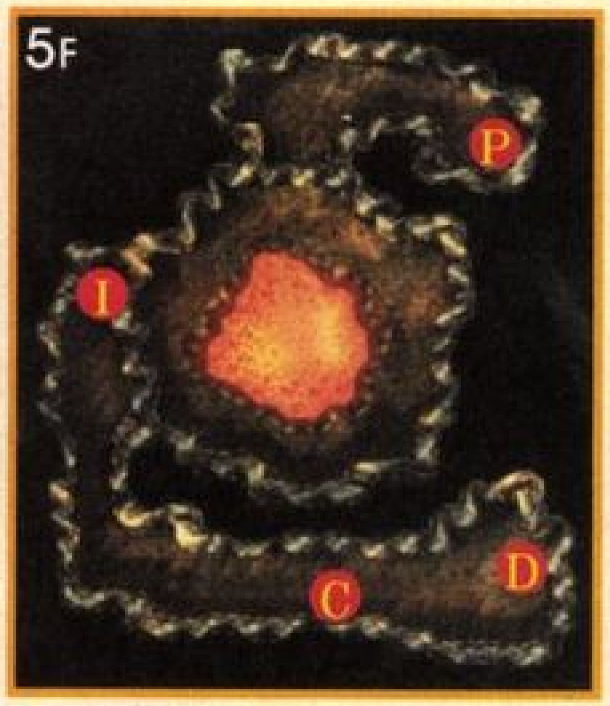




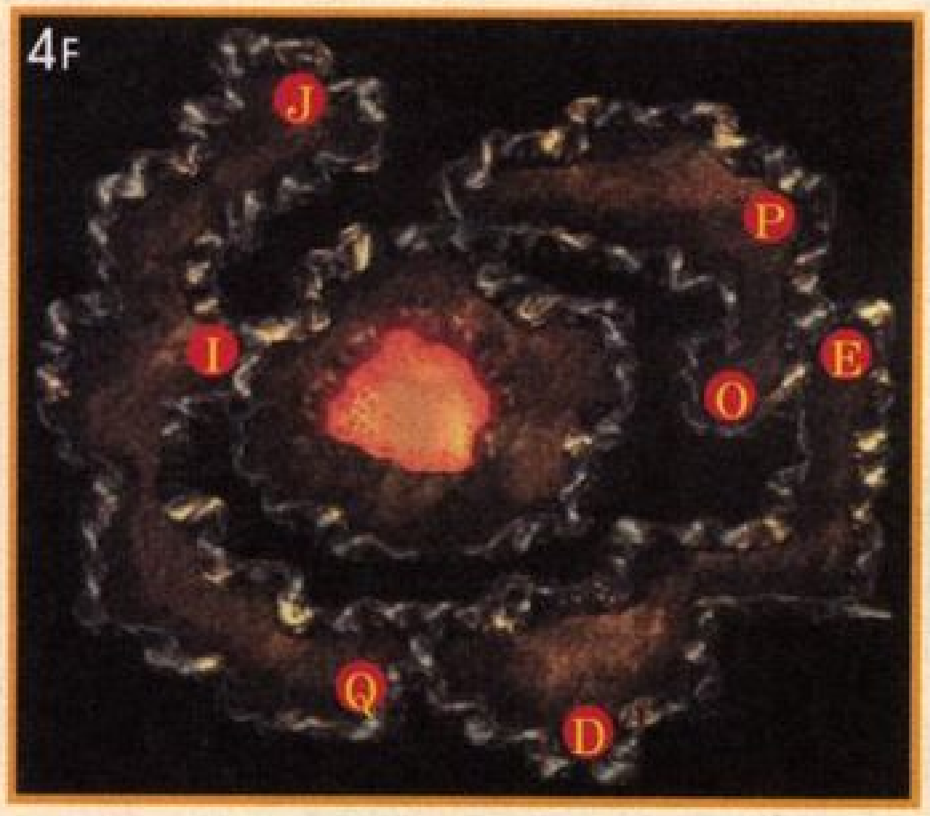
화염의 산 (본문 61P)

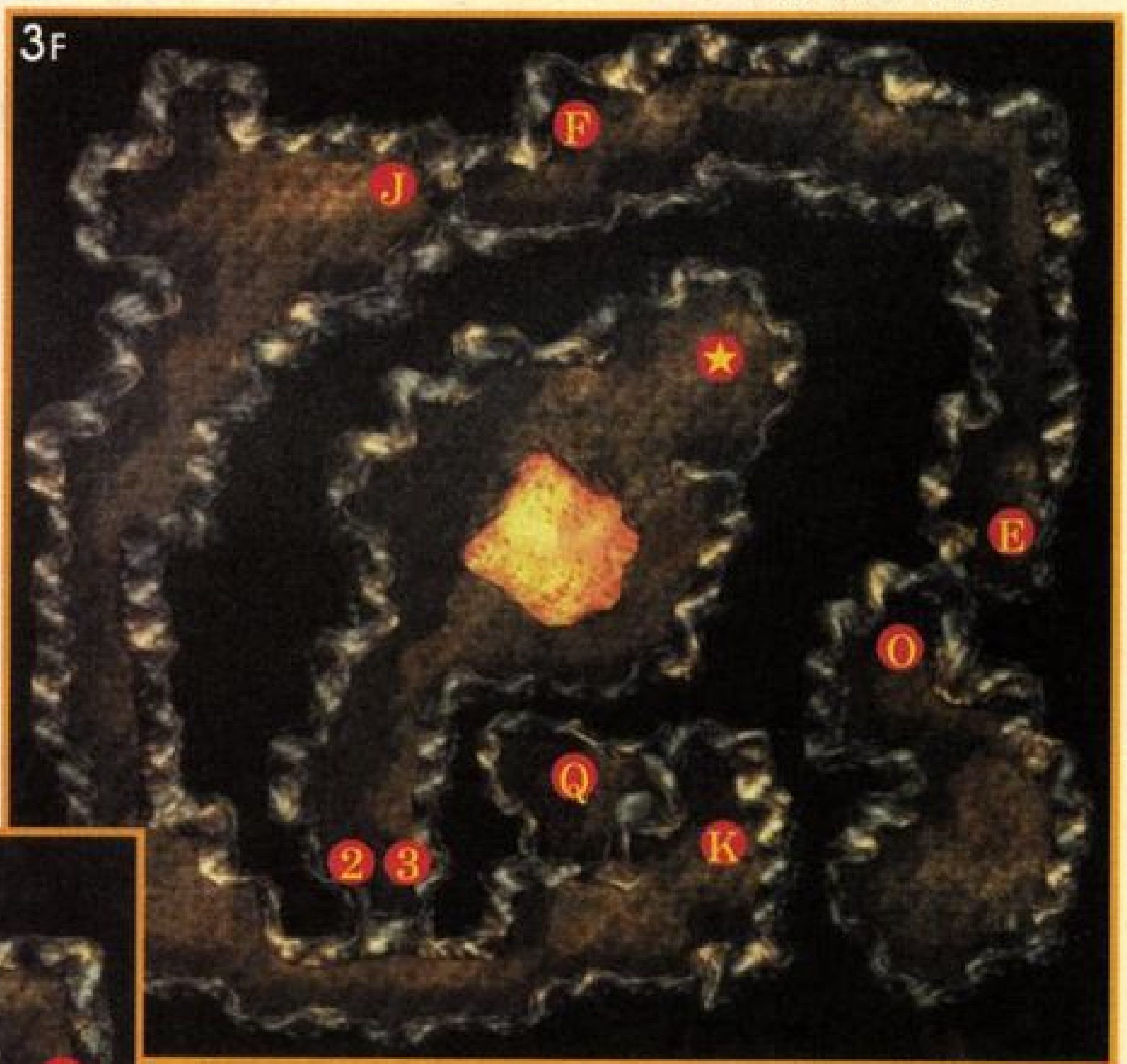


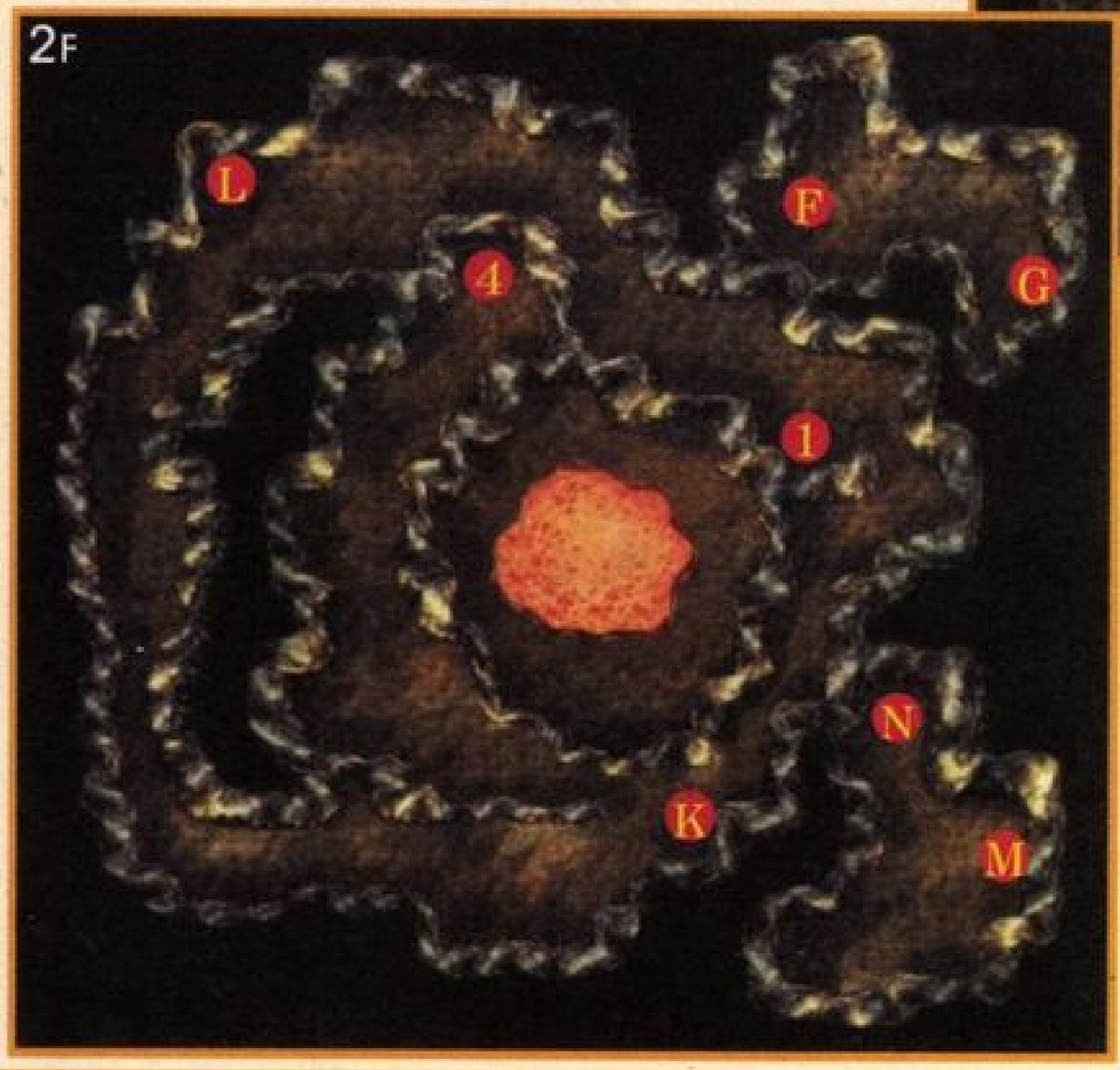




★ 회복 포인트
1. 약초→약초
2. 110골드→해독초
3. 해독초→60골드
4. 수호의 씨앗→80골드
H. 내려가면 힘의 씨앗→신기한 석판 녹색
!. H로 내려갈 수 있는 방으로 이동
※ 가운데 용암으로 떨어지면 아래층으로
※ 과거세계의 아이템→현재 세계의 아이템



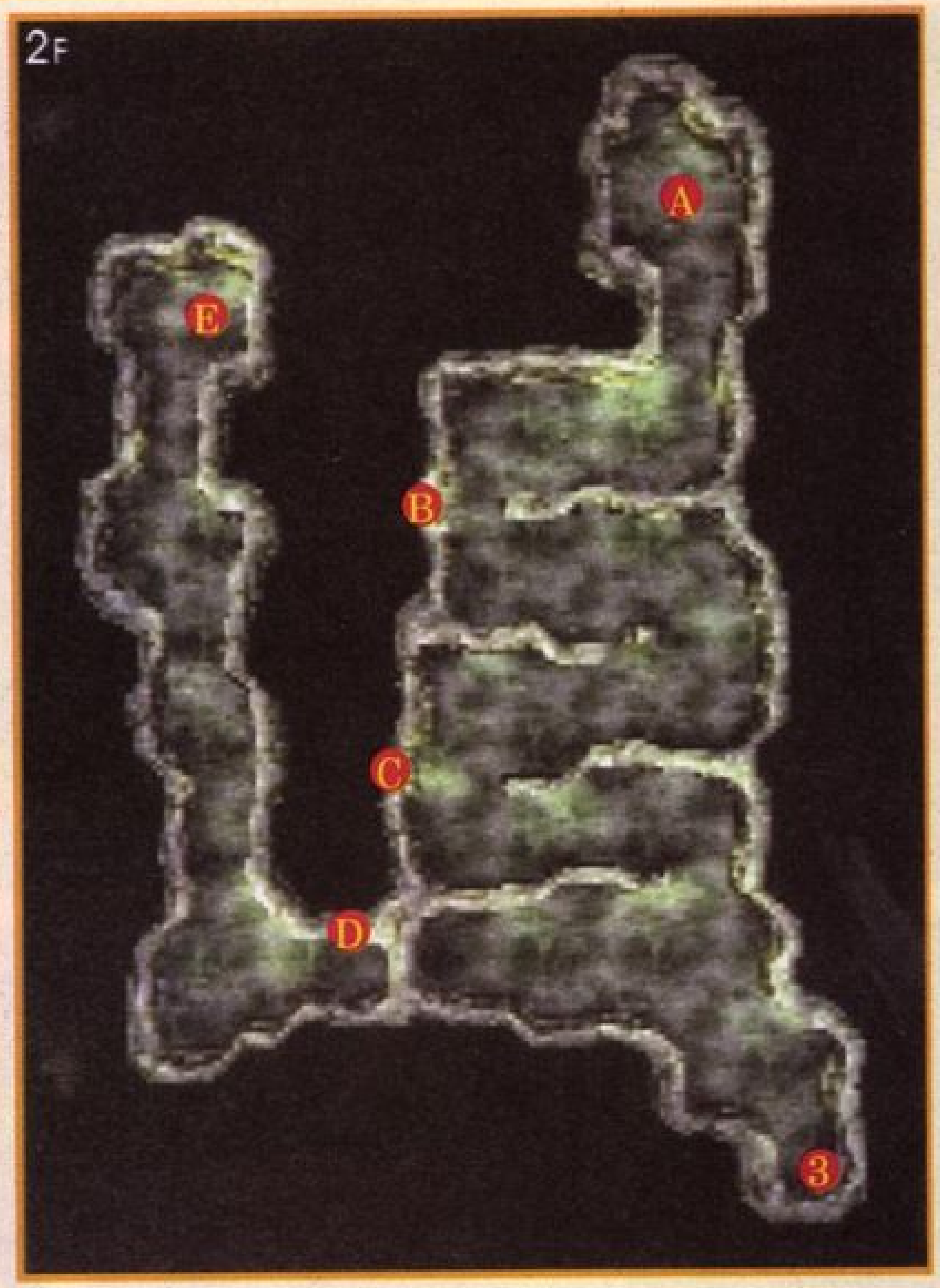






마법 봉인의 동굴 (본문 63P)

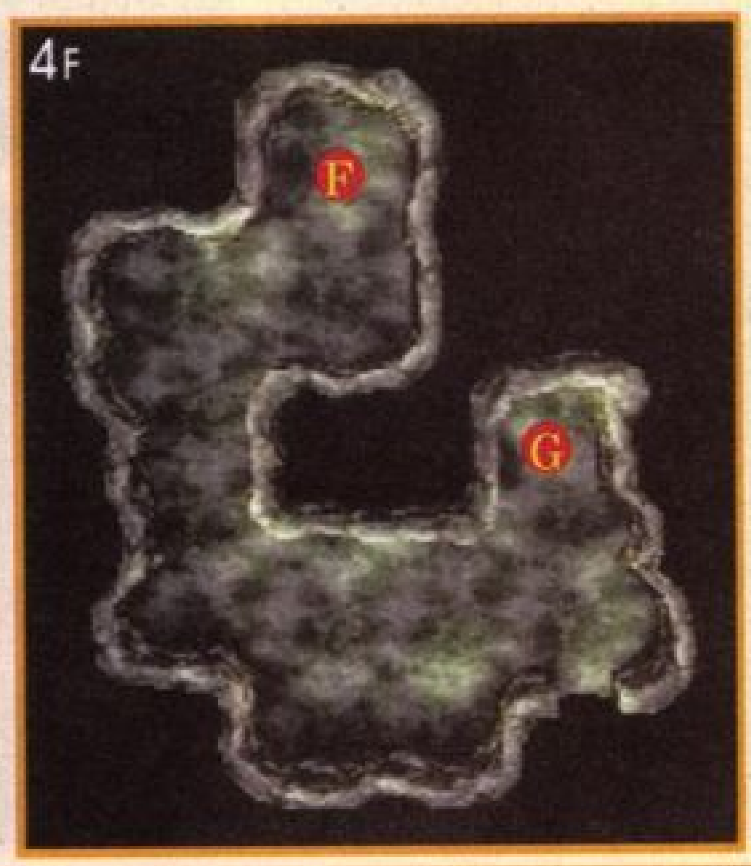


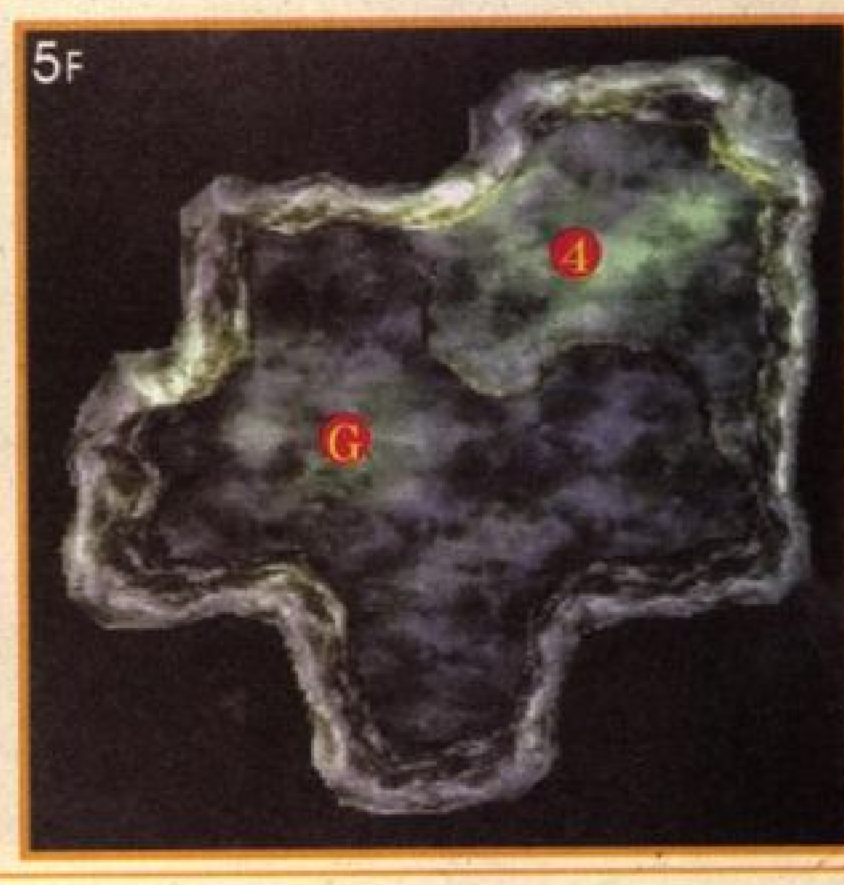




1. 120골드→돌 이빨
2. 신기한 석판 청색→작은 메달
3. 힘의 열매→120골드
4. 신기한 석판 청색→토끼 귀 밴드





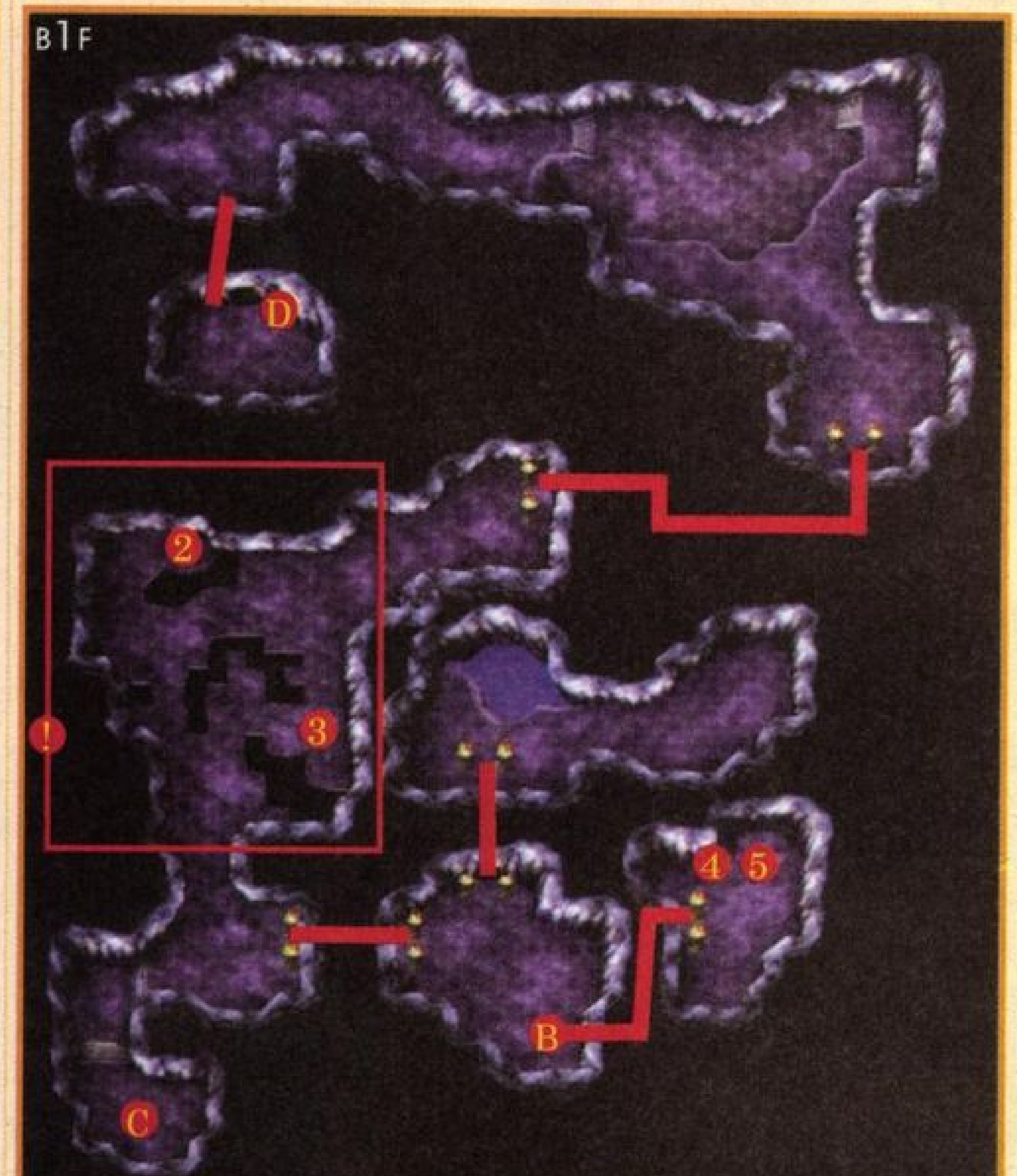


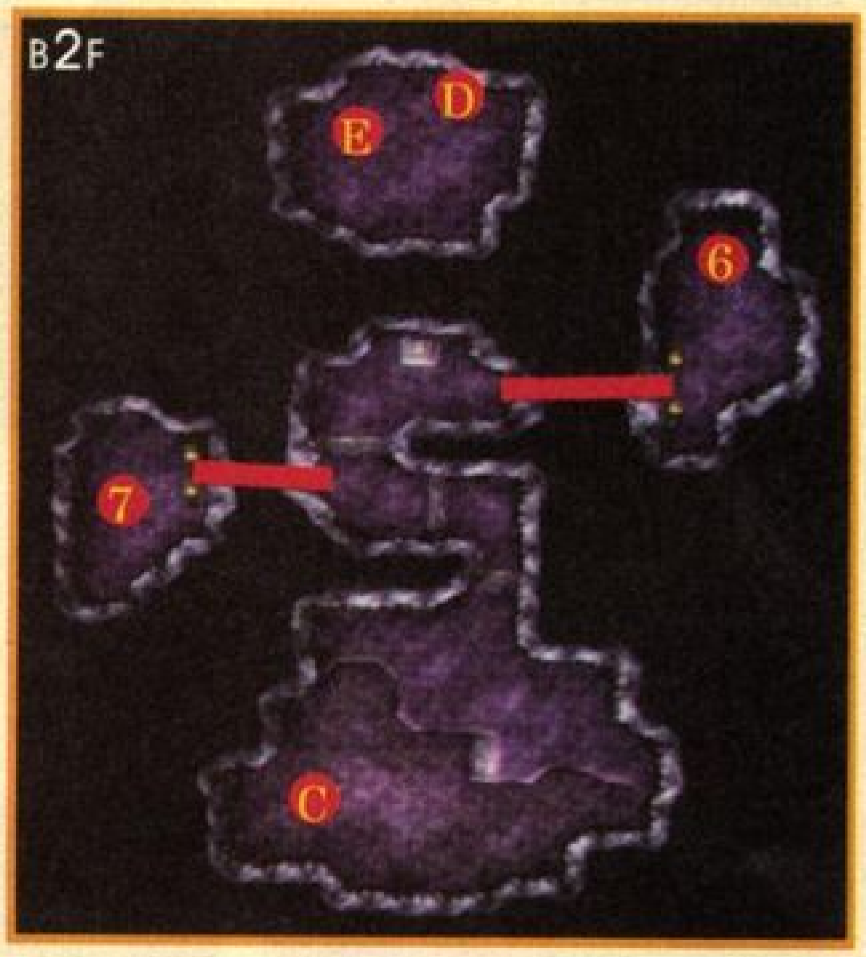
PLAYSTATION

호수의 동굴 (본문 68P)

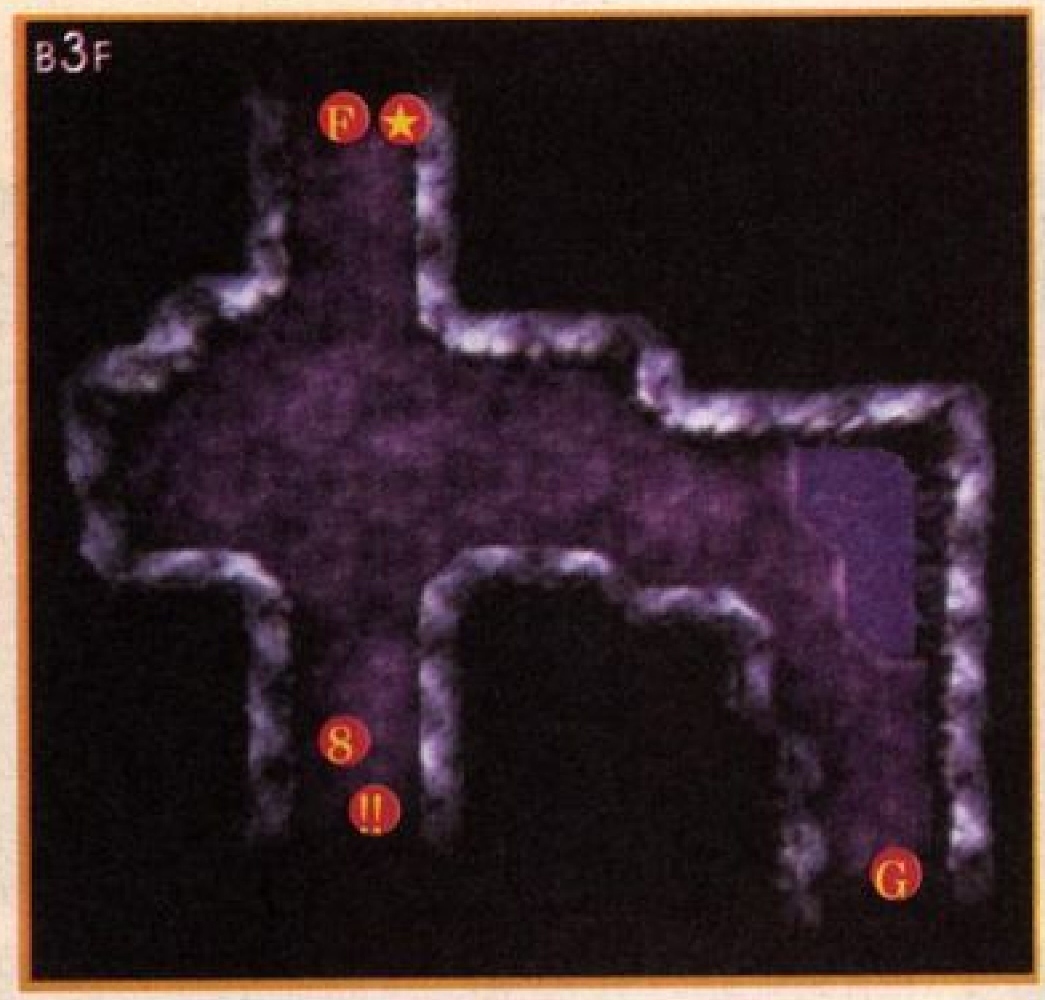


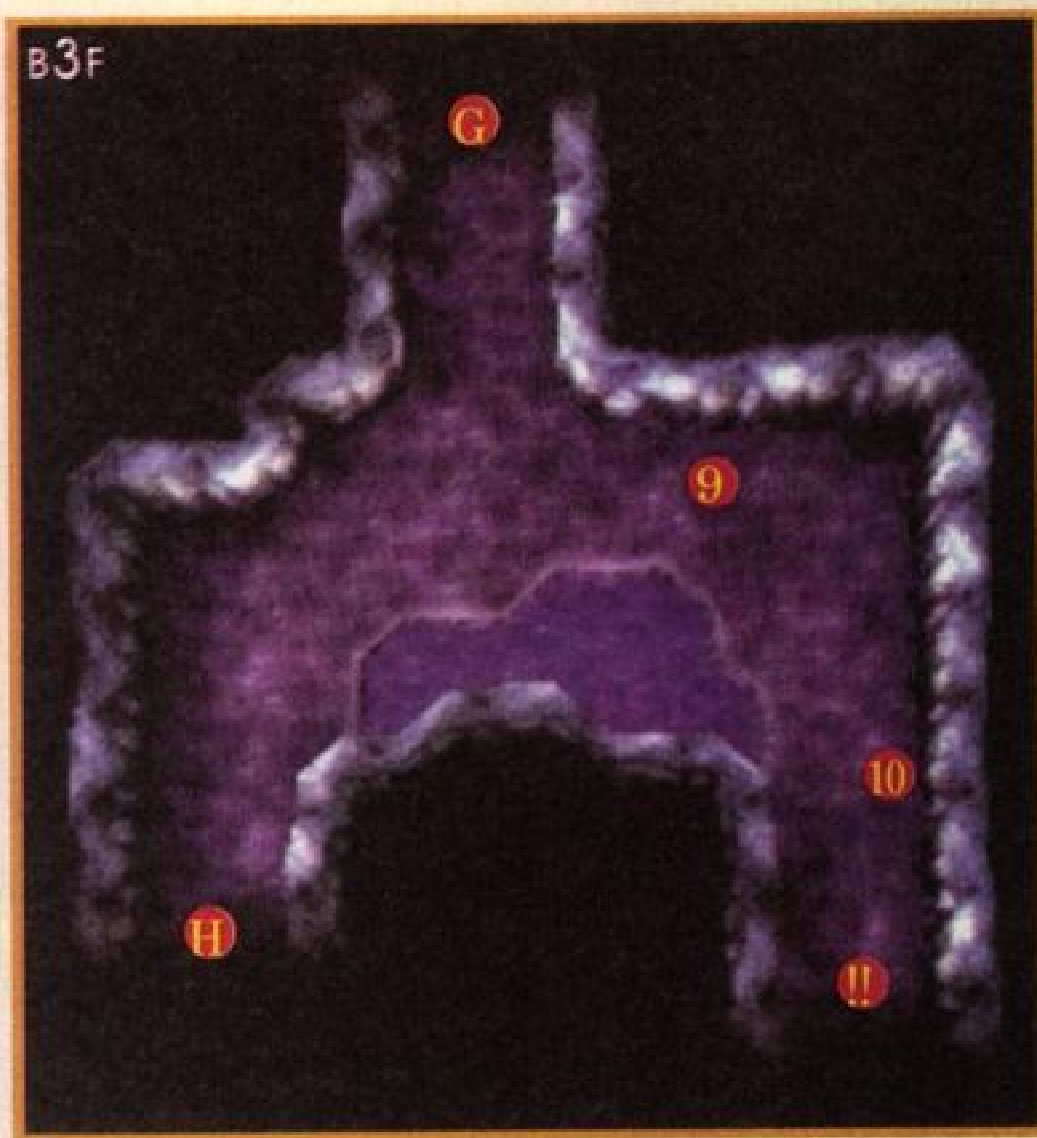








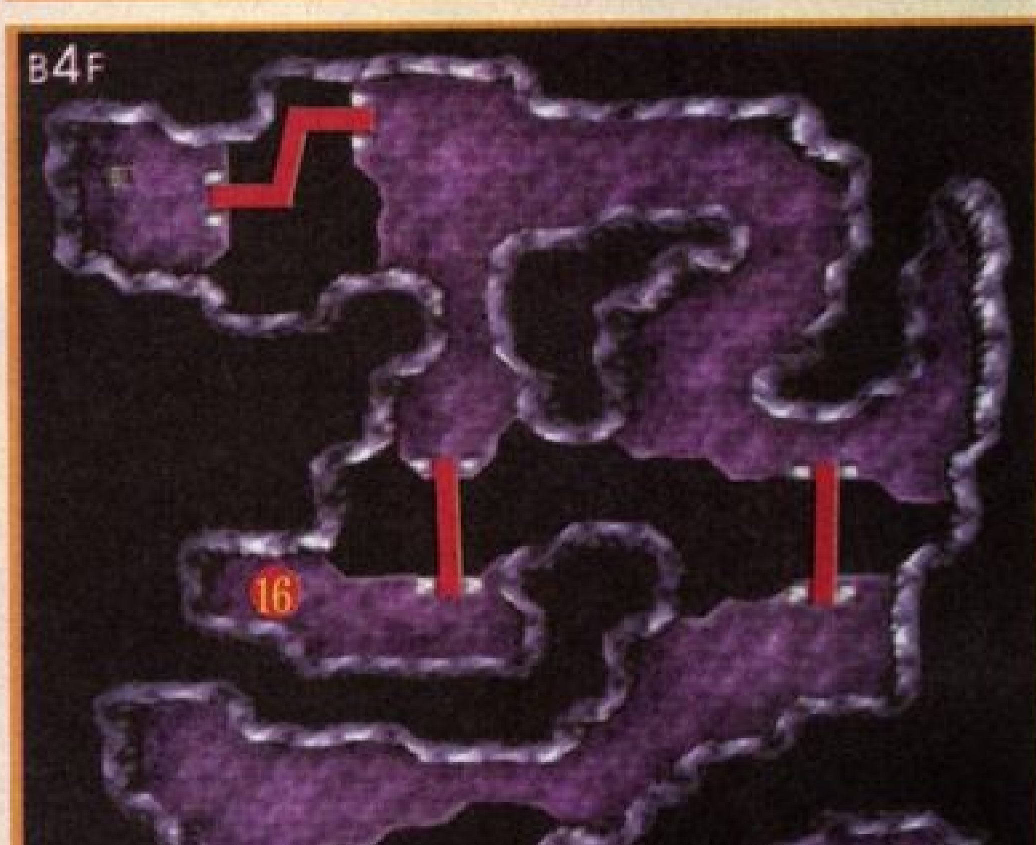




! 구멍으로 떨어지면 ★로 낙하
!! ★로 이동
? 이 복도의 입구로 되돌아감
△ 이벤트 후에 풀림
1. 비어있음
2. 비어있음
3. 비어있음
4. 작은 메달
5. 독이빨 나이프
6. 망토
7. 민첩함의 씨앗
8. 5골드
9. 15골드
10. 20골드
11. 약초
12. 3골드
13. 지혜의 씨앗
14. 마법의 성수
15. 신기한 나무 열매
16. 기도의 반지
17. 15골드
18. 수호의 씨앗
19. 작은 메달





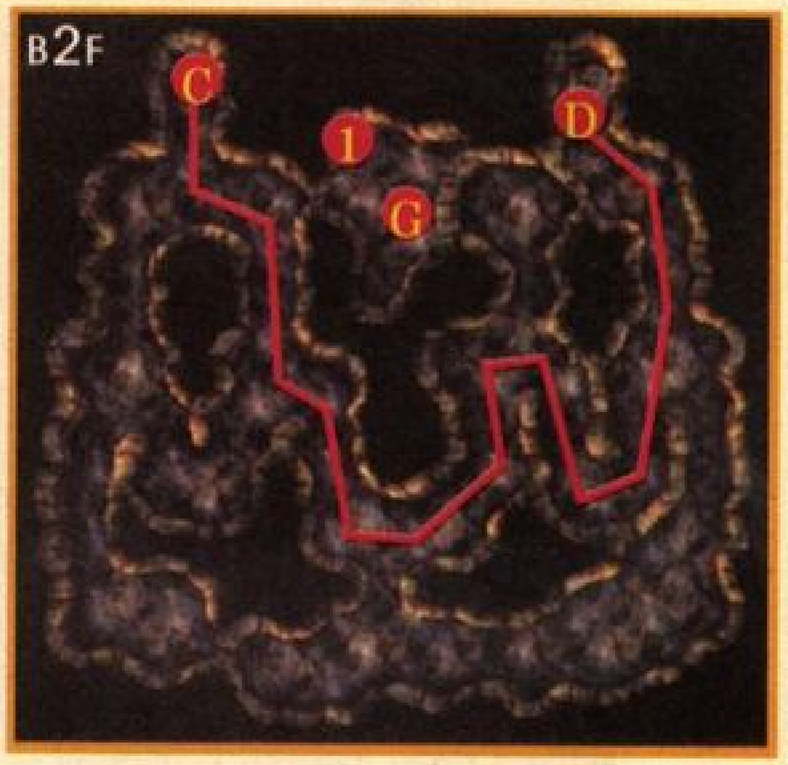


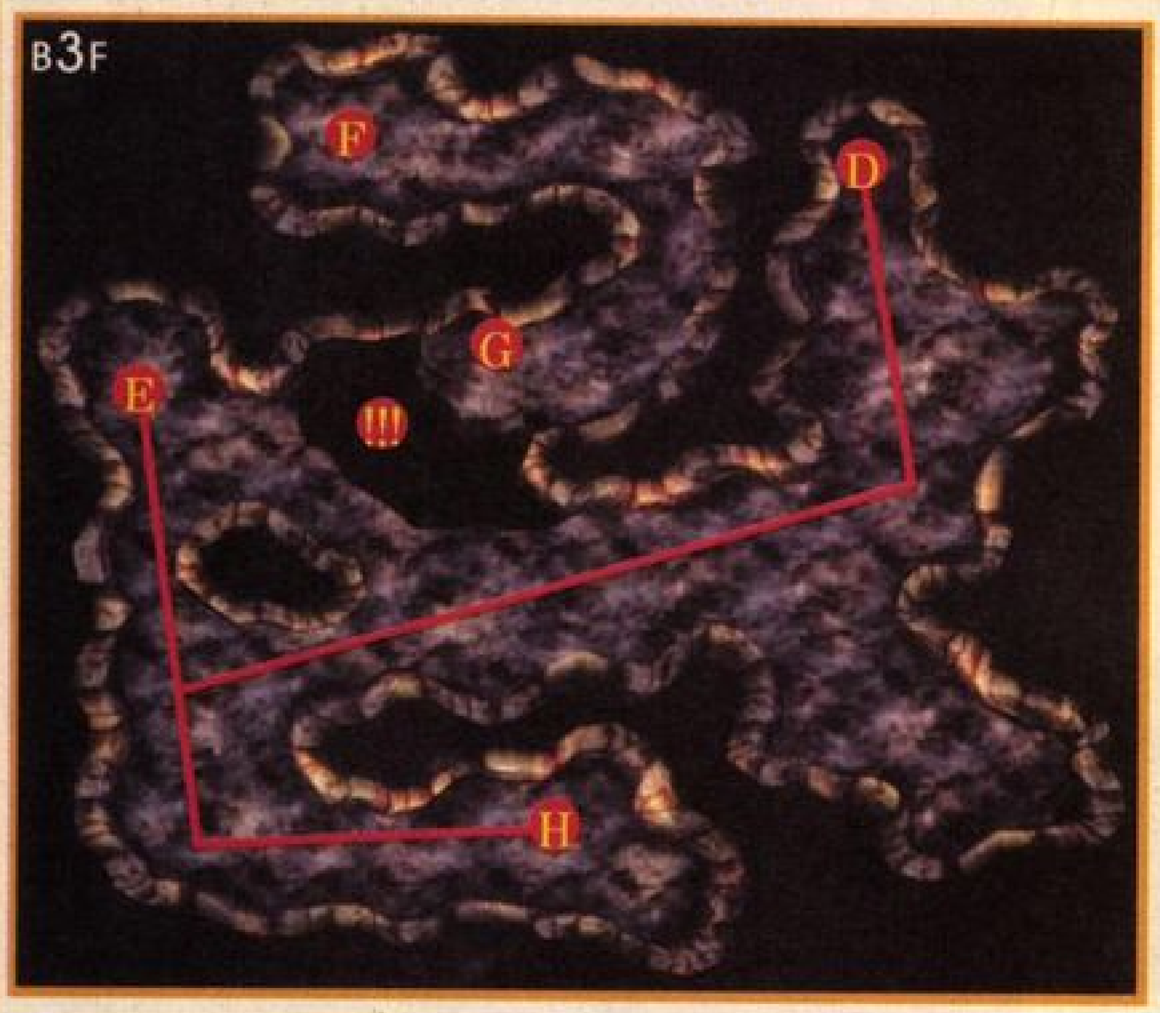
PLAYSTATION

늪지의 동굴 (본문 66P)













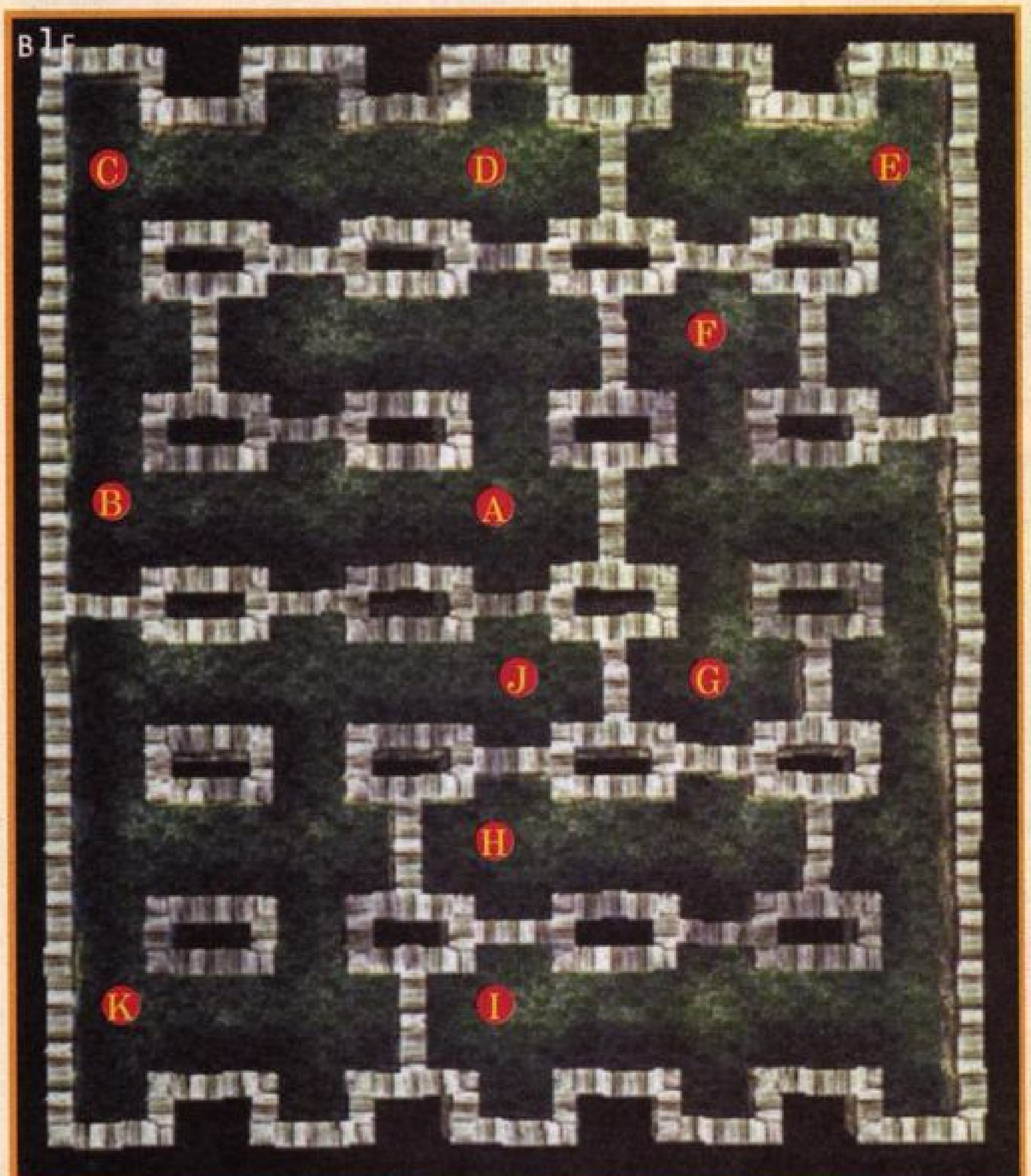


! ★로 낙하
!! ■로 낙하
!!! ◎로 낙하
1. 신기한 석판 녹색
2. 식인 상자(전투)
3. 50골드
4. 작은 메달
5. 식인 상자(전투)

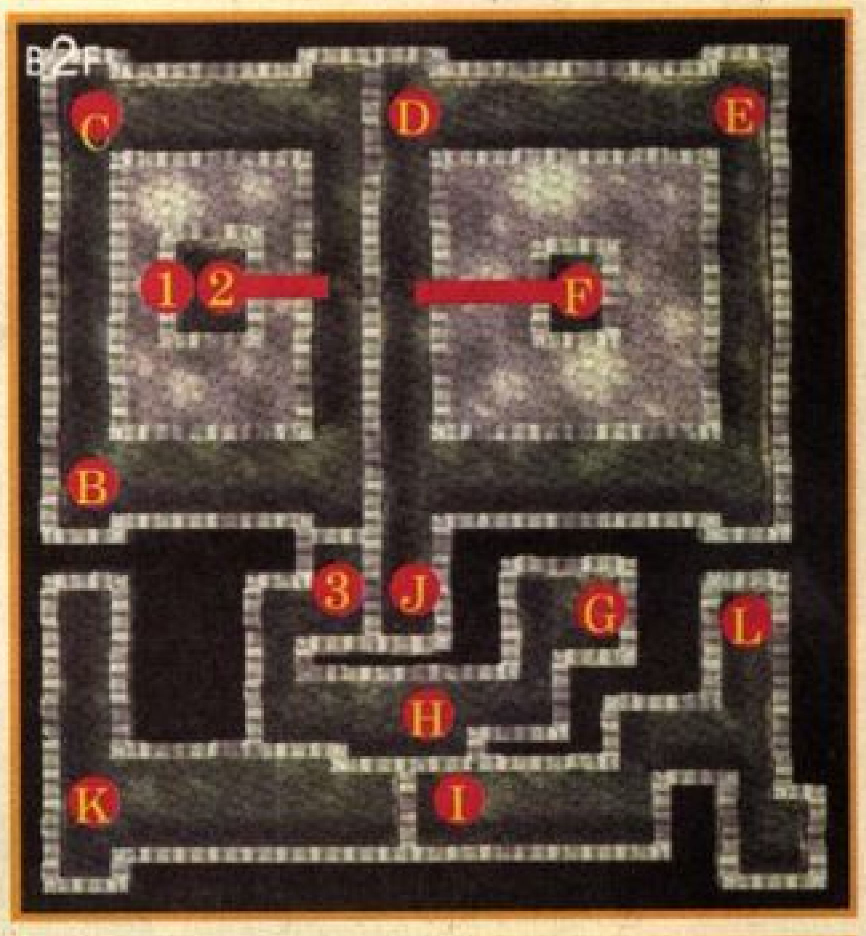
감옥으로의 동굴 (본문 69P)



次 신전으로의 지하도로 통하는 입구
! 아래층으로 낙하
1 수호의 씨앗
2 사슬 낫
3 작은 메달
4. 힘의 씨앗
5. 말똥
6. 신기한 나무 열매
7. 철 방패
8. 세계수의 잎
9. 50골드
10. 작은 메달



최단코스: A → D → F → I → L → !

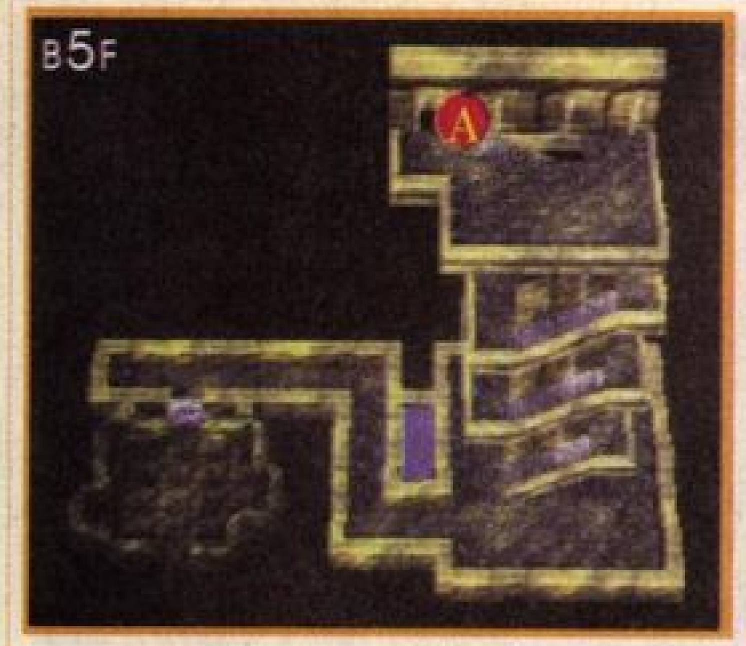




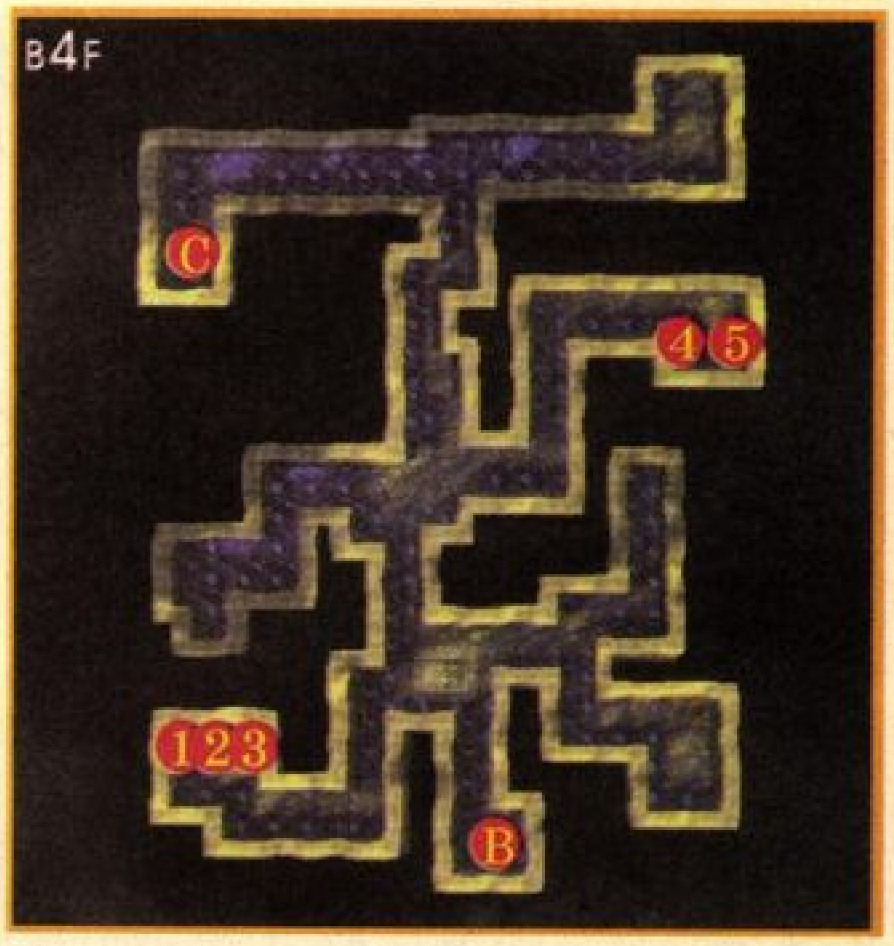


PLAYSTATION

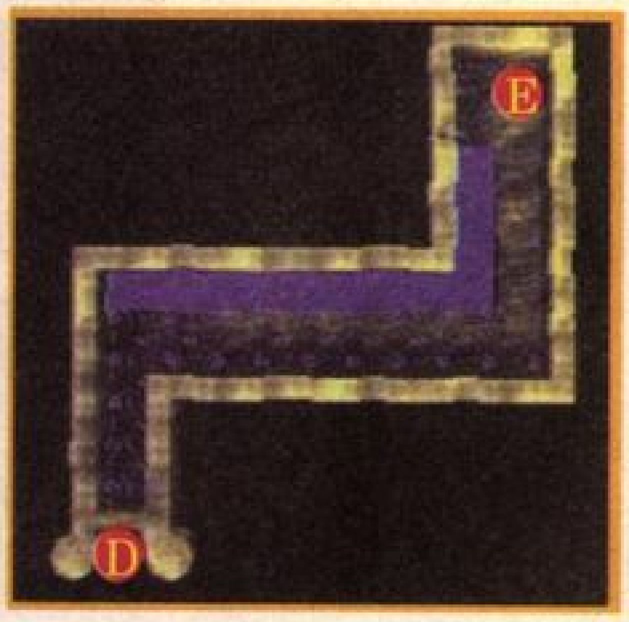
신전으로의 지하도 (본문 70P)





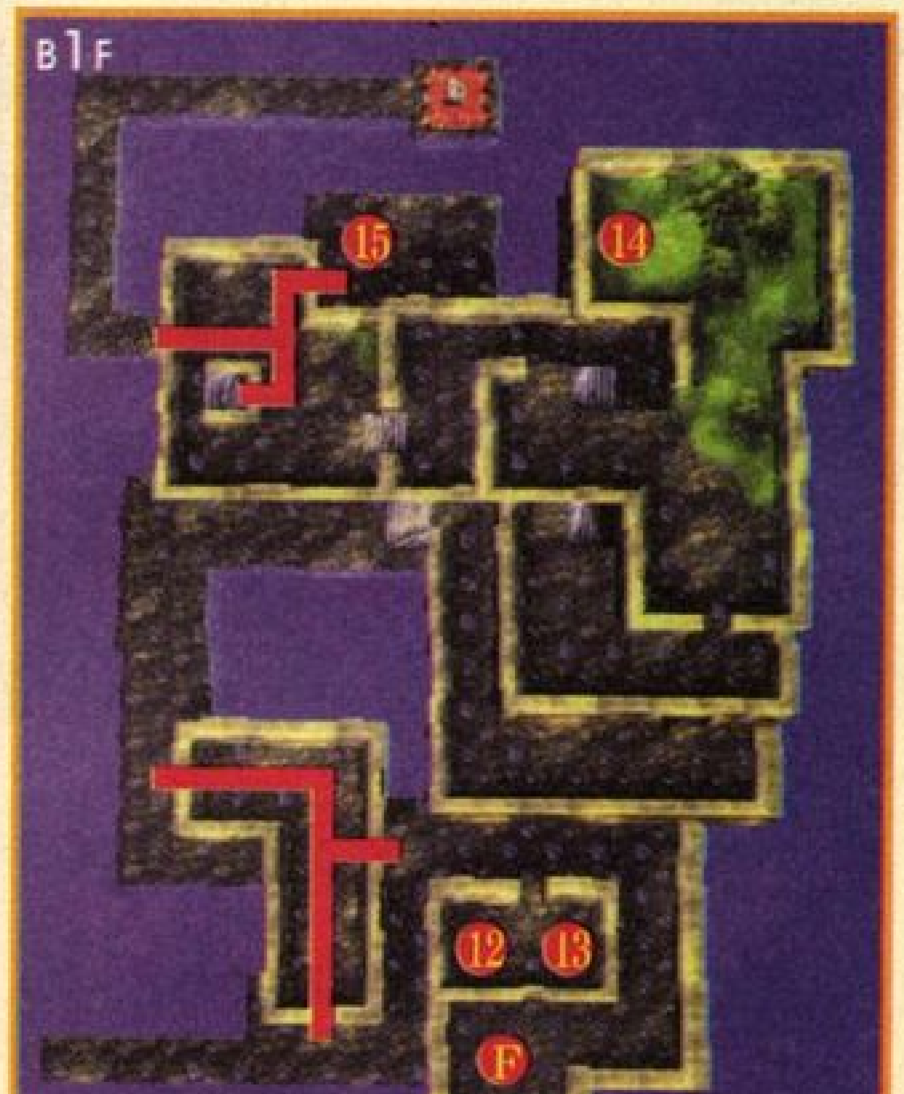




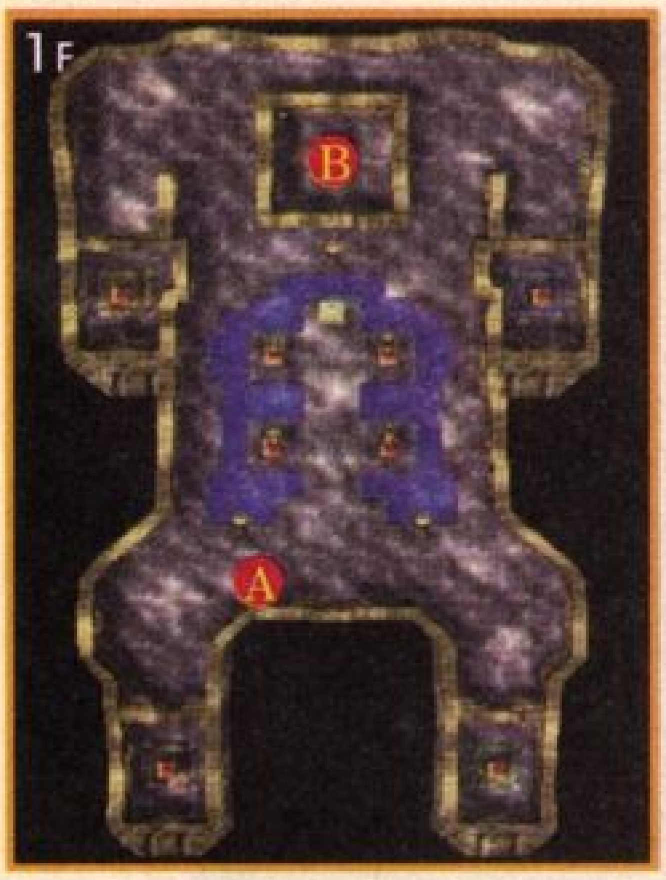


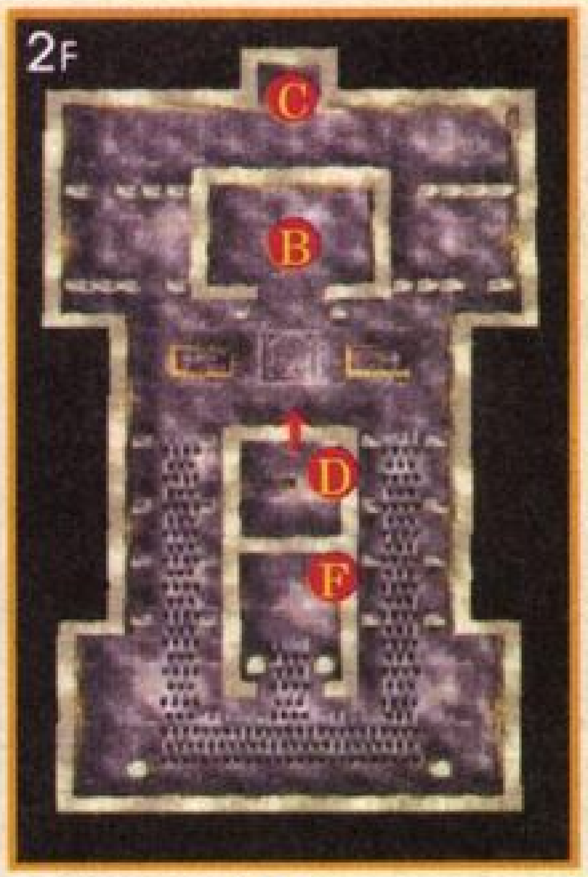


! 능력을 되찾는 이벤트
1. 해독초
2. 악마의 항아리(전투)
3. 약초
4. 수호의 씨앗
5. 작은 메달
6. 세계수의 잎
7. 힘의 씨앗
8. 말똥
9. 100골드
10. 악마의 항아리(전투)
11. 말똥
12. 민첩함의 씨앗
13. 키튼 실드
14. 350골드
15. 200골드



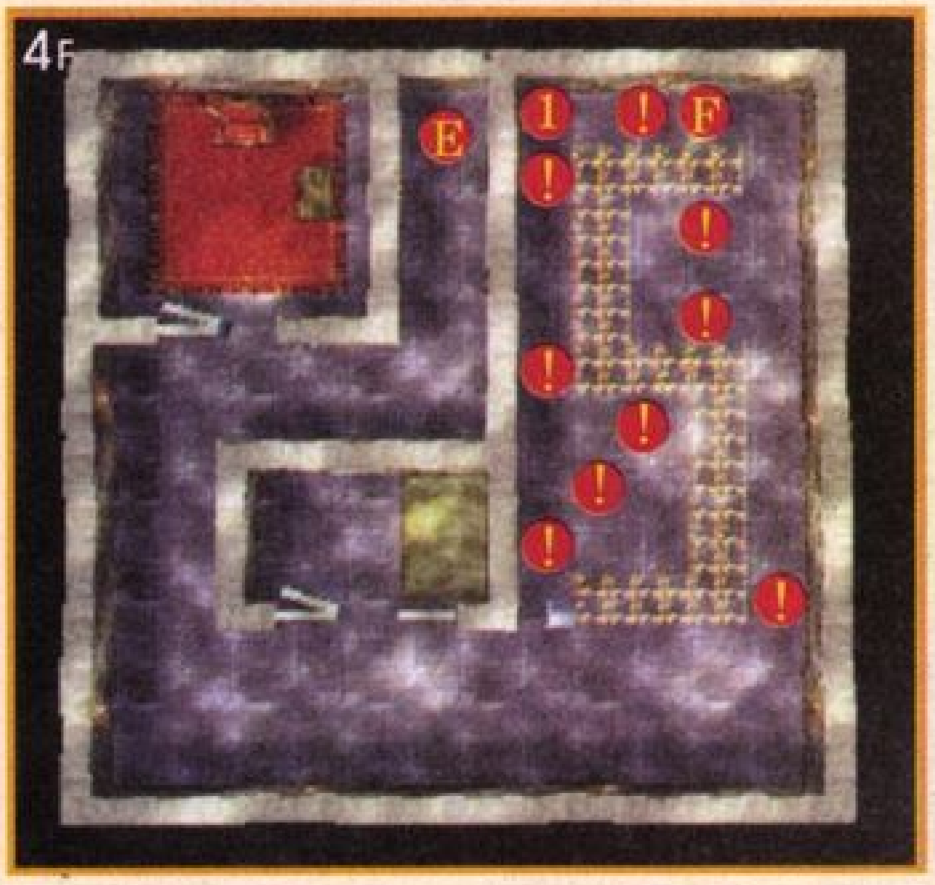
마왕상 (본문 72P)





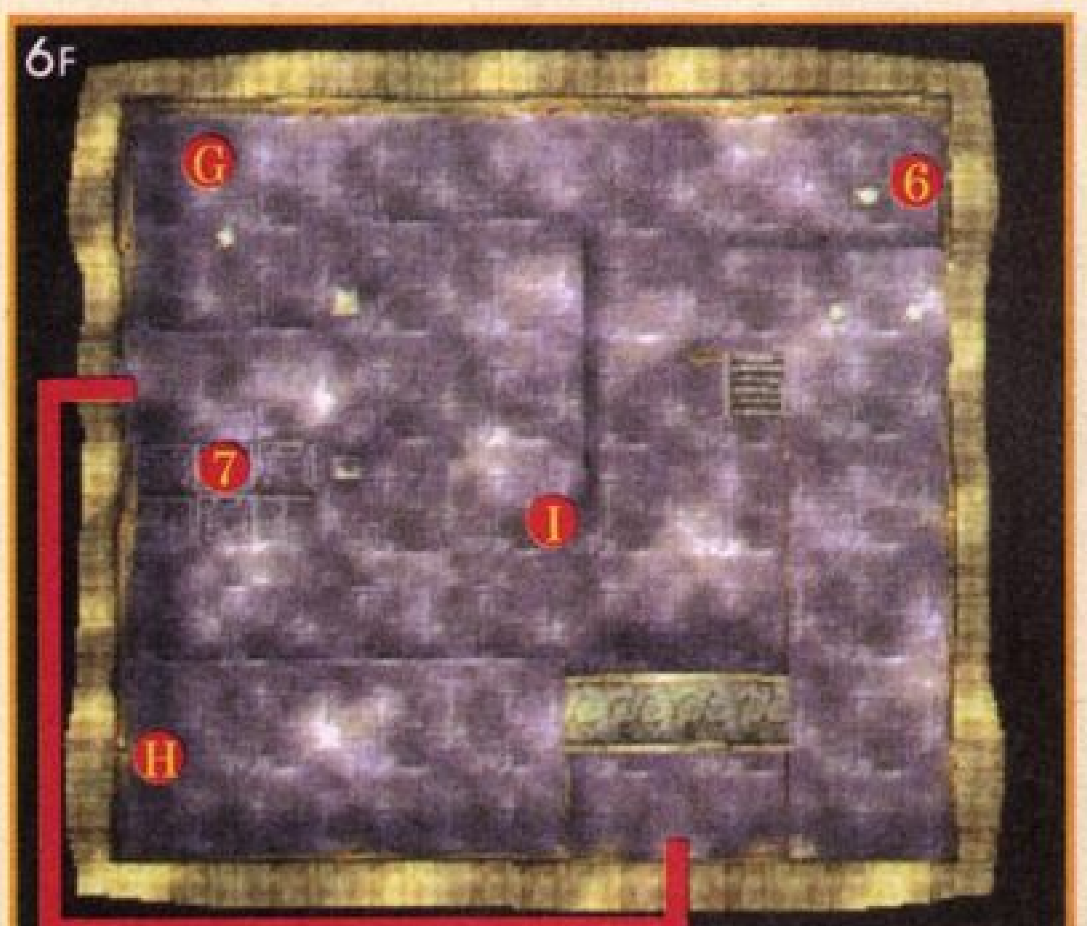


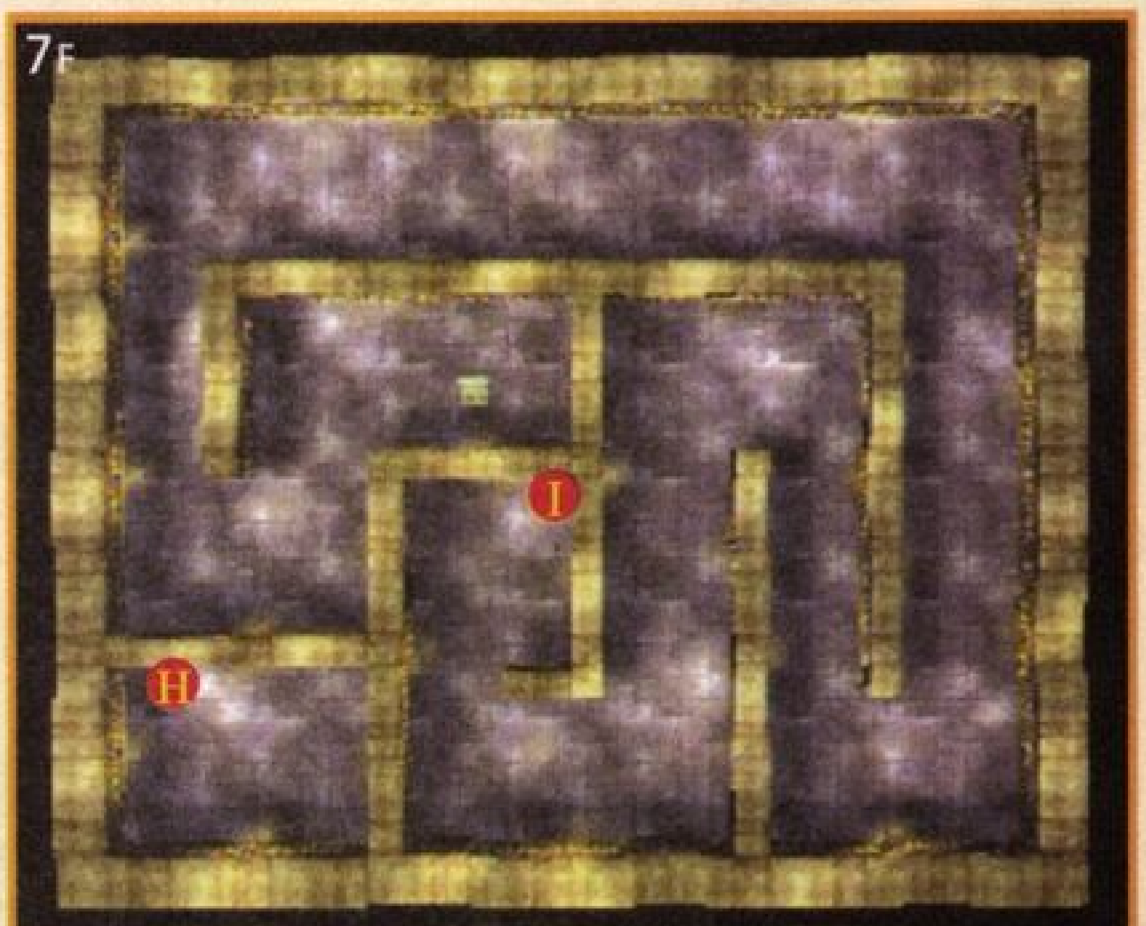
A 지하감옥으로
! 아래층으로 떨어짐
1. 식인 상자(전투)
2. 식인 상자(전투)
3. 350골드
4. 작은 메달
5. 매의 검
6. 악마의 항아리
7. 은 가슴 방어구





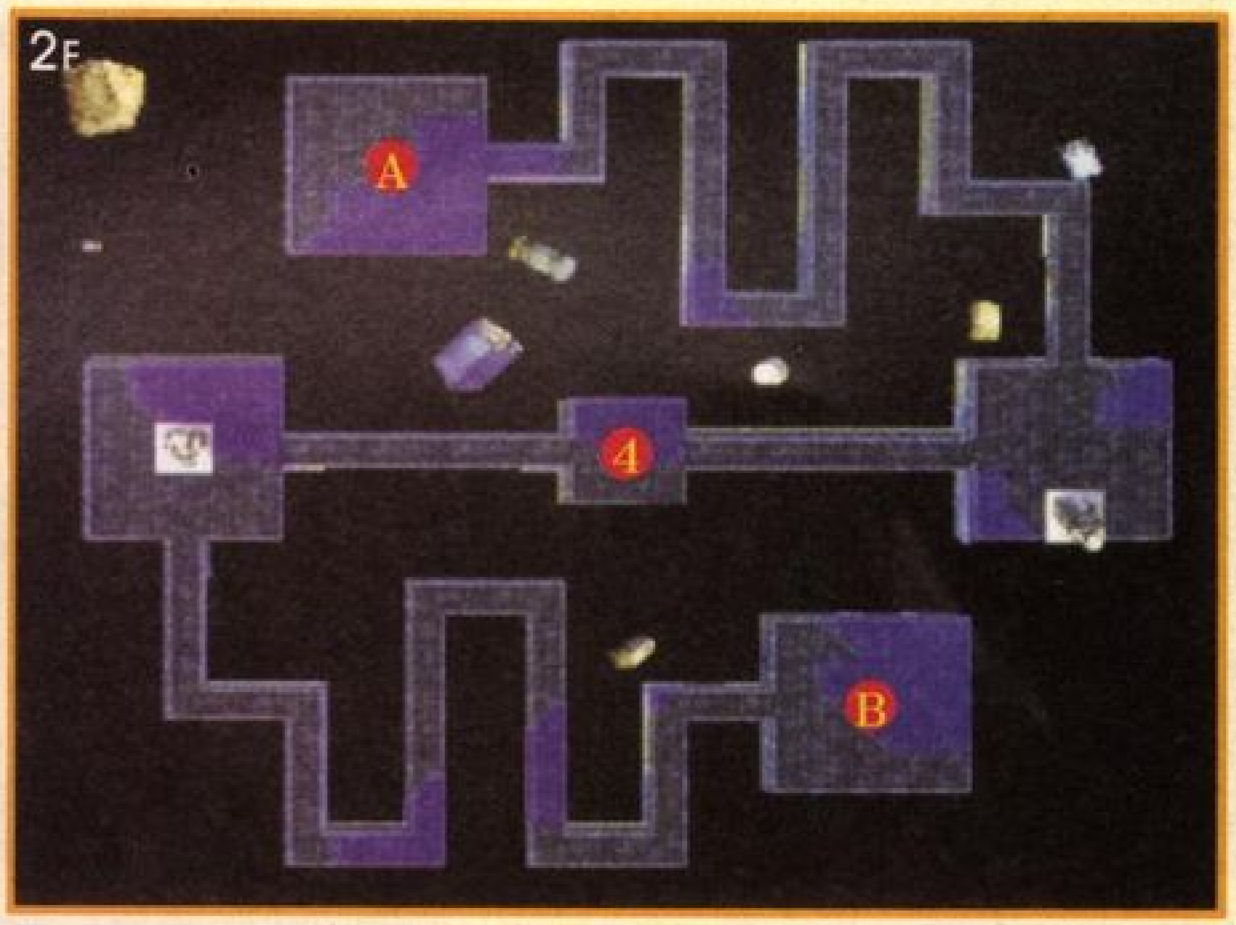
PLAYSTATION

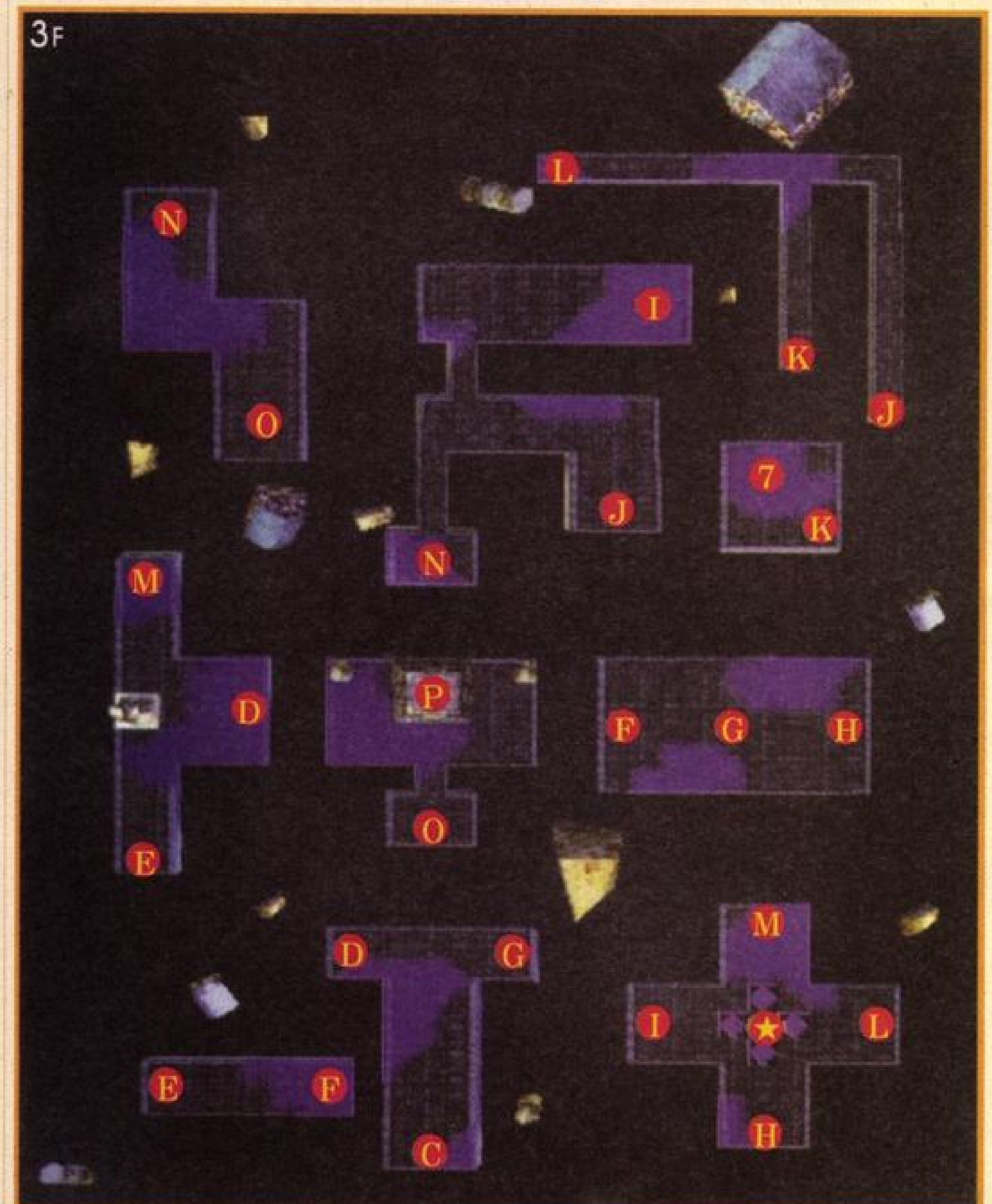




차원의 틈새 (본문 74P)







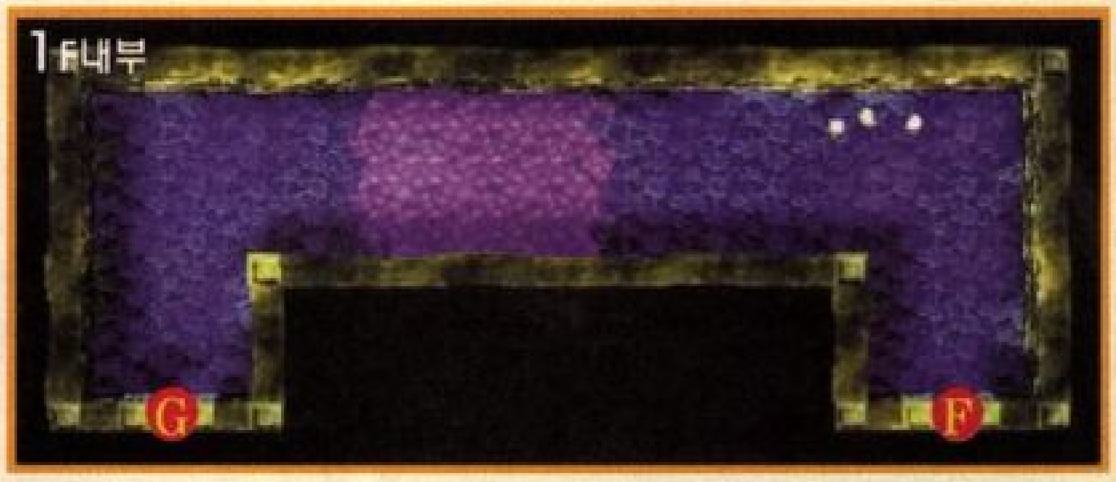


1 식인 상자(전투)
2. 악마의 항아리(전투)
3. 매의 검
4. 작은 메달
5. 민첩의 씨앗
7. 350골드
8. 마법의 성수
9. 식인 상자(전투)
★ 회복 포인트

3F 최단코스:
C → G → H → I → N → O → P

해저도시 (본문 77P)



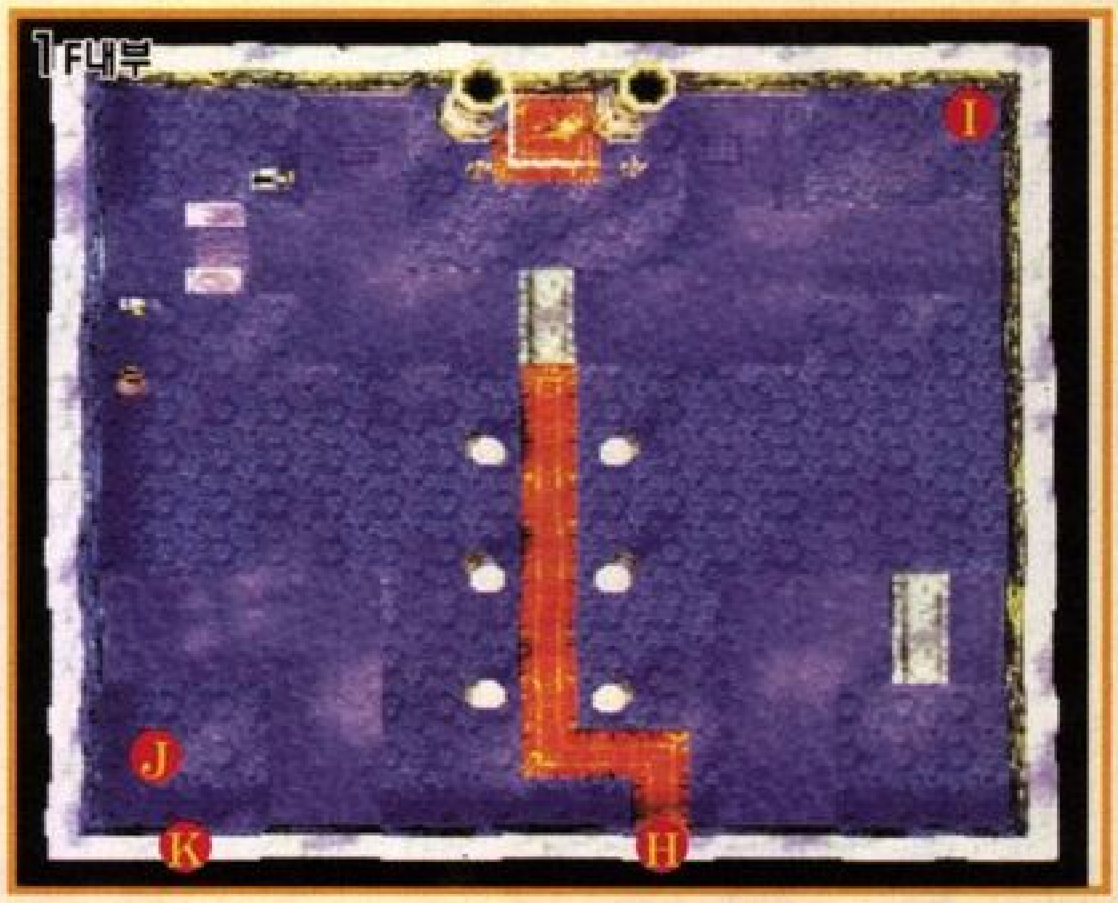


K 아이템 4

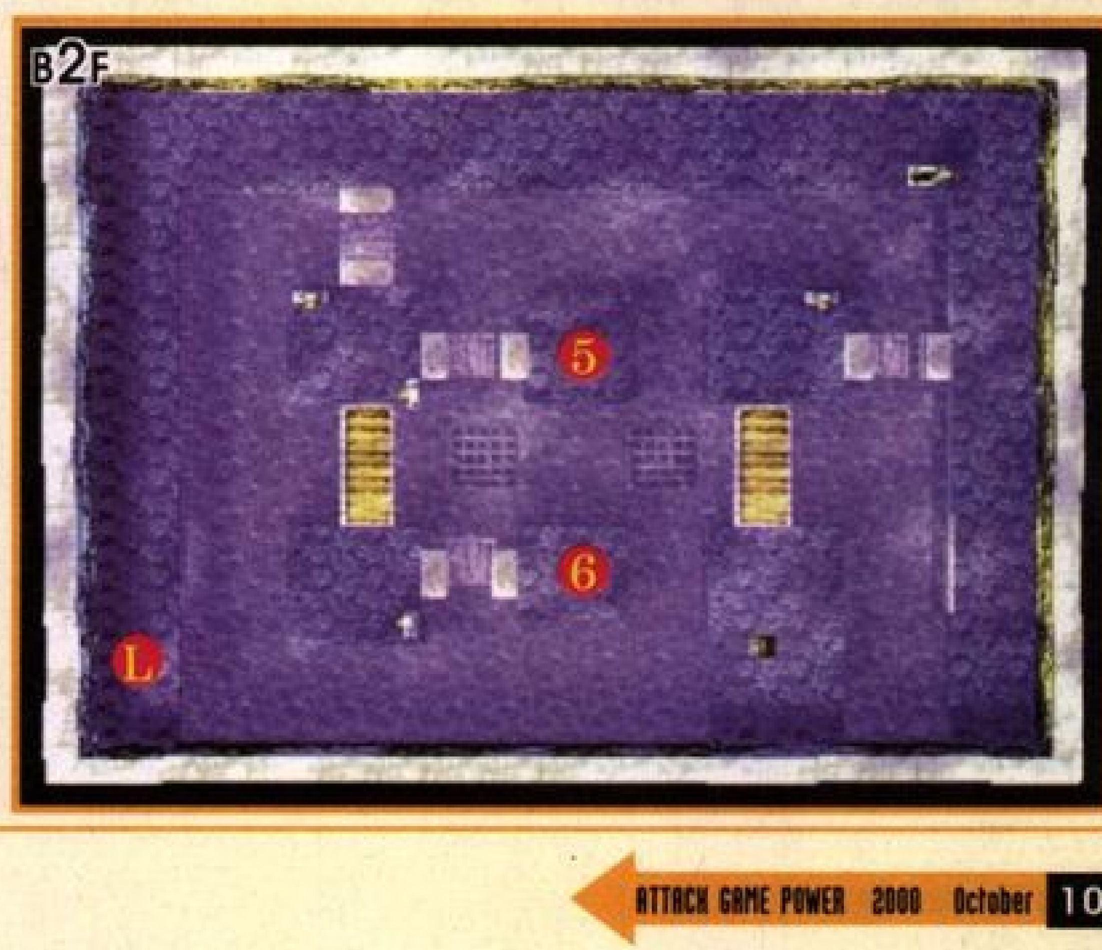
1. 썩은 시체의 마음→비어있음
2. 쯔보크×2. 작은 메달→쯔보크. 신기한 나무 열매
3. 미믹(전투)→수호의 루비
4. 물결의 검→작은 메달
5. 세계수의 잎
6. 생명의 나무 열매





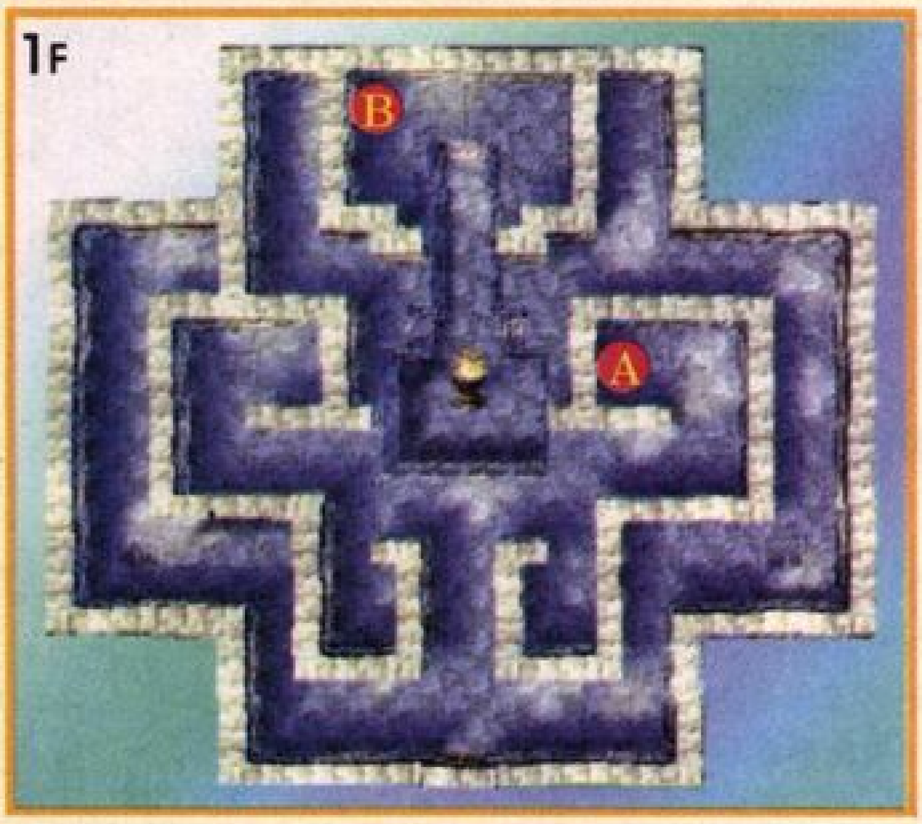


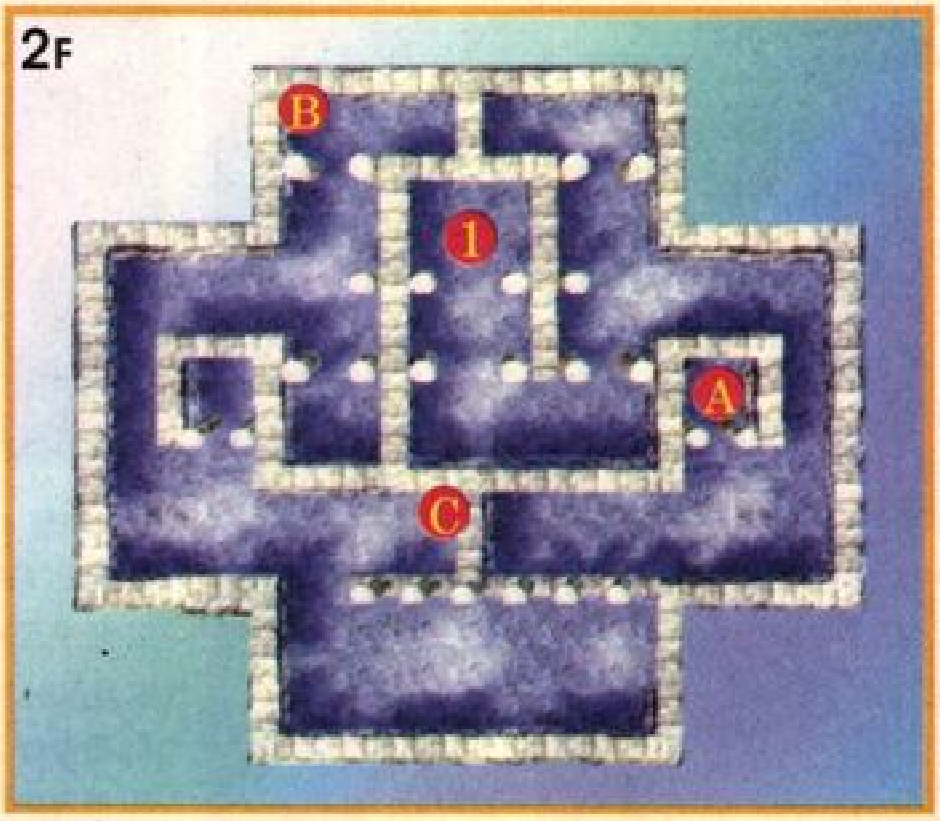


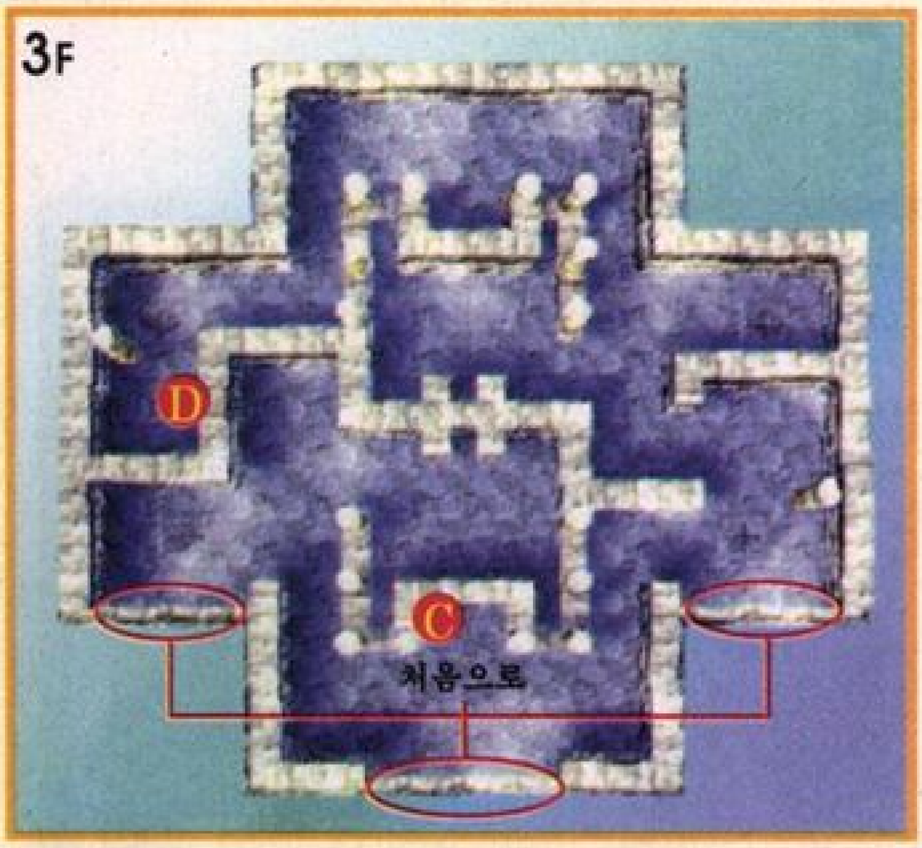


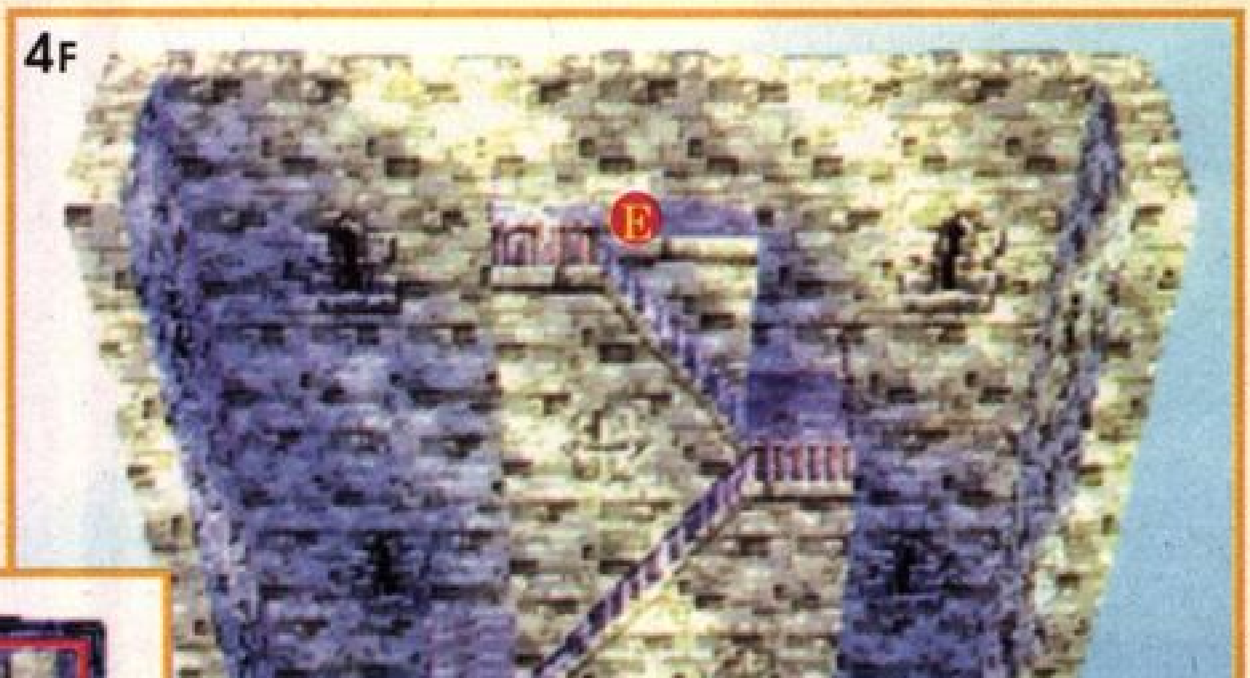
PLAYSTATION

세계에서 가장 높은 탑 (본문 78P)





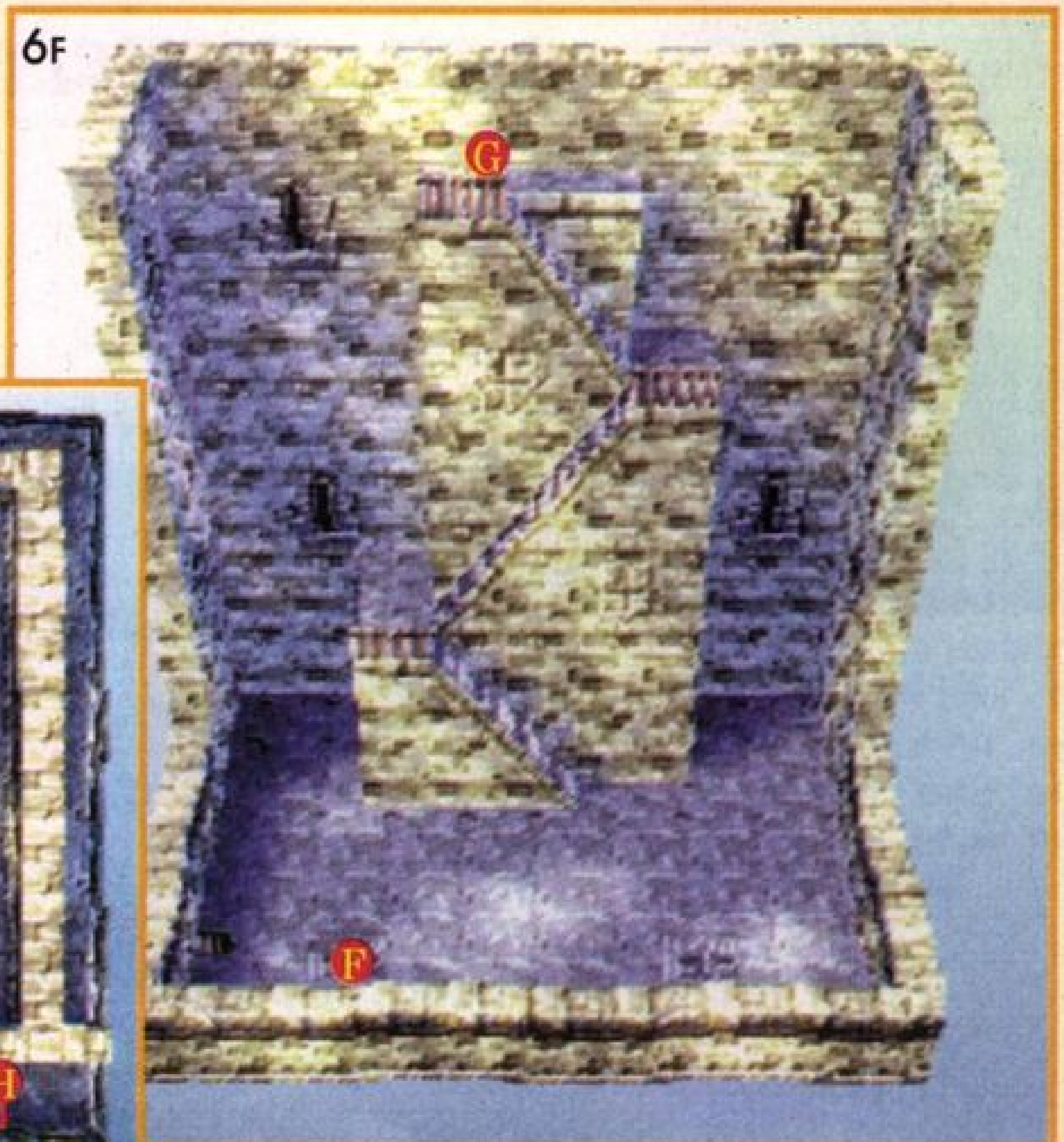


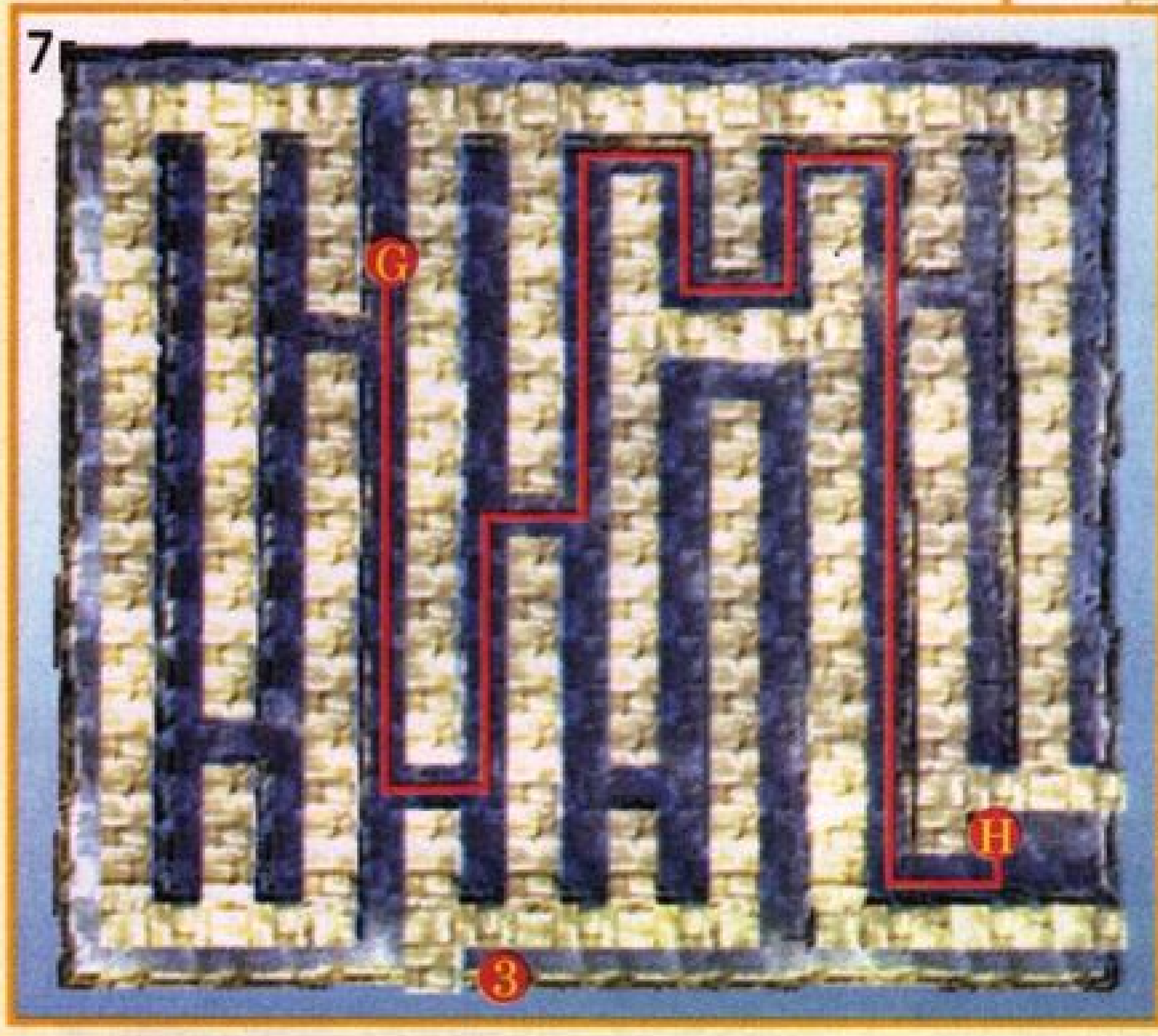


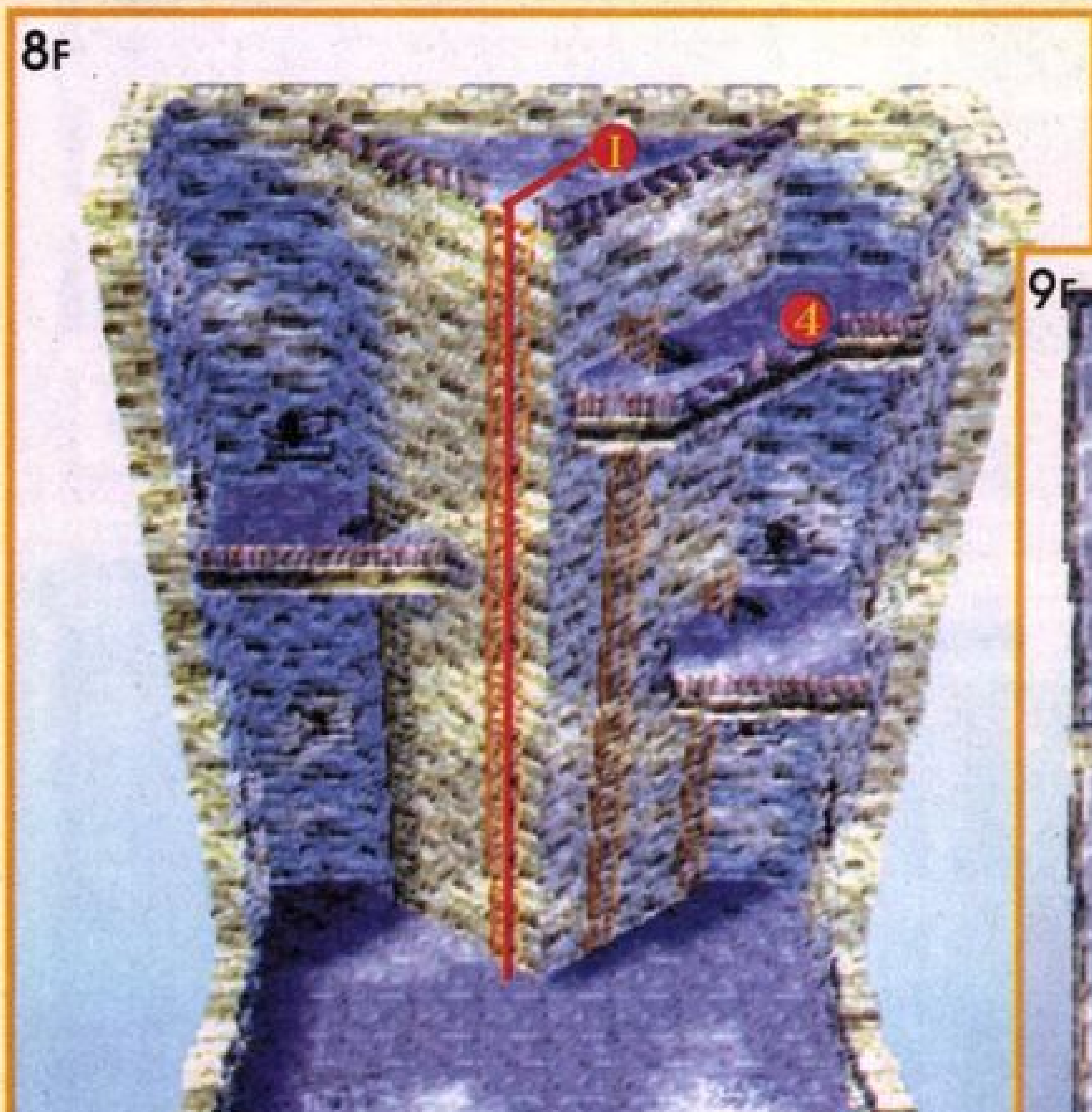


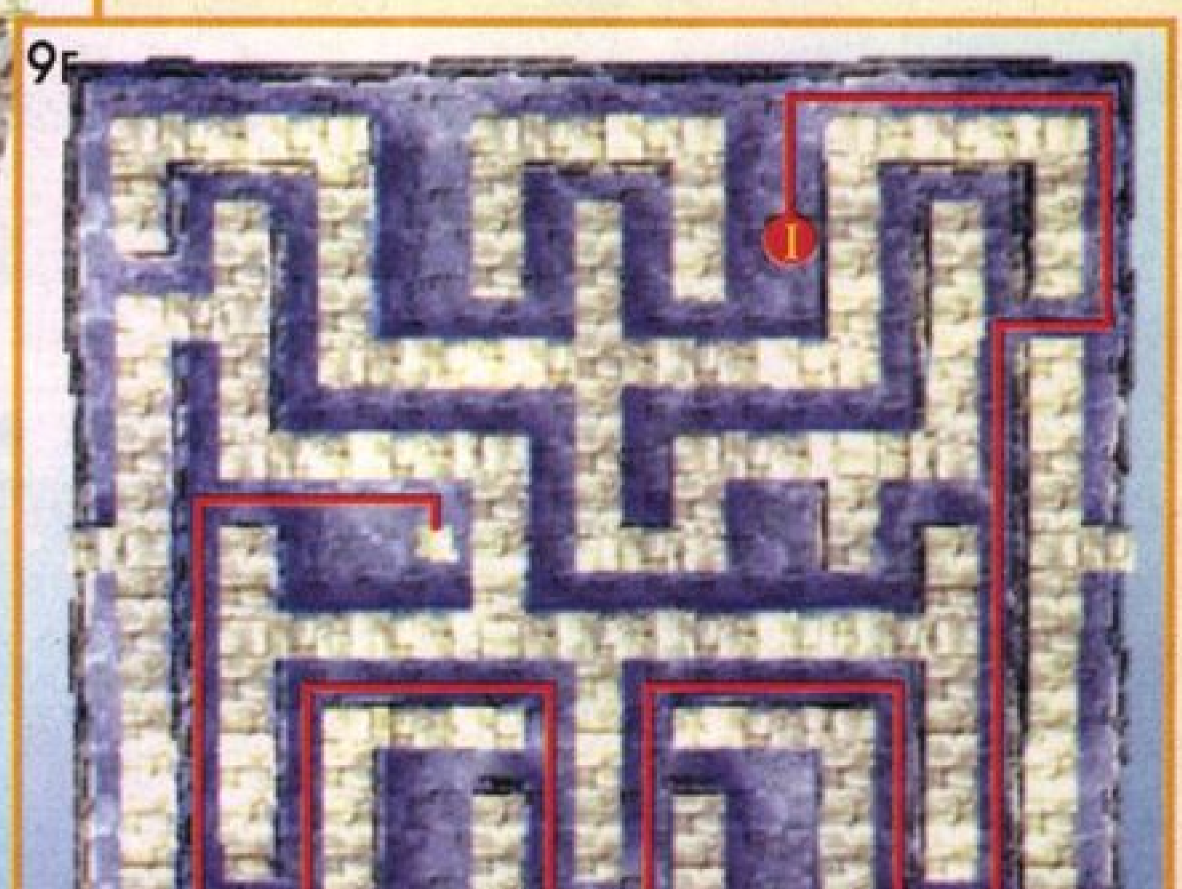
※ 5, 7, 9F 외곽으로 떨어지면 제일 처음으로

1. 질풍의 머리띠
2. 370골드
3. 작은 메달
4. 비어 있음



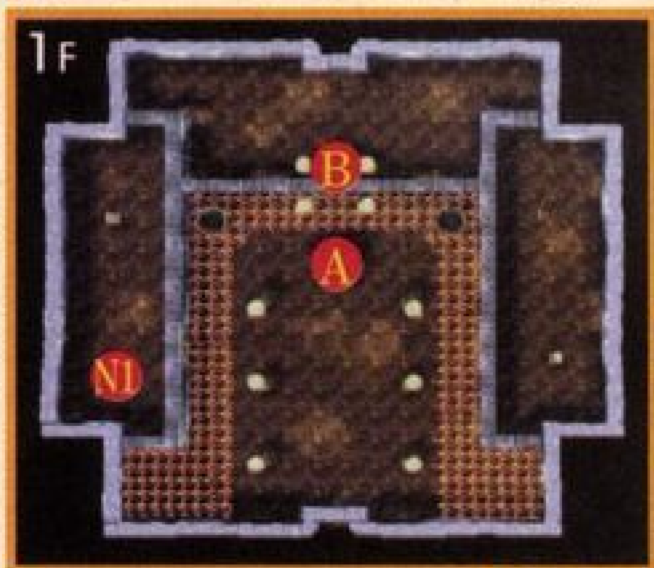






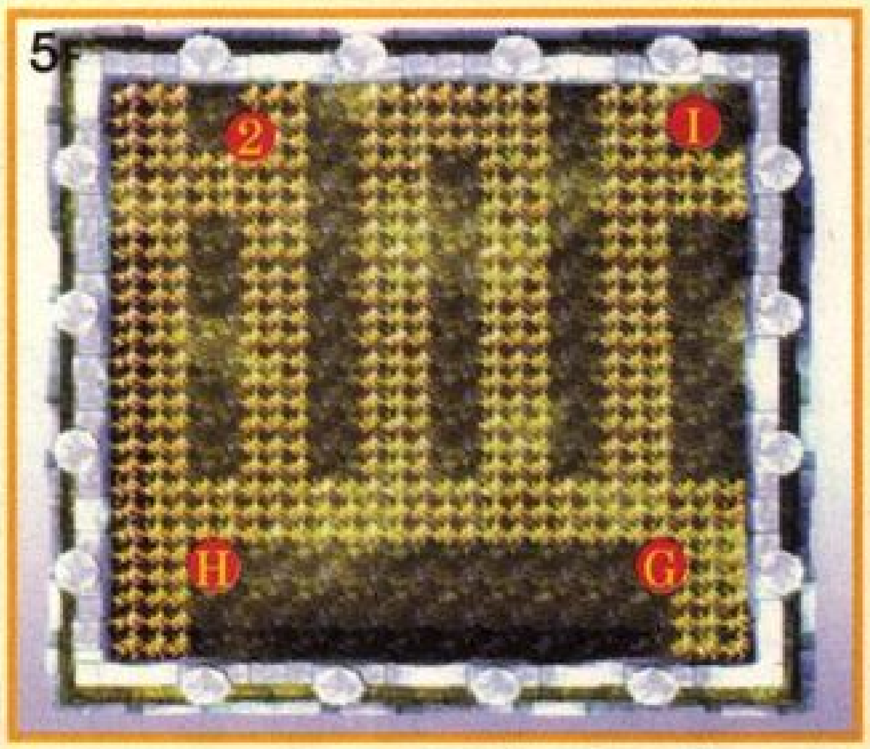
PLAYSTATION

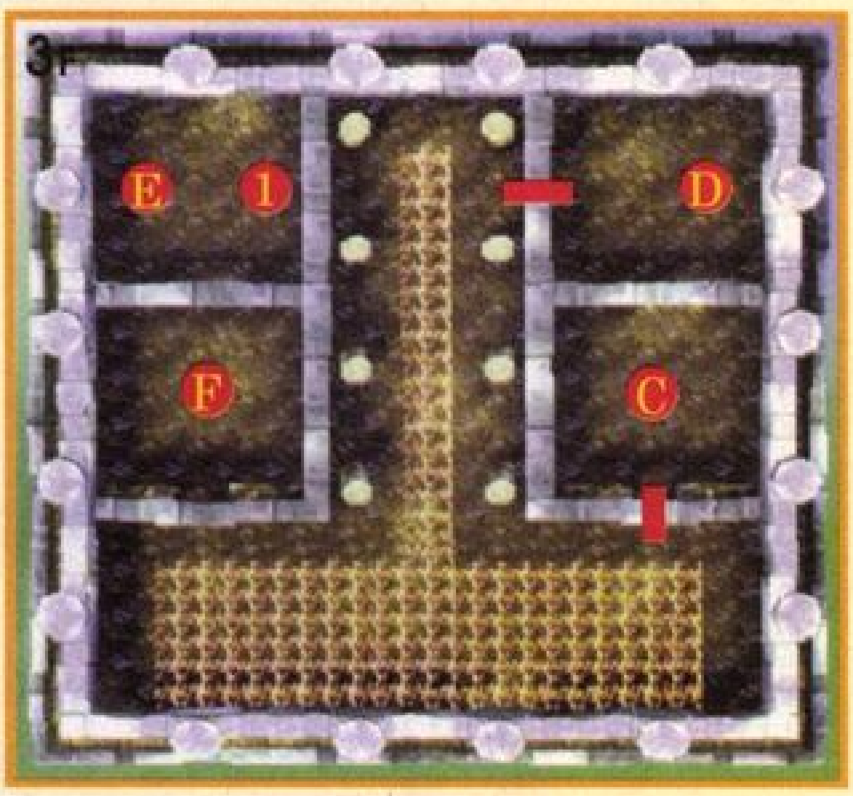
어둠의 드래곤의 탑 (본문 80P)

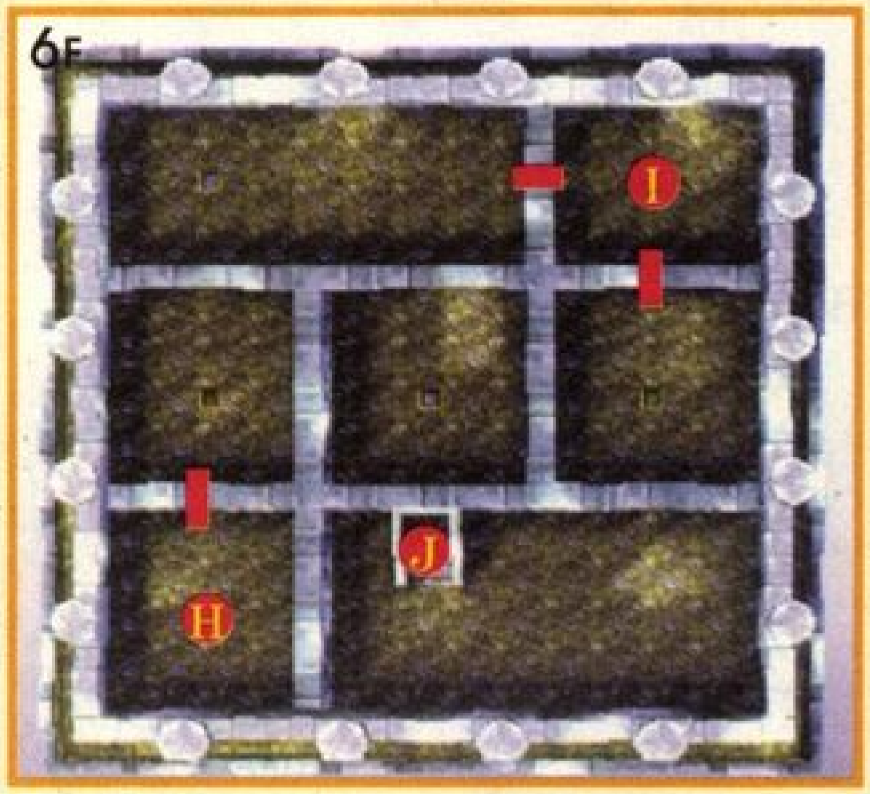


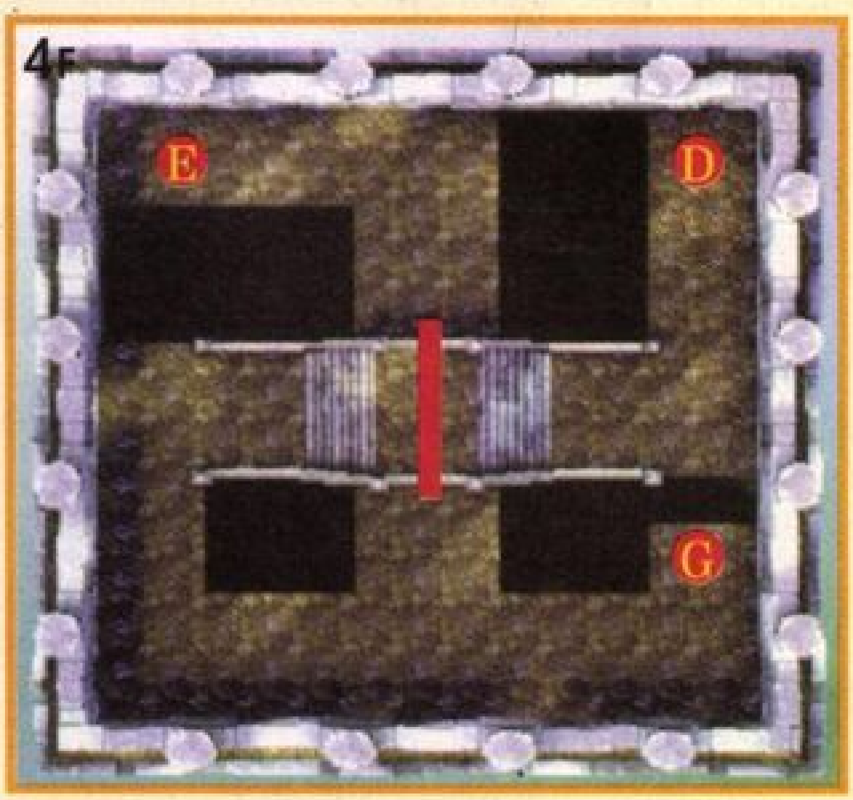
1. 환각의 검
2. 마법의 성수
N1. 작은 메달
N2. 신기한 석판 ?
N1, N2: 현재 세계에서 새로 나오는 아이템





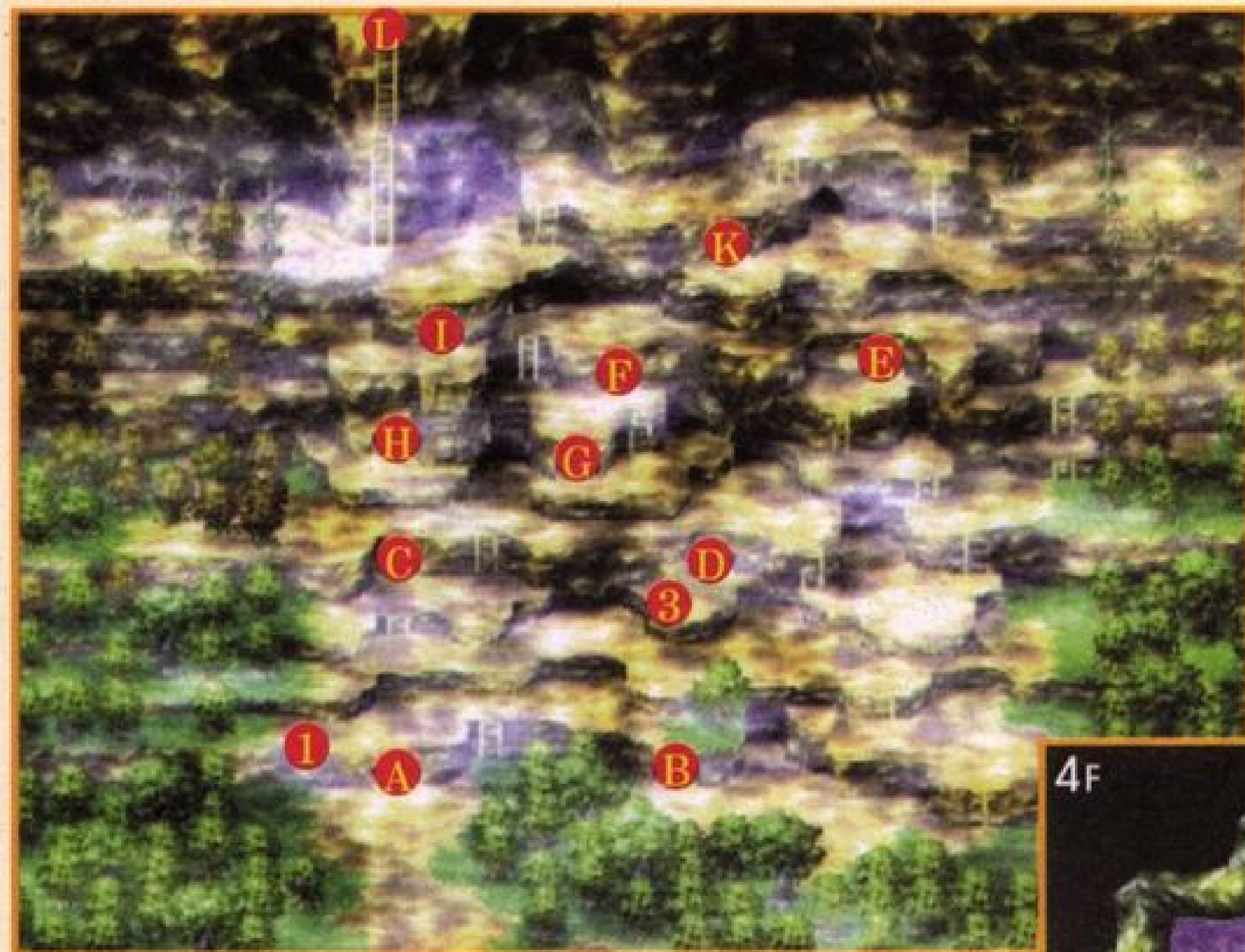






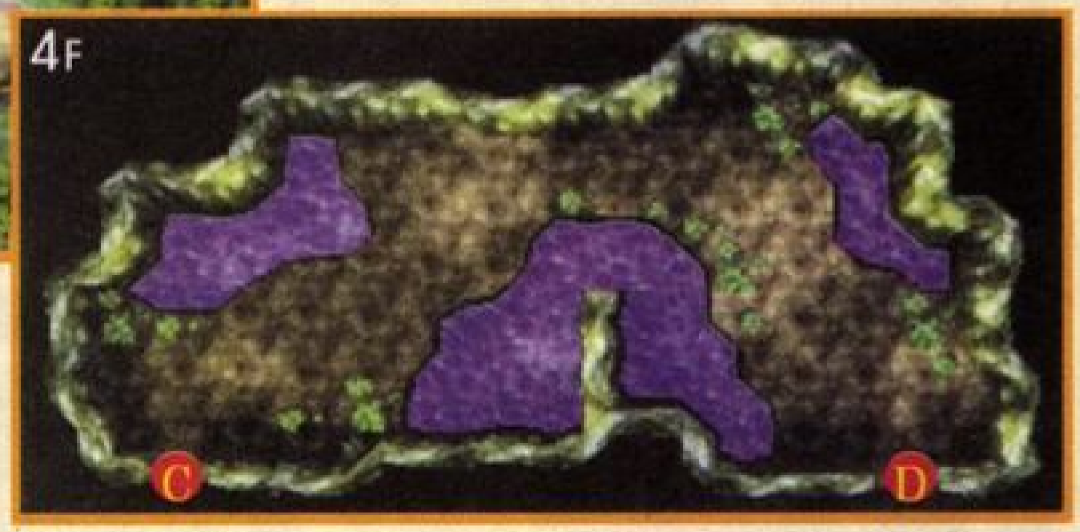


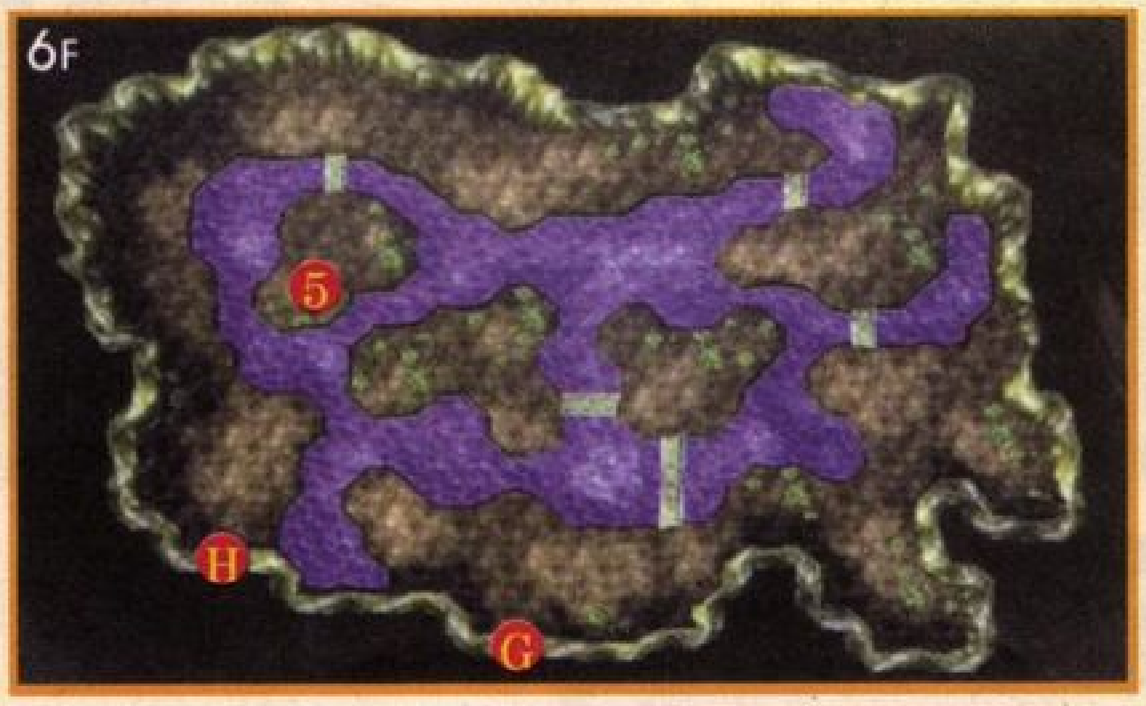
마물의 바위산 (본문 85P)

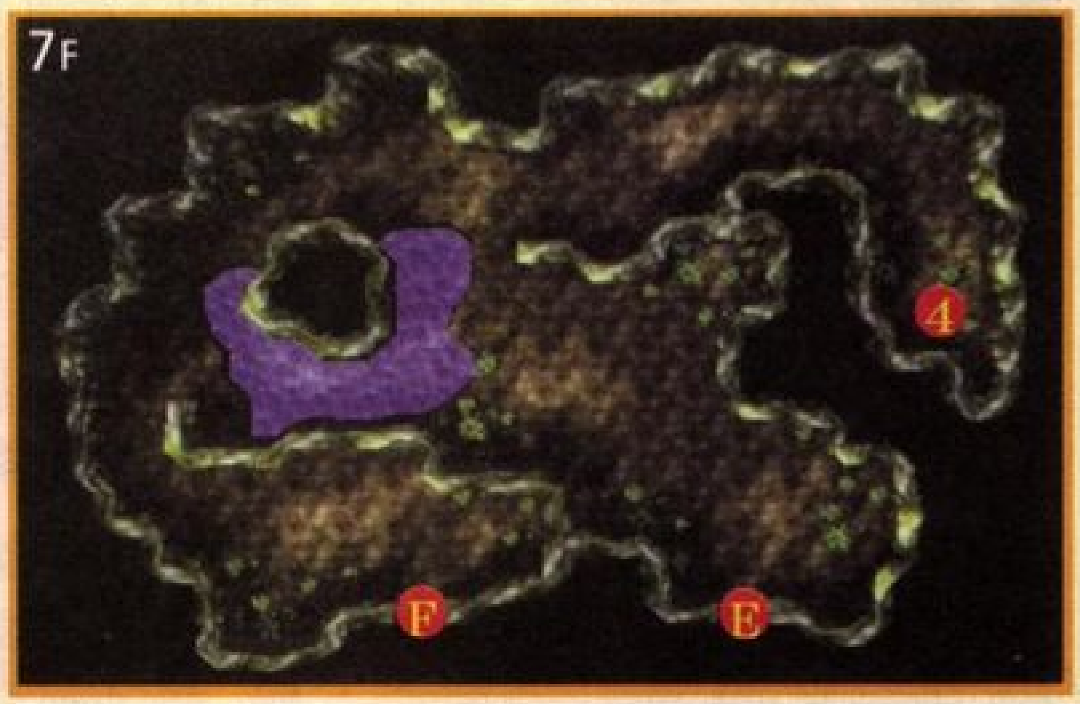


1. 미믹(전투)
2. 힘의 씨앗
3. 마물의 서식도
4. 작은 메달
5. 뼈 붙은 고기
6. 650골드











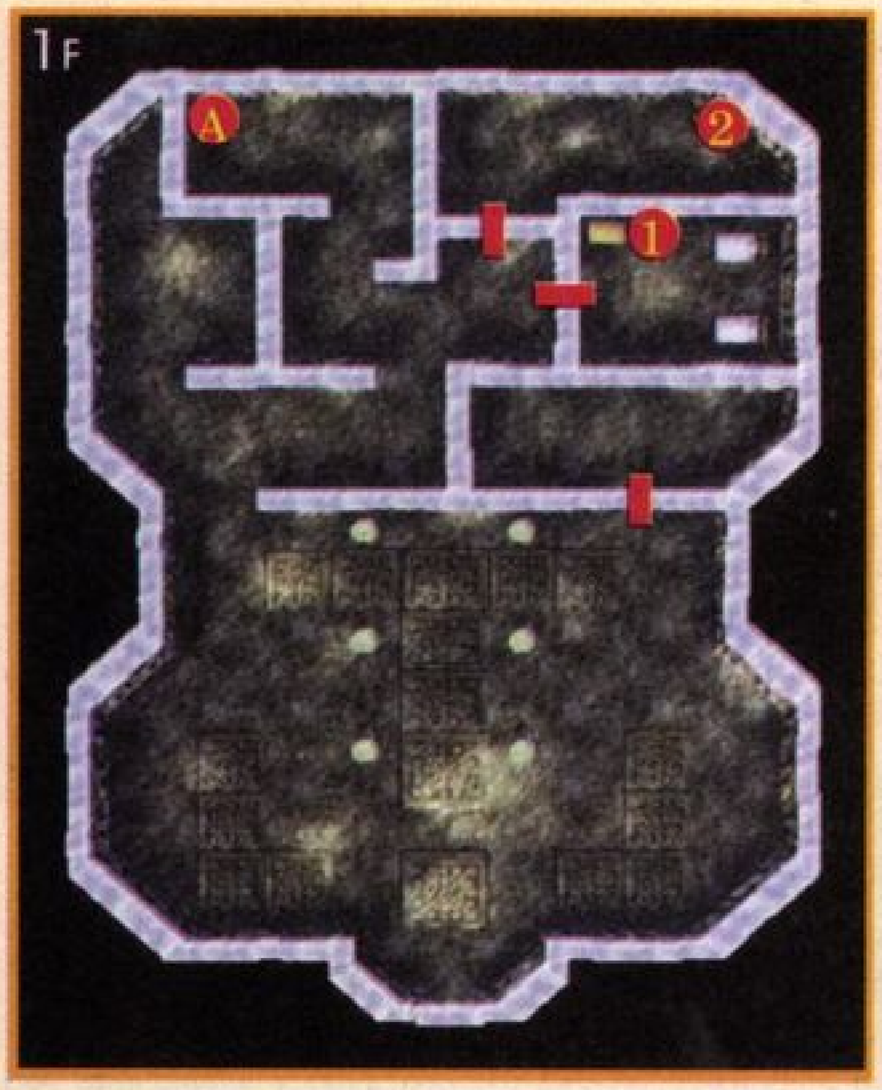


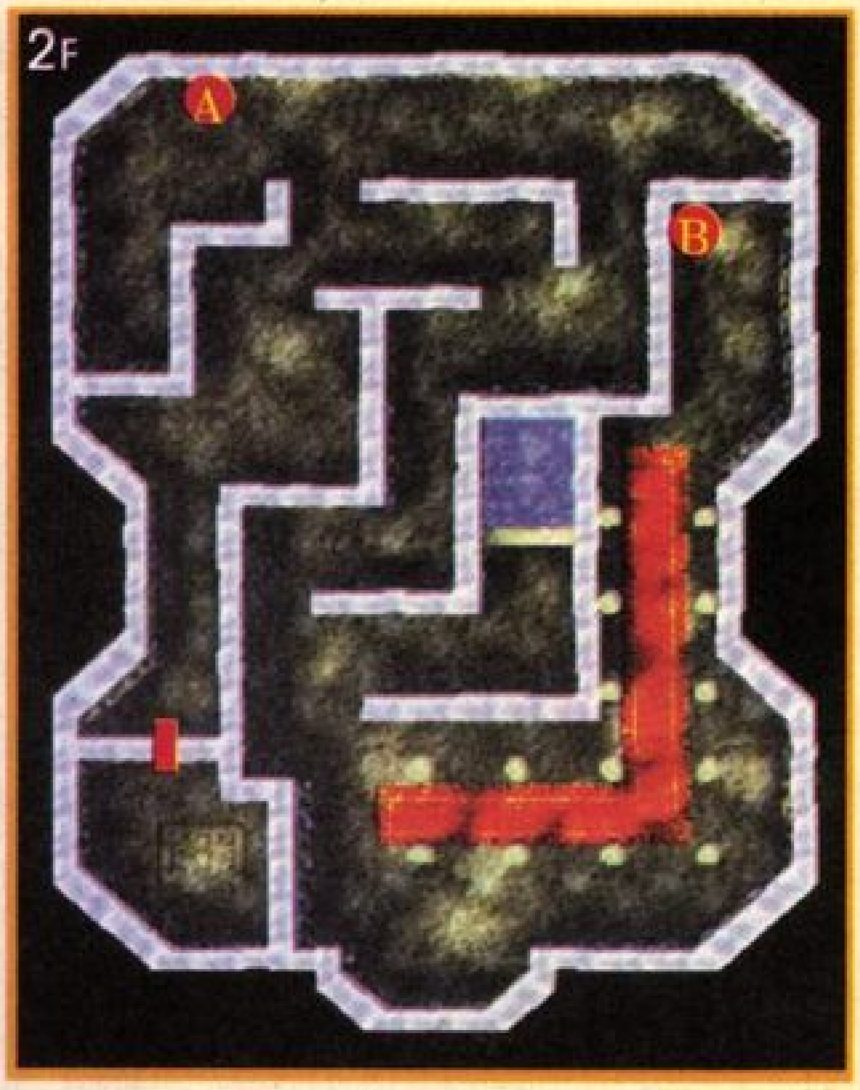


PLAYSTATION

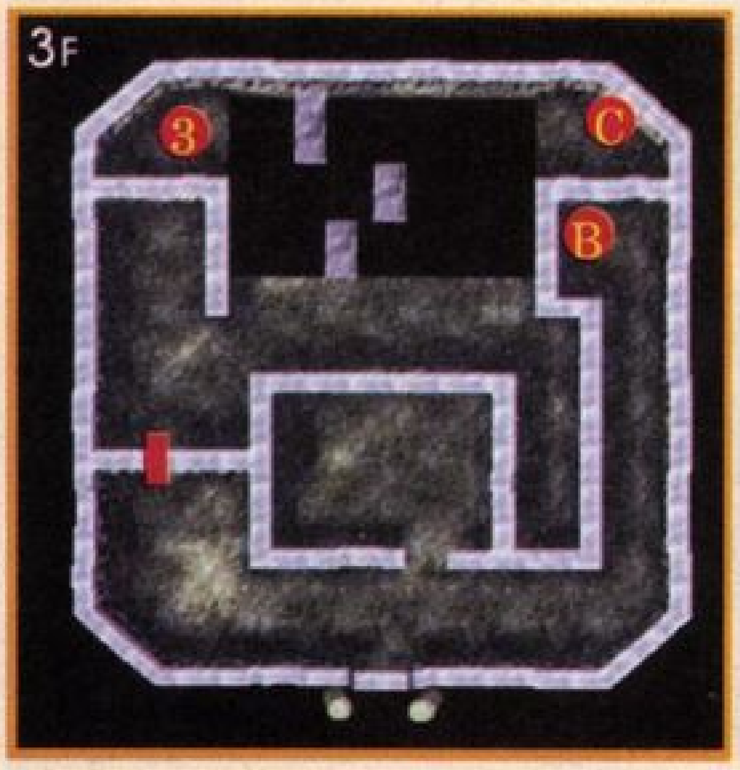
대등대 (본문 86P)

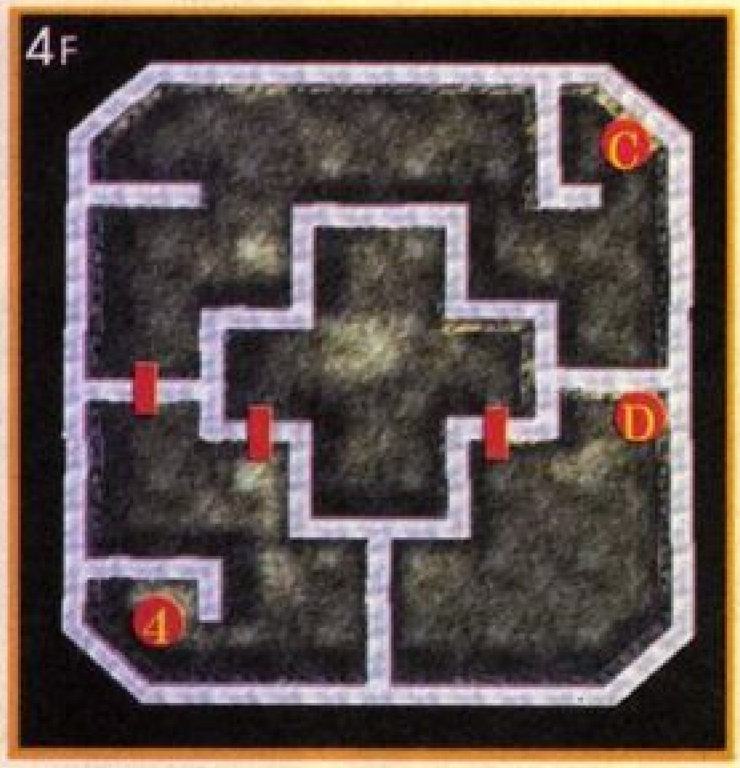
(본문 86P)

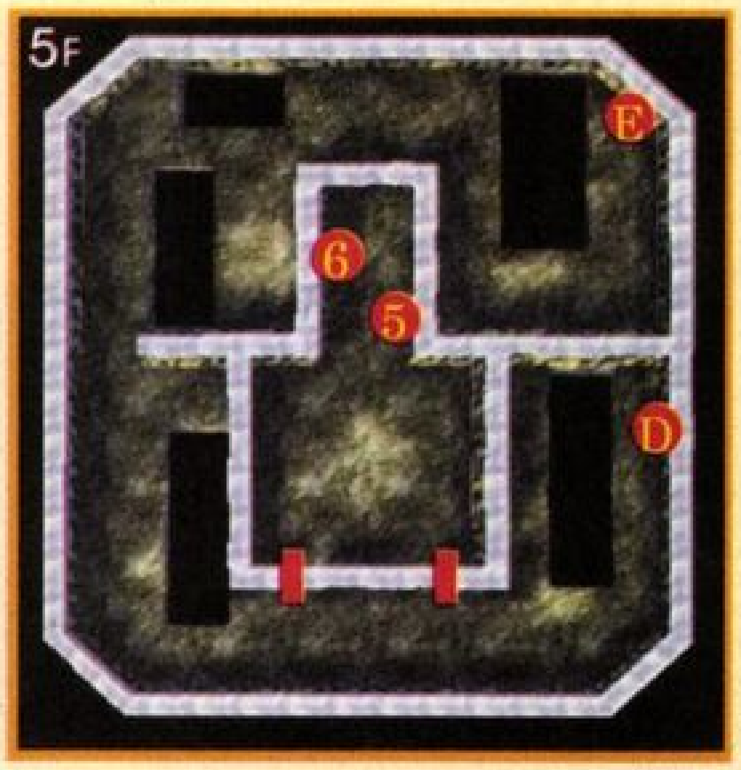




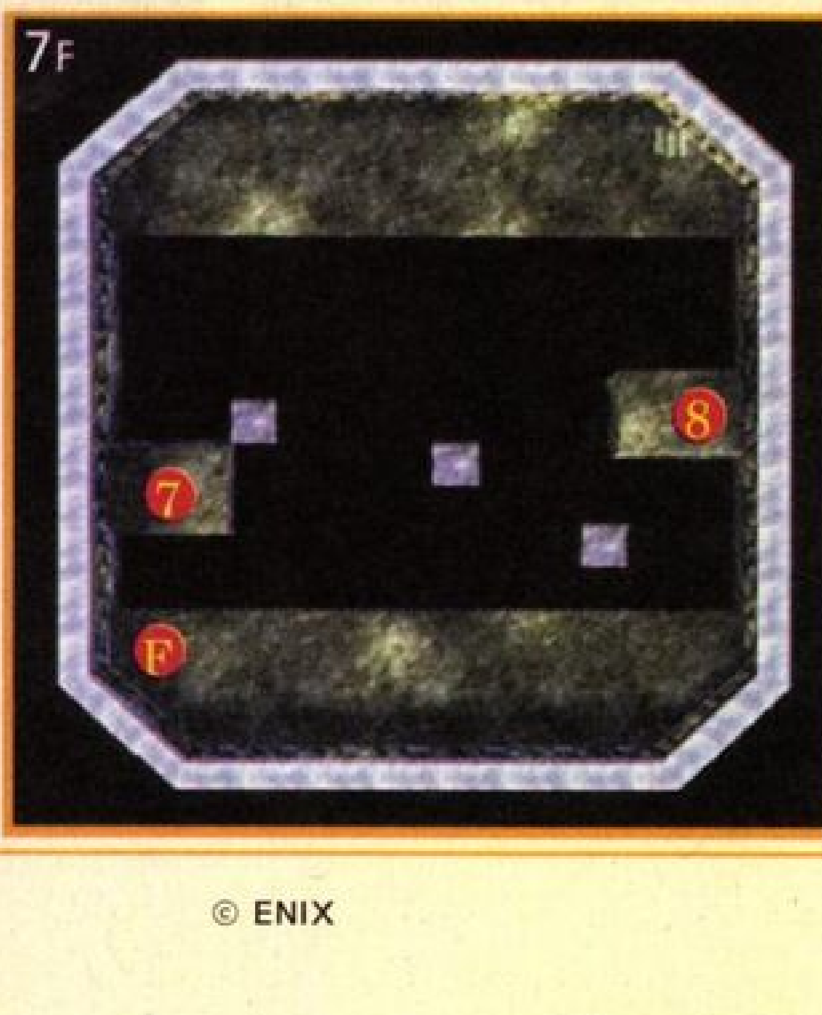
1. 작은 메달
2. 쯔보크, 마법의 성수
3. 지옥의 갑옷
4. 미믹(전투)
5. 멋진 머리띠
6. 미믹(전투)
7. 생명의 나무열매
8. 비어있음











※ 3F, 7F는 움직이는 바닥이 있음. 떨어지면 아래층으로

더운 여름은 갔지만 뜨거운 게임은 남았다.

SD건담 G제너레이션 F



전작인 「G제너레이션 Zero」 등장 이후 1년, 「원작 파괴의 전당」이라는 불명예스러운 칭호를 가진 반다이의, 몇 안 되는 수작 타이틀의 속편이 등장했다. 의미심장한 이니셜 F를 달고 등장한 새로운 G제너레이션. 컷인 플레이나 화려한 동영상 등 비주얼 면의 발전은 말할 것도 없거니와, 섬광의 하사웨이나 G-Unit 등 소설에서, 혹은 설정상으로나 볼 수 있던 시나리오를 직접 플레이하는 맛이 대단히 쏠쏠하다. 게다가 원더스완과 연동마저 되니… 남은 가을밤, 달을 보는 마음으로 G제너레이션 F와 함께 풍족한 수확의 마음을 느껴보자.

공략 ⋯→ 소년x

PS

- 장르 : SIM
- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 8월 3일
- 발매가 : 7,800엔

SD GUNDAM

메뉴 설명

메인 메뉴



NEW GAME

MULTI SITUATION MODE

메인 시나리오 모드를 시작한다. 전작인 「G-제너레이션 제로」의 데이터가 있다면 컨버트할 수 있다.

VS. FIGHT MODE

BATTLE MATCH MODE



모든 세력을 선택할 수 있다

최대 4인의 플레이어들이 각각의 세력을 선택, 대전을 즐길 수 있다. 멀티 시츄에이션 모드에서 키운 오리지널 그룹도 사용 가능. 각각의 자본과 기술력은 임의로 지정할 수 있으며, 하나의 컨트롤러로 네 플레이어가 움직이는 것도 가능하다. 물론, 컨트롤을 CPU에게 맡길 수도 있다.

MISSIONABLE MODE

플레이어와 CPU를 포함, 4개 부대가 특정한 임무를 수행한다. 오리지널 그룹만 사용 가능.

GUNDAM FIGHT MODE

멀티 시츄에이션 모드의 「기동무투전 G건담」 시나리오를 클리어한 이후에 이용 가능. 자신이 육성한 오리지널 그룹의 유닛 1기를 포함한 11기가 출전, 지정한 맵에서 난투를 벌인다. 승자에게 상품인 OP파츠와 파이트 머니가 주어진다. 상품에 대해서는 개발표 뒤에 나와있는 '건담 파이트 모드 경품 일람표'를 참고할 것.

DATA LOAD

멀티 시츄에이션 모드의 인터미션에서 저장한 데이터를 불러낸다.

CONTINUE

멀티 시츄에이션 혹은 배틀매치 모드 도중에 저장한 데이터를 불러낸다.

OPTION

PROFILE MODE

등장 모빌슈츠, 전함, 서포트 유닛, 캐릭터, 수록 시리즈 등의 프로필을 본다. 특히 MS 프로필은 MS를 생산 리스트에 올릴 수 있는 설계 목록과 이후의 개발 루틴이 드러나므로 중요한 자료가 된다.

SOUND

음향 출력의 STEREO / MONO를 설정한다.

VIBRATION

컨트롤러 진동의 ON / OFF를 설정한다.

SOUND TEST

게임에 사용된 BGM을 들을 수 있다.

STAFF ROLL

게임 제작에 참여한 STAFF를 확인할 수 있다.

흑역사의 관람

전 시나리오 클리어 후 사용할 수 있는 메뉴로, 모든 퀘스트 무비를 관람할 수 있다. 본작 뿐 아니라 전작인 G제너레이션, G제너레이션Zero의 무비도 모두 볼 수 있으니 전작의 CD도 버리지 말고 보관하자.

EXIT

옵션 모드를 종료하고 메인 메뉴로 돌아간다.

인터미션 메뉴

전투 미션에 들어가기 직전 나오는 메뉴. L1버튼으로 플레이어 그룹의 자동 편성과 흑역사 코드 입력을 할 수 있으며 R1버튼을 누르면 각종 리스트와 프로필 모드를 열람할 수 있다.



MS 개발/개조

ACE 유닛을 개발하거나 개조할 수 있다.

그룹 편성

출격, 편성, 이동, 해산 등 플레이어 그룹 운영의 제반 사항을 결정하는 메뉴.

스테이지 맵

미션의 배경이 되는 스테이지의 미니맵을 확인할 수 있다. 플레이어 그룹의 출격 설정도 가능.

테크니컬 설정

현재의 테크니컬 레벨과 본진을 지키는 가더의 상태, 이용 가능한 렌탈 병사와 서포트 유닛을 표시하며 테크니컬 레벨을 올릴 수 있다. R1버튼으로 생산 리스트, 렌탈 리스트, 프로필 모드를 열람할 수 있다.

SAVE

현재까지의 진행상황을 저장한다. 메인 메뉴의 DATA LOAD에서 불러올 수 있다.

NEXT

인터미션 메뉴를 종료하고 미션을 수행한다.

베이스 메뉴



스테이지 맵 위의 아군 베이스로 들어가면 뜨는 메뉴.

플레이어 그룹

플레이어 그룹을 발진시킨다.

게스트 그룹
게스트 그룹을 발진시킨다. 언제나 게스트 그룹은 항시 발진중이므로, 수리를 위해 베이스로 귀환하지 않는 한 쓰게 되지 않는 메뉴.

포획 리스트
포획한 유닛의 리스트를 확인한다.

EXIT
스테이지 맵으로 돌아간다. 플레이어 그룹이나 게스트 그룹의 발진 등록을 했다면 맵으로 돌아가자마자 그룹의 발진 위치를 지정한다.

스테이지 메뉴



싫어도 가장 자주 사용하게 되는 메뉴. 스테이지 맵에서 스타트 버튼으로 호출한다.

PASS
자신의 턴을 종료한다.

MINI MAP
스테이지 맵의 미니맵을 본다.

SQUARE
맵상의 헥사 표시 ON / OFF를 설정한다.

BATTLE ANIME
전투 비주얼의 기본을 ON / OFF로 설정한다.

VIBRATION
컨트롤러의 진동 ON / OFF 를 설정한다.

SOUND
음향 출력의 STEREO / MONO 를 설정한다.

MISSION
스테이지의 승패조건과 이벤트 보너스 발생 조건을 확인한다.

SAVE
스테이지의 진행 상황을 저장한다. 메인 메뉴의 CONTINUE에서 로드할 수 있다.

스테이지 클리어 메뉴



포획 유닛 정산
포획한 유닛의 확보 / 해체를 결정한다.

지원병 등록
지원병을 파일럿으로 등록한다.

ACE 유닛 등록
ACE 유닛을 생산 리스트에 올린다.

MS 설계
기존의 유닛을 합성하여 새로운 유닛을 설계, 생산 리스트에 올린다.

NEXT
진행 상황을 저장하고 스테이지를 종료한다.

SD GUNDAM 시스템 소개

캐릭터

스테이터스

사격치(射擊値)
사격 무기의 위력을 결정한다.

격투치(格鬪値)
근접 공격의 공격력을 결정한다.

회피치(回避値)
회피율을 결정한다.

NTL치(NTL値)
뉴타입 레벨로, 사이코뮤 병기의 사정거리와 위력 등에 영향을 미친다.

지휘치(指揮値)
함장이나 리더가 될 때 지휘 범위를 결정한다.

매력치(魅力値)
함장이나 게스트가 될 때 전함의 지휘범위를 상승시킨다.

통신능력(通信能力)
오퍼레이터가 될 때, 지휘 범위 내 유닛의 명중률과 회피율을 상승시킨다.

조타능력(操舵能力)
드라이버 자리에 앉히면 전함의 회피율을 올려준다.

성장
각각의 캐릭터는 계급의 형식으로 레벨이 있으며, 오장D에서 대좌A까지 랭크가 오르면서 각각의 능력치 또한 상승한다. 각각의 캐릭터의 성장은 정해져 있는 대로 따라가는 것이 아니라 그 캐릭터를 어떻게 활용하는가에 따라 성장 방식이 결정된다. 예를 들어, 백병전에 자주 투입한 캐릭터는 주로 격투치가 상승하며, 전함의 오퍼레이터가 된 캐릭터는 통신능력 이외의 능력치의 상승을 기대하기 어렵다. 따라서 이곳 저곳 옮겨다니며 육성하기보다는, 몇 가지 특출한 능력을 특화해서 한 길만 파는 것이 효과적이다.

사기
능력치와는 별개로 각각의 캐릭터는 사기 게이지를 가지고 있는데, 사기에 따라 캐릭터의 상태가 달라진다. 사기는 자신의 공격이 성공했을 때나 적의 공격을 회피했을 때, 적을 격파했을 때 상승하며 반대의 경우는 떨어진다. 사이코뮤 병기 등 정신력을 소모하는 무기를 사용했을 때도 사기가 저하된다. 이벤트에 따라 사기가 상승하거나 저하되기도 한다.
사기는 최저일 때부터 최고일 때까지 혼란, 약기, 보통, 강기, 초강기의 순으로 변화하며 이에 따라

명중 · 회피율과 데미지가 변화한다. 특히 혼란 상태일 때는 이동과 회피 이외의 행동이 불가능해지고, 초강기일 때는 적의 공격에 대해 100% 방어(방어 가능한 유닛에 탑승했을 경우에 한한다), 자신의 공격에 대해 100% 크리티컬을 발생시킨다. 초강기 상태의 파일럿 한두 사람은 전국을 뒤집을 수 있는 능력을 보여줄 정도로 캐릭터들의 사기가 전투 전반에 미치는 영향은 대단히 크다.

유닛

성장

각각의 유닛도 캐릭터와 마찬가지로 적을 격파할 때마다 경험치가 쌓여 성장한다. LV1, LV2, LV3, ACE의 순으로 레벨이 상승할 때마다 HP와 EN의 최대치가 변화하며, ACE 유닛은 생산라인에 추가하거나 상위 유닛을 개발, 혹은 보다 높은 능력치로 개조할 수 있기 때문에 사실상 캐릭터의 성장보다 많이 신경을 써야 하는 부분이다.

개발

ACE 레벨이 된 유닛은 인터미션 메뉴에서 상위 유닛으로 개발할 수 있다. 물론, 아무 유닛으로나 개발할 수 있는 것이 아니라 정해진 개발 루틴에 따라 한 단계 상위, 혹은 하위 유닛으로 변형하는 것이다. 개발한다고 해서 무조건 우수한 기체로 이행하는 것이 아님을 명심하자. 고성능 기체를 얻기 위한 계단을 하나씩 밟아간다고 생각하는 것이 좋다. 자본은 소모하지 않지만, 한 번 개발된 ACE 유닛은 다시 LV1로 돌아간다.

개조

개발과 마찬가지로, ACE 유닛은 인터미션 메뉴에서 개조할 수 있다. 개조를 결정하면 2포인트를 유닛의 공격력과 방어력에 분배하게 되는데, 이렇게 개조한 유닛 위에는 改 마크가 표시된다. 한 번 개조한 유닛은 ACE로 인식되지 않으므로 개발에 사용할 수 없다. 대신 계속 경험치를 쌓아감에 따라 무한히 개조가 가능하니, 기본 성능이 괜찮은 유닛이라면 필요 이상으로 개발하는 것보다 개조를 단행해서 보다 강력한 유닛으로 키워 가는 것이 효과적이다.

설계

스테이지 클리어 메뉴에서 사용할 수 있는 명령으로, 플레이어가 소유하고 있는 유닛 둘을 조합하여 새로운 유닛을 만들어 낸다. 이때는 개발의 경우처럼 기존의 유닛이 사라지고 새 유닛이 등장하는 것이 아니라 기존 유닛은 남아 있고 새 유닛은 직접 생산 리스트에 추가되므로 보다 다양한 유닛을 만들어 낼 수 있다.

MD 시스템

건담W에서 선보인 시스템으로, 파일럿이 아닌 인공지능의 프로세서가 MS를 제어하는 시스템이다. 유닛에 옵션 파츠인 MD시스템을 장착함으로써 사용할 수 있다. 외부로부터의 자극에 반응하여 움직이므로 직접 공격의 컨트롤은 불가능하고 적의 공격에만 반격할 수 있다. 이동은 자유롭다는 것이 그나마 다행. 물론 파일럿과 같은 성장은 하지 않고, 얻는 경험치는 모두 그룹의 리더에게 돌아간다. 한 캐릭터를 집중적으로 육성할 때 유용한 시스템.

OP파츠 일람

이 름	효 과	가격
더미 기능(ダミー機能)	1회 적의 공격 100% 회피	1000
부스터(ブースター)	이동력 2 상승	1000
건다리움α(ガンダリウムα)	방어력 5 상승	2000
스텔스 시스템(ステルスシステム)	회피치 5 상승	3000
그래플 센서(グラップルセンサー)	격투치 5 상승	3000
스나이퍼 센서(スナイパーセンサー)	사격치 5 상승	3000
메가부스터(メガブースター)	이동력 4 상승	5000
필드 제네레이터(フィールドジェネレータ)	공격력 5 상승	5000
초밤아머(チョバムアーマー)	FA시스템	5000
MD시스템(MDシステム)	MD유닛화	5000
사이코 컨트롤시스템(サイコ・コントロールシステム)	NTL 1 상승	6000
건다리움β(ガンダリウムβ)	방어력 10 상승	8000
하이퍼재머 시스템(ハイパージャマーシステム)	회피치 10 상승	8000
하이브리드 듀얼센서(ハイブリッドデュアルセンサー)	사격치 10 상승	8000
모빌트레이스 시스템(モビルトレースシステム)	격투치 10 상승	8000
배리어 코팅(バリア・コーティング)	1회 맵병기 무효화	8000
바이오 컴퓨터(バイオコンピューター)	격투치 / 회피율 5 상승	9000
마그네트코팅(マグネットコーティング)	사격치 / 회피율 5 상승	9000
E팩(Eパック)	소비 EN 10% 절감	9000
빔플래그(ビームフラッグ)	사기 향상, 지휘치 3 상승	10000
링 사이코뮤(リング・サイコミュ)	MP 안정화, 감정 변화를 둔화	10000
오버로드칩(オーバーロードチップ)	NTL 5로 보정, MP 소비	10000
내빔 코팅(耐ビームコーティング)	BEAM1 데미지 반감, BEAM2 데미지 통상	10000
열핵 기가부스터(熱核ギガブースター)	이동력 10 상승	10000
나노 스킨(ナノ・スキン)	1턴에 HP 5%씩 회복	12000
플래쉬 시스템(フラッシュ・システム)	NT이외에도 G비트 발사 커맨드 가능	12000
건다리움γ(ガンダリウムγ)	방어력 15 상승	15000
ALICE	방어력 / 회피율 5 상승	15000
바이오 컨트롤시스템(バイオ・コントロールシステム)	NTL 2 상승	15000
D네이비 시스템(Dナビシステム)	EWAC기능, 2마스 범위에 유효	15000
셔플의 문장(シャッフルの紋章)	지휘치 10 상승	15000
빅토르 엔진(ビクトルエンジン)	공격력 10 상승	16000
에너지 캡(エネルギーCAP)	소비 EN 30% 절감	18000
사이코 프레임(サイコフレーム)	NTL 3 상승	20000
I필드(Iフィールド)	BEAM1 데미지 무효, BEAM2 데미지 반감	20000
EXAM 시스템(EXAMシステム)	NTL 7로 보정, MP 소비	20000
배리어 필드(バリア・フィルド)	맵병기 무효화	20000
DG세포(DG細胞)	매턴 HP 10% 회복	20000
출력리미터 해제유닛(出力リミッタ解除ユニット)	공격력 25 상승, EN 소비	22000
C, A칩(C, Aチップ)	공격력 / 사격치 10 상승	25000
A, R칩(A, Rチップ)	방어력 / 회피치 10 상승	25000
버서커 시스템(バーサーカーシステム)	NTL 9로 보정, MP 소비, 성격 변경	30000
건다늄 합금(ガンダニュウム合金)	방어력 20 상승	30000
AI학습기능(AI学習機能)	획득 경험치 20% 증가	30000
사이코 프레임改(サイコフレイム改)	NTL 5 상승	40000
제로 시스템(ゼロシステム)	격투치 / 사격치 20 상승, 성격 변경	40000
PX시스템(PXシステム)	공격력 / 격투치 20 상승, EN소비	50000
넬DG세포(ネェルDG細胞)	매턴 HP · MP 30% 회복	50000
동방불패류 트레이스시스템(東方不敗流トレースシステム)	격투치, 공격력, 회피치 20 상승	50000
네오 건다늄합금(ネオ・ガンダニュウム合金)	방어력 30 상승	60000
프로페런트 탱크(プロペラントタンク)	고 에너지 탱크, 소비 EN을 50%로 감소	-
초고감도 디스크레이 돔(超高感度ディスクレドーム)	EWAC기능, 유효 범위 5칸	-
컴퓨터 바이러스(コンピューターウィルス)	MD 기능을 방지	-
템 · 레이의 수제 파츠(テム・レイ手製パーツ)	공격, 방어가 1이 된다(숨겨진 기능이 있을지도 모름)	-

옵션 파츠

각각의 유닛에 장착, 각종 능력을 심어주거나 유닛 자체, 혹은 파일럿의 능력을 상승시키는 역할을 한다. 인터미션 메뉴에서 구입 혹은 매각할 수 있으며, 한 유닛에 한 파츠만 장비할 수 있다. 주의할 것은 대상 유닛과 장비할 파츠의 특징을 정확히 파악하고 적절한 조합을 만들어 내지 않으면 전투력이 조금도 상승하지 않는다는 것이다. 예로, 사이코뮤 병기를 주무기로 사용하는 유닛에는 파일럿의 NTL 수치를 상승시키는 사이코 프레임이 유용하고, 접근전에 투입되는 갓건담 같은 유닛에는 공격력과 파일럿의 격투치를 상승시키는 PX시스템이 어울린다. 대부분 구입할 수 있지만, 몇 가지는 건담 파이트 모드에서 얻어야 하는 것도 있다.

전투

그룹

각 유닛들은 전함을 중심으로 그룹을 형성하게 된다. 기본적으로 대부분의 행동은 전함의 지휘 범위 내에서만 제대로 이루어지며, 지휘범위를 벗어나게 되면 명중률과 회피율이 급격히 떨어져 거의 식물인간이 되어 버린다. 또, 각 그룹에는 리더가 존재하여 리더의 통솔범위 내에 있는 유닛은 각종 능력치가 향상되기도 한다. 전함에 따라 하나의 그룹 내에 2~3개의 조를 편성하게 되는 경우도 있는데, 이런 경우 각각의 조에 하나씩의 리더가 자리하게 된다.

원호사격

각 그룹의 리더가 갖는 특권으로, 리더가 모함의 지휘범위 내에서 적을 공격할 경우 모함에서 원호사격을 해 준다. 명중률은 낮은 편이지만 제법 위력을 갖고 있는 데다 EN 소모가 극히 적기 때문에 밀져야 본전이라는 식으로 쓰기 좋다. 모함에 따라 원호사격 능력이 없는 경우도 있으니 사전에 정확히 파악해 두자.

지원공격

같은 그룹, 같은 조에 속해 있는 유닛끼리 가능한 공격으로, 한 유닛이 적을 공격할 때 같은 조의 유닛 중 유효 사정거리 내에 있는 유닛이 임의의 무기로 지원사격을 해줄 수 있다. 한 번에 두 차례의 공격을 할 수 있는 데다 지원공격을 해 준 유닛은 반격마저 받지 않으니 대단히 편리한 시스템이다. 게다가 적을 파괴했을 때 얻는 경험치는 양쪽이 모두 받게 되니(나눠 받는 것이 아니다), 경험치를 두 배로 늘려 받는 셈이다. 항상 지원공격의 가능 여부를 염두에 두고 진행한다면 그룹의 전투력이 십분 향상될 것이다.

회수

그룹에 속해 있는 유닛은 모함이 파괴될 경우 백기를 들고 투항 상태가 된다. 이 때는 일체의 행동이 불가능하며, 사실상 격파되었다고 봐도 무리가 없다. 이렇게 백기를 들고 투항한 유닛은 다른 그룹으로 회수할 수 있는데, 전함의 지휘 범위 내에 투항한 유닛이 있다면 전함의 행동에 회수 명령이 추가된다. 투항한 유닛을 회수할 때에는 전함에 유닛을 수납할 수 있는 공간이 있어야 한다는 것을 유념하자.

이러한 투항과 회수는 적에게만 적용되는 것이 아니라 아군에게도 써먹을 수 있다. 승패 조건과 관계없는 게스트 유닛이 탐이 난다면, 맵병기 등으로 모함을 파괴한 후 회수하면 간단히 플레이어의 것으로 만들 수 있으니, 게스트 유닛을 ACE 만들기가 귀찮은 사람은 이쪽의 방법을 이용하도록 하자.

시대별 흑역사 코드

흑역사 코드란 일본에서 발매되고 있는 G제너레이션 카드 중 U카드와 C카드에 등록되어 있는 숫자를 말한다. 유닛을 생산할 자금과 테크니컬 레벨이 충분하다면 흑역사 코드를 통해서 바로 유닛이나 캐릭터를 얻을 수 있는 궁극의 테크닉이다. 인터미션 메뉴에서 L1버튼으로 코드 입력을 선택, 아래의 코드를 입력하면 MS, 캐릭터, WS 등을 얻을 수 있다. 게임의 난이도에 지대한 영향을 미치므로 가급적 사용하지 않는 것이 바람직하지만 특정 유닛의 경우 흑역사 코드로만 등장하기 때문에(예 : 피닉스 건담) 필요할 때만 사용할 것.

코드의 맨 앞 두 자리는 필요 테크니컬 레벨을 나타내는 것으로, 예를 들어 현재 테크니컬 레벨이 4인 상태에서는 06으로 시작하는 코드를 사용할 수 없다. 물론, 반대인 경우는 얼마든지 가능하다.

■ U.C. 0079 기동전사 건담

TIN코드(TINコッド)	01-9448532
룩근(ルッグン)	01-3154536
드래곤 플라이(ドラゴン・フライ)	01-3965437
플라이 · 만타(フライ・マンタ)	01-3190309
자니(ザニー)	01-7961590
기간(ギガン)	01-4647460
게리슨(ガリタツン)	01-2894638
트리아 에즈FF-4(トリアーエズFF-4)	01-3082702
플로버(ブローバー)	01-9936701
61식 전차(61式戦車)	01-8549484
팡팡(ファンファン)	01-2984903
마제라 · 어택(マゼラ・アタック)	01-2075677
가톨(ガトル)	01-9055184
볼(ボール)	01-0316189
앗그(アッグ)	01-7995196
앗가이(アッガイ)	01-9034791
도프(ドップ)	01-4044199
전투 헬리콥터(戦闘ヘリコプター)	01-0306788
갈마전용 도프(ガルマ専用ドップ)	01-9266748
코아 파이터(コア・ファイター)	01-4100469
코아 이지(コア・イージー)	01-8201975
코아 파이터 - 캐스벌전용(コア・ファイター - キャスバル機)	01-5432811
자크 I (ザク I)	01-0003543
자크 I - 톱전용(ザク I - トップ機)	01-7853988
고기동형 자크 II (高機動型ザク II)	01-6460103
고기동형 자크 II - 지휘관용(高機動型ザク II - 指揮官用)	01-9274212
자크 II F형(ザク II F型)	01-2381054
자크 II F형 - 지휘관용(ザク II F型 - 指揮官用)	01-4909401
자크 II J형(ザク II J型)	01-0053139
자크 II J형 - 지휘관용(ザク II J型 - 指揮官用)	01-1241439
자크 II J형 - 델전용(ザク II J型 - デル機)	01-0665595
자크 II J형 - 아스전용(ザク II J型 - アス機)	01-2041080
자크 II J형 - 화이트(ザク II J型 - 白)	01-9243013
짐(ジム)	01-6775363
짐 - 그레이(ジム - 灰)	01-4783220
짐 라이트 아머(ジムライトアーマー)	01-3068372
짐 캐논 - 그레이(ジム・キャノン - 灰)	01-2149438
짐 트레이너(ジムトレーナー)	01-4206540
파블릭(パブリク)	01-7062519
세이버 피슈(セイバーフィッシュ)	01-7051806
세이버 피슈 - 지휘관용(セイバーフィッシュ - 指揮官用)	01-4172603
검은 삼연성전용 자크 I (黒い三連星専用ザク I)	01-1117166
검은 삼연성전용 고기동형 자크 II (黒い三連星専用高機動型ザク II)	02-3306990
그프(グフ)	02-8695079
돔(ドム)	02-2326011
릭돔(リック・ドム)	02-2565593
샤아전용 자크 II (シャア専用ザク II)	02-6011306
고기동형 시작기(高機動型試作機)	02-3340655
우주용고기동시험용 자크(宇宙用高機動試験用ザク)	02-2267007
사이코뮤 시험용 자크(サイコミュ試験用ザク)	02-8564357
코아 부스터(コア・ブースター)	02-1818987
고크(ゴック)	02-1727467
자크레로(ザクレロ)	02-9098251
G파이터(Gファイター)	02-4628020
건캐논(ガンキャノン)	02-2986852
건탱크(ガンタンク)	02-8534393
쥬앗그(ジュアッグ)	02-7933043
GT-FOUR	03-7519168
GT-FOUR (MA)	03-2968158
건담 MA모드(ガンダムMAモード)	03-3604223
건담(ガンダム)	03-7799496
건담 - 반파괴(ガンダム - 半破壊)	03-7314814
캐스발 전용 건담(キャスバル専用ガンダム)	03-1649376
갼(ギャン)	03-3652610
겔구구(ゲルググ)	03-3306531
겔구구 - 지휘관용(ゲルググ - 指揮官用)	03-2240149
즈고크(ズゴック)	03-0215666
갈마전용 자크 II (ガルマ専用ザク II)	03-0030196
샤아전용 겔구구(シャア専用ゲルググ)	04-8340512
샤아전용 즈고크(シャア専用ズゴック)	04-0350853
족그(ゾック)	04-8310271
헤비 건담(ヘビーガンダム)	04-9690776
키케로가(キケロガ)	04-0728132
지온그 헤드(ジオング - ヘッド)	05-8993519
비그로(ビグロ)	05-1135266
브라우 · 브로(ブラウ・ブロ)	05-8755732
그라브로(グラブロ)	05-1082789
앗잠(アッザム)	05-3199542
앗잠 - 그레이(アッザム - 灰)	05-3748618
엘메스(エルメス)	05-4137976
지온그(ジオング)	05-4020222
빅잠(ビグザム)	10-8974908

■ U.C. 0079. 10 제08MS소대

호버 트럭(ホバートラック)	01-0412078
선행양산형 볼(先行量産型ボール)	01-1365532
양산형 건탱크(量産型ガンタンク)	01-6304692
육전형 짐(陸戦型ジム)	02-1933095
그프 플라이트타입(グフフライトタイプ)	02-5107182
육전형 건담(陸戦型ガンダム)	03-8867676
Ez-8	03-5100212
압사라스 II (アプサラス II)	05-0335948
압사라스 III (アプサラス III)	09-1965477

■ U.C. 0079. 12 포켓 속의 전쟁

짐 커맨드(ジムコマンド)	02-7462364
자크 II 改(ザク II 改)	02-1600734
자크 II 改 - 지휘관용(ザク II 改 - 指揮官用)	02-0746360
짐 스나이퍼 II (ジムスナイパー II)	02-2741241
양산형 건캐논(量産型ガンキャノン)	02-7427604
양산형 건캐논 - 그레이(量産型ガンキャノン - 灰)	02-9827290
겔구구J(ゲルググJ)	03-6903430
켐퍼(ケンプファー)	03-6619715
릭돔 II (リック・ドム II)	03-5049241

PLAYSTATION

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

즈고크E(ズゴックE)	03-7346581
하디 고크(ハイ・ゴック)	03-3209077
건담 NT-1(ガンダムNT-1)	04-2584061
건담 NT-1 · FA(ガンダムNT-1・FA)	05-8349849

■ U.C. 0083 STARDUST MEMORY

볼 개수형(ボール改修型)	01-5678535
133식 볼(133式ボール)	02-8175845
자크Ⅱ J형 - 킴벌라이트(ザクⅡJ型 - キンバライト)	01-9996673
자크Ⅱ J형 - 킴벌라이트 · 갈색형(ザクⅡJ型 - キンバライト・ブラウン)	01-7828945
자크Ⅱ F형 - 사막색형(ザクⅡF型 - デザートカラー)	01-9526829
드라체(ドラッツェ)	01-3308157
한냉지전용 짐(寒冷地専用ジム)	02-7929056
파워드 짐(パワードジム)	02-9016528
짐 改(ジム改)	02-6124348
짐 커스텀(ジム・カスタム)	02-5649898
짐 쿠엘(ジム・クゥエル)	02-0626081
짐 캐논Ⅱ(ジム・キャノンⅡ)	02-0248402
돔 트로펜(ドム・トローペン)	03-1695853
돔 트로펜 - 킴벌라이트(ドム・トローペン - キンバライト)	03-6104040
돔 그로우스바일(ドム・グロウスバイル)	03-9861348
돔 바인니헤츠(ドム・バインニヒツ)	03-5070134
자멜(ザメル)	03-1930745
겔구구M(ゲルググM)	03-2212151
짐 커스텀 - 바닝전용(ジム・カスタム - バニング機)	04-0400215
시마전용 겔구구M(シーマ専用ゲルググM)	05-0910378
GP01	05-6521703
GP01-Fb	05-3013219
GP02	05-9332016
GP02A	05-0601262
GP03-S	05-4629017
GP04G	05-1549036
가베라 테트라(ガーベラ・テトラ)	05-3248798
발 · 바로(ヴァル・ヴァロ)	06-9258547
GP03-D	10-1208186
노이에 · 질(ノイエ・ジール)	10-5455632

■ U.C. 0087 기동전사 Z건담

가자B(ガザB)	02-1687032
가자C(ガザC)	02-9700273
가자C - MA(ガザC - MA)	02-4311666
G디펜서(Gディフェンサー)	02-1659629
짐Ⅱ(ジムⅡ)	02-6867186
네모(ネモ)	02-0270171
메타스(メタス)	03-2049786
메타스 - MA(メタス - MA)	03-8603768
하이자크 - 티탄즈(ハイザック - ティターンズ仕様)	03-6006784
하이자크 - 연방군(ハイザック - 連邦軍仕様)	03-2595885
갈발디β(ガルバルディβ)	03-0077159
하이자크 커스텀(ハイザックカスタム)	03-5296820
마라사이(マラサイ)	03-6376751
바잠(バーザム)	03-8218929
즈사(ズサ)	04-6248326
즈사 - MA(ズサ - MA)	04-7718411
메타스改 - MA(メタス改 - MA)	04-0091178
메타스改(メタス改)	04-8153840
릭 · 디어스 - 블랙(リック・ディアス - 黒)	04-3426179
릭 · 디어스 - 레드(リック・ディアス - 赤)	05-6946505
건담MkⅡ - 에우고(ガンダムMkⅡ - エゥーゴ)	05-5132151
건담MkⅡ - 티탄즈(ガンダムMkⅡ - ティターンズ)	05-8373034
앗시마(アッシマー)	05-3076613
앗시마 - MA(アッシマー - MA)	05-7529931
함브라비(ハムブラビ)	05-3930173
함브라비 - MA(ハムブラビ - MA)	05-3041242
가브스레이(ガブスレイ)	05-9975396
가브스레이 - MA(ガブスリエ - MA)	05-6411874
가프랑(ギャプラン)	06-8378845
가프랑 - MA(キャプラン - MA)	06-9562550
슈퍼 건담(スーパーガンダム)	06-9302018
디제(ディジェ)	06-5046456
바이아란(バイアラン)	06-0022180
백식(百式)	06-2466718
보리노크 · 사만(ボリノーク・サマーン)	07-6139262
파라스아테네(パラス・アテネ)	07-9973958
멧사라(メッサーラ)	07-6602001
멧사라 - MA(メッサーラ - MA)	07-7333005
큐베레이(キュベレイ)	07-0057686
바운드독 - 레드(バウンド・ドッグ - 赤)	07-6724167
바운드독 - 레드 · MA(バウンド・ドッグ - 赤・MA)	07-8491770
바운드독 - 옐로(バウンド・ドッグ - 黄)	07-3250843
바운드독 - 옐로 · MA(バウンド・ドッグ - 黄・MA)	07-3788272
바운드독 - 그레이(バウンド・ドッグ - 灰)	07-5484222
바운드독 - 그레이 · MA(バウンド・ドッグ - 灰・MA)	07-5440975
Z건담(Zガンダム)	07-1770919
Z건담 · 웨이브라이더(ウェイブライダー)	07-8051150
디오(ジ・O)	08-8660039
사이코건담(サイコガンダム)	10-6568194
사이코건담 - MA(サイコガンダム - MA)	10-5320513

■ U.C. 0088. 1 GUNDAM SENTINEL

가자E(ガザE)	02-5604638
가자E - MA(ガザE - MA)	02-0445419
EWAC 네로(EWACネロ)	03-3173629
네로 트레이너(ネロ・トレーナー)	03-8952045
제크 아인 - 제1종병장(ゼク・アイン - 第1種兵装)	03-6298683
제크 아인 - 제2종병장(ゼク・アイン - 第2種兵装)	03-4400630
제크 아인 - 제3종병장(ゼク・アイン - 第3種兵装)	03-7725631
네로(ネロ)	03-7864998
제크 쯔바이(ゼク・ツヴァイ)	05-5567860
건담MkⅤ(ガンダムMkⅤ)	07-1038109
S건담 - 부스터모드(Sガンダム・ブースターモード)	07-4650215
Z플러스 A형(ZプラスA型)	07-1735208
웨이브라이더 A형(ウェイブライダーA型)	07-7198577
Z플러스 C형(ZプラスC型)	07-1559653
웨이브라이더 C형(ウェイブライダーC型)	07-2600002
아무로전용 Z플러스 A형(アムロ専用ZプラスA型)	07-4245818
아무로전용 WR A형(アムロ専用ウェイブライダーA型)	07-4933238
FAZZ	08-4788315
S건담(Sガンダム)	08-2919622
S건담 - MA(Sガンダム - MA)	08-4760536
Ex-S건담(Ex-Sガンダム)	08-4633332
G크루저(Gクルーザー)	08-7374066
조안(ゾアン)	09-7691203
조디악(ゾディ・アック)	10-0652559

■ U.C. 0088 기동전사 건담ZZ

코아 파이터ZZ(コア・ファイターZZ)	01-6919362
캐틀(キャトル)	02-1015314
게제 - 게몬전용(ゲゼ - ゲモン機)	02-2455710
게제 - 야잔전용(ゲゼ - ヤザン機)	02-8019698
아이자크(アイザック)	02-0250038
가자D(ガザD)	02-8414046
가자D - MA(ガザD - MA)	02-2297172
짐Ⅱ - 에우고(ジムⅡ - エゥーゴ仕様)	02-7904050
짐Ⅲ - 에우고(ジムⅢ - エゥーゴ仕様)	02-2313652
짐 커스텀 고기동형(ジム・カスタム高機動型)	02-0603924
자크 마리너(ザクマリナー)	02-6574392
자크 마리너 - 지휘관용(ザクマリナー - 指揮官用)	02-9604062
가 조움(ガ・ゾウム)	03-2178008
짐 헤드(ジムヘッド)	03-4223637
짐Ⅲ(ジムⅢ)	02-3510713
가 조움 - MA(ガ・ゾウム - MA)	03-9285056
드와지(ドワッジ)	03-8437040
가루스J(ガルスJ)	04-7502772
드와지改(ドワッジ改)	04-6465839
메가라이더(メガライダー)	05-5203150
바우(バウ)	05-3633828
바우 - MA(バウ - MA)	05-8417045
바우어태커(バウ・アタッカー)	05-0462155
바우 - 그린(バウ - 緑)	05-8601472
바우 - 그린 · MA(バウ - 緑・MA)	05-0405384
바우어태커 - 그린(バウ・アタッカー - 緑)	05-2431350
슈츠룸 디아스(シュツルム・ディアス)	05-8814763
카플(カプール)	05-6040313
카플 - MA(カプール - MA)	05-5507507
드라이센(ドライセン)	05-9572313
자무르 · 핀(ジャムル・フィン)	05-7294767
자무르 · 핀 - MA(ジャムル・フィン - MA)	05-1614772
양산형 큐베레이(量産型キュベレイ)	05-5358434
R · 자자(R・ジャジャ)	06-2916649
리게르그(リゲルグ)	07-3083061
Z자크(Zザク)	07-1748389
자크Ⅲ(ザクⅢ)	07-7731446
가즈알(ガズアル)	07-1169811
가즈엘(ガズエル)	07-2568183
큐베레이MkⅡ - 풀전용(キュベレイMkⅡ - プル仕様)	07-3956156
큐베레이MkⅡ - 풀투전용(キュベレイMkⅡ - プルツー仕様)	07-7479794
자크Ⅲ改(ザクⅢ改)	08-9880942
함마 · 함마(ハンマ・ハンマ)	08-6332393
게마르크(ゲーマルク)	08-3741157
드벤울프(ドーベンウルフ)	08-8306578
ZZ건담(ZZガンダム)	09-9860158
G포트리스(Gフォートレス)	09-1171849
FA- ZZ건담(FA-ZZガンダム)	10-2176439
사이코건담MkⅡ(サイコガンダムMkⅡ)	10-8907991
사이코건담MkⅡ - MA(サイコガンダムMkⅡ - MA)	10-1911327
퀸만사(クイン・マンサ)	10-8210999

■ U.C. 0093 역습의 샤아

호비 하이자크(ホビーハイザック)	01-5715818
제건(ジェガン)	03-0858162
제건 B타입(ジェガンBタイプ)	03-1994595
제건 A타입(ジェガンAタイプ)	04-3694696
기라도가(ギラ・ドーガ)	04-7742285
기라도가 - 지휘관용(ギラ・ドーガ - 指揮官用)	04-2422211
기라도가 중장형(ギラ・ドーガ重装型)	04-4870110
기라도가改(ギラ・ドーガ改)	04-5345744
레즌전용 기라도가(レズン専用ギラ・ドーガ)	05-0718348
리가지(リ・ガズイ)	07-9993816
리가지 - B, W, S(リ・ガズイ - MA)	07-7736836
야크트도가 - 귀네이전용(ヤクト・ドーガ - ギュネイ専用機)	07-4179251
야크트도가 - 쿠에스전용(ヤクト・ドーガ - クェス専用機)	07-2138668
ν(뉴)건담(νガンダム)	09-1445906
사자비(サザビー)	09-5626435
α · 아질(α・アジール)	10-1843612
Ξ(크사이)건담(Ξガンダム)	10-8080815
Hi-ν건담(Hi-νガンダム)	10-4919224
페네로페(ペーネロペー)	10-5209034
나이팅게일(ナイチンゲール)	10-7894224
ν건담HWS(νガンダムHWS)	10-9431447

■ 더블 페이크

자크 헤드(ザクヘッド)	01-3592803
D건담 퍼스트(Dガンダムファースト)	02-0160573
가자C改(ガザC改)	02-3400635
가자C改 - MA(ガザC改 - MA)	02-5808822
제건改(ジェガン改)	04-3161567
가자W(ガザW)	04-4978024
즈사 다인(ズサ・ダイン)	05-9329316
D건담 세컨드(Dガンダムセカンド)	05-7890101
D건담 서드(Dガンダムサード)	06-8139534
바기도가(バギ・ドーガ)	06-1434248
자크Ⅲ후기형(ザクⅢ後期型)	08-7655505

■ U.C. 0123. 3 GUNDAM F91

건탱크R44(ガンタンクR44)	02-0138231
건탱크R44 - MA(ガンタンクR44 - MA)	02-4201138
에빌 · S(エビル・S)	03-9298541
에빌 · S - 검은부대(エビル・S - 黒の部隊仕様)	03-5620345
RF자크(RFザク)	03-7889793
RF자크 -지휘관용(RFザク - 指揮官用)	04-2164258
데난 존(デナン・ゾン)	04-8437649
데난 존 - 검은 부대(デナン・ゾン - 黒の部隊仕様)	04-8354266
G캐논(Gキャノン)	04-0952461
제임즈건(ジェムズガン)	04-1506195
헤비건 - 마케도니아(ヘビーガン - マケドニア仕様)	04-4844500
헤비건(ヘビーガン)	04-5320176
수수께끼의 기체(謎の機体)	05-6953440
시드전용 기라도가改(シド専用ギラ・ドーガ改)	05-0498083
양산형 쿼바제(量産型クァバーゼ)	05-0017945
에레바드(エレバド)	05-2757597
RF 그프(RFグフ)	05-3207032
RF 즈고크(RFズゴック)	05-5323045
아비죠(アビジョ)	05-5913551
G캐논 마그나(Gキャノンマグナ)	05-8160975
데난 · 게(デナン・ゲー)	05-8949205
데난 · 게 - 검은 부대(デナン・ゲー - 黒の部隊仕様)	05-9518296
하디건(ハーディガン)	05-9709923
벨가 다러스(ベルガ・ダラス)	06-4456482
RF 돔(RFドム)	06-5623134
RF 데저트 돔(RFデザート・ドム)	06-6745234
프린트(フリント)	06-9266821
쿼바제(クァバーゼ)	07-1288811
쿼바제 - MA(クァバーゼ - MA)	07-0854369
다기 · 이루스(ダギ・イルス)	07-1140322
다기 · 이루스 - 화이트(ダギ・イルス - 白)	07-5644889
RF 갼(RFギャン)	07-2744180
RF 겔구구(RFゲルググ)	07-6101921
비기나 · 제라(ビギナ・ゼラ)	07-5310448
벨가 · 바루스(ベルガ・バルス)	07-6488453
건담 F90(ガンダムF90)	07-2227132
건담 F90M(ガンダムF90M)	07-5675815
건담 F90S(ガンダムF90S)	07-8080917
건담 F90A(ガンダムF90A)	07-9130842
건담 F90 - 2호기(ガンダムF90 - 2 機)	07-4291041
건담 F90 - 레드(ガンダムF90 - 赤)	07-0688693
컨그리죠(カングリジョ)	07-6332482
벨가 기로스(ベルガ・ギロス)	07-8482030
벨가 기로스 - 검은 부대(ベルガ・ギロス - 黒の部隊仕様)	07-9012437
네오 건담 - 1호기(ネオガンダム - 1 機)	08-0062844
네오 건담 - 2호기(ネオガンダム - 2 機)	08-9773228
실루엣 건담(シルエットガンダム)	08-0831345
실루엣 건담改(シルエットガンダム改)	08-2479843
크로스본 건담X1 - 망토無(クロスボーン・ガンダムX1 - マント無)	08-7883059
크로스본 건담X1(クロスボーン・ガンダムX1)	08-6205508
크로스본 건담X1改 - 망토無(クロスボーン・ガンダムX1改 - マント無)	08-0886605
크로스본 건담X1改(クロスボーン・ガンダムX1改)	08-8834681
크로스본 건담X2 - 망토無(クロスボーン・ガンダムX2 - マント無)	08-0936807
크로스본 건담X2(クロスボーン・ガンダムX2)	08-0842603
크로스본 건담X2改(クロスボーン・ガンダムX2改)	08-0612372
크로스본 건담X3(クロスボーン・ガンダムX3)	08-0564891
노틸러스(ノーティラス)	08-1410164
건담F90Ⅱ(ガンダムF90Ⅱ)	08-6464711
건담F90ⅡL(ガンダムF90ⅡL)	08-3947740
건담F90ⅡI(ガンダムF90ⅡI)	08-4697333
비기나 · 기나(ビギナ・ギナ)	08-5833171
RF 겔구구 - 지휘관용(RFゲルググ - 指揮官用)	08-7442481
크러스터 건담(クラスターガンダム)	08-8769356
엘레판테(エレファンテ)	09-2335652
에레고레라(エレゴレラ)	09-7680421
RF 앗잠(RFアッザム)	09-8858662
해리슨전용 건담F91(ハリソン専用ガンダムF91)	09-2479972
건담F91(ガンダムF91)	09-1631518
디비니다드(ディビニダド)	10-0742897
그란잠(グランザム)	10-2421843
토투거(トトゥガ)	10-9471702
라플레시아(ラフレシア)	10-4781321

■ U.C. 0153 기동전사 V건담

코아 파이터V(コア・ファイターV)	01-2125974
전투바이크 갑타입(戦斗バイク甲タイプ)	01-9476998
전투바이크 을타입(戦斗バイク乙タイプ)	01-6611859
샌드쥬(サンドージュ)	02-1812499
조로(ゾロ)	02-4072933
조로 - MA(ゾロ - MA)	02-2651575
조로 - 레드(ゾロ - 赤)	02-4637353
조로 - 레드 · MA(ゾロ - 赤・MA)	02-2383175
조로改(ゾロ改)	02-9372044
샷코(シャッコー)	03-9791268
자베린(ジャベリン)	04-7391933
조로앗(ゾロアット)	04-4468882
조로앗 - 화이트(ゾロアット - 白)	04-5446052
갈그이유(ガルダイユ)	04-7118387
갈그이유 - MA(ガルダイユ - MA)	04-0561080
게도라프(ゲドラフ)	04-0178623
조리디아(ゾリディア)	04-0135721
도무트리아(ドムトリア)	04-1949280

도무트리아 - MA(ドムトリア - MA)	04-1709665
V건담(Vガンダム)	05-6227707
V건담 - MA(Vガンダム - MA)	05-7527981
톱 파이터V(トップファイターV)	05-1711031
V대시 건담 - MA(Vダッシュ・ガンダム)	05-2872201
V대시 건담(Vダッシュ・ガンダム)	05-2732911
멧메도자(メッメドーザ)	05-2374867
게드라프 - 트윈 래드(ゲドラフ - ツインラッド)	05-3058147
건이지(ガンイージ)	05-3712216
건블래스터(ガンブラスター)	05-9116105
샤이탄(シャイターン)	05-5026641
자바코(ジャバコ)	05-5552260
곳조라(ゴッゾーラ)	05-3920261
톱파이터V - 헥사(トップファイターV - ヘキサ)	05-9907005
V건담 헥사(Vガンダム・ヘキサ)	06-4310330
V건담 헥사 - MA(Vガンダム・ヘキサ - MA)	06-5458872
부롯캥(ブルッケング)	06-6681406
리그 샷코(リグ・シャッコー)	06-9850646
리그 샷코 - 근위사단용(リグ・シャッコー - 近衛師團用)	06-3959725
톱파이터V2(トップファイターV2)	07-2214348
고트라탄(ゴトラタン)	07-0701775
콘티오(コンティオ)	07-0932832
겐가오조(ゲンガオゾ)	07-1358735
아비골(アビゴル)	07-1673290
아비골 - MA(アビゴル - MA)	07-0680173
리갈(リカール)	07-1464143
부롯캥 - 지휘관용(ブルッケング - 指揮官用)	07-8461455
빌케나우(ビルケナウ)	07-8793682
잔넥(ザンネック)	07-9298954
V2건담(V2ガンダム)	07-0972604
V2건담 - MA(V2ガンダム - MA)	07-7322672
V2어설트(V2アサルト)	07-9303206
V2버스터(V2バスター)	07-4024658
V2어설트 버스터(V2アサルトバスター)	07-3284007
리그 · 콘티오(リグ・コンティオ)	08-2209414
돗고라(ドッゴーラ)	10-6915858
돗고라 - 수중용(ドッゴーラ - 水中用)	10-2523915

■ F.C. 0060 기동무투전 G건담

붓시(ブッシ)	01-4595827
배틀러 벤슨맨(バトラーベンスンマム)	01-2601402
데스 아미(デスアーミー)	02-0052586
데스 바디(デスバーディ)	02-1642000
데스 네이비(デスネービー)	02-0979470
노붓시(ノブッシ)	02-5935347
팬토마(ファントマ)	03-9685182
카싱(カッシング)	03-4506244
네델 건담(ネーデルガンダム)	04-4956145
아수라 건담(アシュラガンダム)	04-7933913
건담 로즈(ガンダムローズ)	05-9389532
만다라 건담(マンダラガンダム)	05-3278547
라이징 건담(ライジングガンダム)	05-3410957
네로스 건담(ネロスガンダム)	05-2668313
데킬라 건담(テキーラガンダム)	05-1620422
머메이드 건담(マーメイドガンダム)	05-1458516
머메이드 건담 - MA(マーメイドガンダム - MA)	05-6057147
드래곤 건담(ドラゴンガンダム)	06-7176383
건담 맥스터(ガンダムマックスター)	06-1564107
존볼 건담(ジョンブルガンダム)	06-5584141
노벨 건담(ノーベルガンダム)	06-8002269
쿠롱 건담(クーロンガンダム)	07-1434656
셔플 스페이드(シャッフル・スペード)	07-0847222
셔플 스페이드 - MA(シャッフル・スペード - MA)	07-0690221
셔플 다이아(シャッフル・ダイヤ)	07-3538349
셔플 다이아 - MA(シャッフル・ダイヤ - MA))	07-0697823
셔플 하트(シャッフル・ハート)	07-9714526
셔플 하트 - MA(シャッフル・ハート - MA)	07-1936987
셔플 클로버(シャッフル・クラブ)	07-3014275
셔플 클로버 - MA(シャッフル・クラブ - MA)	07-5411507
셔플 조커(シャッフル・ジョーカー)	07-6195514
란바 건담(ランバーガンダム)	07-1990796
볼트 건담(ボルトガンダム)	08-8439842
건담 슈피겔(ガンダムシュピーゲル)	08-9335495
월터 건담(ウォルターガンダム)	08-3660956
건담 헤븐즈 소드(ガンダムヘブンズソード)	08-6433726
건담 헤븐즈 소드 - MA(ガンダムヘブンズソード - MA)	08-3271140
샤이닝 건담(シャイニングガンダム)	09-4109796
갓 건담(ゴッドガンダム)	09-9806039
마스터 건담(マスターガンダム)	10-8321772
데빌 건담(デビルガンダム)	10-6769192
그랜드 건담(グランドガンダム)	10-5615084
그랜드마스터 건담(グランドマスターガンダム)	10-9211171

■ A.C. 0195 신기동전기 건담W

리오 - 지상용(リーオー - 地上用)	01-6897228
리오 - 우주용(リーオー - 宇宙用)	01-2907061
리오 - OZ(リーオー - OZ仕樣)	01-4938868
EWAC 리오(EWACリーオー)	01-6877172
고기동형 리오(高機動型リーオー)	01-7733365
트라고스(トラゴス)	01-6023856
트라고스 - MA(トラゴス - MA)	01-5337095
오리펀트(オリファント)	02-3864586
에어리즈 - 연합(エアリーズ - 連合仕樣)	02-1822566
에어리즈 - 연합 · MA(エアリーズ - 連合仕樣・MA)	02-3585098
에어리즈 - OZ(エアリーズ - OZ仕樣)	02-9083206
에어리즈 - OZ · MA(エアリーズ - OZ仕樣・MA)	02-3006854
에어리즈 - 노인전용(エアリーズ - ノイン機)	02-7171470
에어리즈 - 노인전용 · MA(エアリーズ - ノイン機・MA)	02-2019797
캔서(キャンサー)	03-1340210
마그아낙(マグアナック)	03-1526418
토라스(トーラス)	04-1532574
토라스 - MA(トーラス - MA)	04-1493455
토라스 - 레드(トーラス - 赤)	04-1351140
토라스 - 레드 · MA(トーラス - 赤・MA)	04-6386898
비르고(ビルゴ)	04-2098971
마그아낙 - 압둘전용(マグアナック - アブドル機)	04-3878528
마그아낙 - 아우다전용(マグアナック - アウダ機)	04-6876141
마그아낙 - 아프마드전용(マグアナック - アフマド機)	04-8433894
마그아낙 - 라시드전용(マグアナック - ラシド機)	05-8470398
비르고Ⅱ(ビルゴⅡ)	05-9729433
토라스 - 화이트(トーラス - 白)	05-3350846
토라스 - 화이트 · MA(トーラス - 白・MA)	05-8719057
비르고Ⅲ(ビルゴⅢ)	06-7848654
서펜트(サーペント)	06-0404365
건담 샌드록(ガンダムサンドロック)	07-7261411
건담 데스사이즈(ガンダムデスサイズ)	07-5730686
건담 헤비암즈(ガンダムヘビーアームズ)	07-3597494
셴롱 건담(シェンロンガンダム)	07-0935513
바이에이트(ヴァイエイト)	07-4687012
메리크리우스(メリクリウス)	07-8464281
스코피오(スコーピオ)	07-5229855
스코피오 - MA(スコーピオ - MA)	07-7266186
알트론 건담(アルトロンガンダム)	08-0902058
건담 샌드록改(ガンダムサンドロック改)	08-1984225
건담 샌드록 커스텀(ガンダムサンドロックカスタム)	08-6446274
건담 데스사이즈헬(ガンダムデスサイズヘル)	08-8471208
건담 데스사이즈 HC(ガンダムデスサイズHC)	08-5132352
건담 헤비암즈改(ガンダムヘビーアームズ改)	08-8775719
건담 헤비암즈C(ガンダムヘビーアームズC)	08-7025099
건담 나타크(ガンダムナタク)	08-2438132
톨기스(トールギス)	08-6013239
톨기스Ⅱ(トールギスⅡ)	09-5264361
톨기스Ⅲ(トールギスⅢ)	09-2185173
W건담(Wガンダム)	10-7428057
W건담 - MA(Wガンダム - MA)	10-1554208
W건담 제로(Wガンダムゼロ)	10-0064526
W건담 제로 - MA(Wガンダムゼロ - MA)	10-4168646
W제로 커스텀(Wゼロ・カスタム)	10-0343058
건담 에피온(ガンダムエピオン)	10-6828631
건담 에피온 - MA(ガンダムエピオン - MA)	10-0149843

■ U.C. 0133 크로스본 건담X

제니스(ジェニス)	01-3689476
도트레스 - 연방(ドートレス - 連邦)	01-9106567
도트레스 - 얼터네티브(ドートレス - アルタネイティブ)	01-5952987
도트레스 웨폰 - 얼터네티브(ドートレス・ウェポン - アルタネイティブ)	01-5115233
도트레스 웨폰 - 연방(ドートレス・ウェポン - 連邦)	01-5020124
도트레스 탱크(ドートレスタンク)	01-9769260
도트레스改(ドートレス改)	02-4414786
파이론(パイロン)	02-2747640
파이론改(パイロン改)	02-3087863
제니스改(ジェニス改)	02-3026274
콜렐(コルレル)	02-7414129
셉템(セプテム)	02-9107046
셉템改(セプテム改)	02-0658271
셉템改 - 레드(セプテム改 - 赤)	02-7592061
도트레스 커맨드 - 연방(ドートレス・コマンド - 連邦)	02-7806690
도트레스 커맨드 - 얼터네티브(ドートレス・コマンド - アルタネイティブ)	02-9044508
슬러시 버팔로(スラッシュ・バッファロ)	02-5993480
DHM 파이어 와라비(DHMファイヤーワラビー)	02-2647781
도트레스 플라이어(ドートレス・フライヤー)	02-1189149
도시트(ドーシート)	02-0662641
가딜(ガディール)	03-8678581
배리언트(バリエント)	03-4827691
DHMC 와이즈와라비(DHMCワイズワラビー)	03-9726551
에닐 커스텀(エニル・カスタム)	03-9814084
쥬락(ジュラッグ)	03-4871272
에스페란서(エスペランサ)	03-6768406
도시트Ⅱ(ドーシートⅡ)	04-8712742
도트레스 네오(ドートレス・ネオ)	05-0154771
크라우더(クラウダ)	05-0654427
GT비트(GTビット)	05-2301026
GW비트(GWビット)	05-3978055
브리트바(ブリトヴァ)	05-6608204
라스베트 - G-BIT(ラスヴェート - G-BIT)	05-6776808
벨티고(ベルティゴ)	06-1332113
GX비트(GXビット)	06-1923366
라스베트(ラスヴェート)	06-2961089
건담 에어마스터(ガンダムエアマスター)	06-7430784
건담 에어마스터 - MA(ガンダムエアマスター - MA)	06-9797365
건담 레오파드(ガンダムレオパルド)	06-1689007
건담 레오파드 - 수중형(ガンダムレオパルド - 水中用)	06-7294737
건담X(ガンダムX)	07-0722075
건담X디바이더(ガンダムXディバイダー)	07-9315241
건담 바사고(ガンダムヴァサーゴ)	07-6874170
건담 아슈타론(ガンダムアシュタロン)	07-1570510
건담 아슈타론 - MA(ガンダムアシュタロン - MA)	07-8429800
건담 아슈타론 - MA · 비무장(ガンダムアシュタロン - MA・非武装)	07-9259273
G팔콘 에어마스터(Gファルコンエアマスター)	07-2078820
G팔콘 레오파드(Gファルコンレオパルド)	07-6275304
G팔콘 GX(GファルコンGX)	07-0033228
D.O.M.E. 비트(D.O.M.Eビット)	07-2634784
가블(ガブル)	07-3656981
페브럴(フェブラル)	07-7555078
건담 레오파드D(ガンダムレオパルドD)	07-2537347
건담 에어마스터B(ガンダムエアマスター・B)	07-9461671
건담 에어마스터B - MA(ガンダムエアマスター・B - MA)	07-7679778
G팔콘 데스트로이(Gファルコンデストロイ)	08-3570406
G팔콘 버스트(Gファルコンバースト)	08-9843012
건담 아슈타론HC(ガンダムアシュタロンHC)	08-5414193
건담 아슈타론HC - MA(ガンダムアシュタロンHC - MA)	08-8052095
란스로전용 클라우더(ランスロー専用クラウダ)	08-5708567
건담DX(ガンダムDX)	09-8693474
G팔콘DX(GファルコンDX)	09-9161836
G팔콘DX - MA(GファルコンDX - MA)	09-5440197
건담 바사고CB(ガンダムヴァサーゴ・CB)	09-8135277
바투라아(バトゥーリア)	10-2253293
그란디네(グランディーネ)	10-3750325

■ A.C. 0195 G-UNIT

레온(レオン)	05-1233565
건담 제미니스01(ガンダムジェミナス01)	06-9946240
건담 제미니스02(ガンダムジェミナス02)	06-5872578
메리쿨리우스 슈이반(メルクリウス・シュイヴァン)	07-4012195
바이에이트 슈이반(ヴァイエイト・シュイヴァン)	07-7863266
건담LO부스터(ガンダムLOブースター)	07-2411379
건담LO부스터 - MA(ガンダムLOブースター - MA)	07-8206281
건담 어스크레프오스(ガンダムアスクレプオス)	08-9489875
건담 번레프오스(ガンダムバーンレプオス)	08-3014401
건담 그립(ガンダムグリープ)	09-0798911
건담 그립 - MA(ガンダムグリープ - MA)	09-0458498
하이드라 건담(ハイドラガンダム)	09-1529097

■ C.C 2345 건담

힙 헤비(ヒップヘビー)	01-5449389
블루원(ブルワン)	01-3517898
장갑차(裝甲車)	01-7638951
워드(ウァッド)	01-8656151
볼자논(ボルジャーノン)	02-4187904
기반전용 볼자논(ギャバン専用ボルジャーノン)	02-7366963
카플 - ∀(カプル)	03-8838738
플랫(フラット)	04-9057122
캐논 일프트(キャノン・イルフート)	04-0755229
즈산(ズサン)	05-1520581
무투(ムットゥー)	05-9140202
무투 - MA(ムットゥー - MA)	05-5608774
마히로(マヒロー)	05-8951872
이겔(イーゲル)	06-9959395
스모(スモー)	07-7060975
해리전용 스모(ハリー専用スモー)	08-2417362
워돔(ウォドム)	08-4671249
밴디트(バンディット)	08-8314068
∀(턴에이)건담(∀ガンダム)	10-9764039
턴X(ターンX)	10-2234979

■ G-제네레이션 오리지널 기체

NT시험용짐 저글러(NT試驗用ジム ジャグラー)	02-2753629
NT시험용짐 저글러FA(NT試驗用ジム ジャグラーFA)	02-4403121
자크 스피드(ザク・スピード)	03-8664065
자크 스피드 - MA(ザク・スピード - MA)	03-7366885
가프랑改(ギャプラン改)	04-4722253
프로토타입 큐베레이(プロトタイプ・キュベレイ)	05-0180184
갸改(ギャン改)	05-1044074
조디악 양산형(ゾディ・アック量產型)	06-4629000
리그 링(リグ・リング)	06-3464636
비그로 마이어(ビグロマイヤー)	07-7854490
건담Mk Ⅳ(ガンダムMk Ⅳ)	07-7700212
나이트 건담(ナイトガンダム)	07-0979376
양산형 빅잠(量產型ビグザム)	07-1564244
무사 ∀건담(武士∀ガンダム)	07-3015543
양산형 함마함마(量產型ハンマ・ハンマ)	07-6604317
기간틱(ギガンティック)	07-8888151
건담 아쿠에리어스(ガンダムアクエリアス)	08-1336252
건담 벨페골(ガンダム・ベルフェゴール)	08-0709082
하로(ハロ)	08-4178728
타이타니아(タイタニア)	09-3356988
사이코로 건담(サイコロガンダム)	10-6788059
에빌 · 도가(エビル・ドーガ)	10-2140678
사이코 건담Mk Ⅲ(サイコガンダムMk Ⅲ)	10-3949940
사이코 하로(サイコ・ハロ)	10-6131565
자크50(ザク50)	10-7164766
노이에 · 질Ⅱ(ノイエ・ジールⅡ)	10-7906117
데빌 건담Jr(デビルガンダムJr.)	10-2747348
피닉스 건담(フェニックス・ガンダム)	10-2163744

■ MSV 시리즈

데저트 짐(デザートジム)	01-9770157
아쿠아 짐(アクアジム)	01-2388480
자크 마인레이어(ザクマインレイヤー)	01-1129602
가이아전용 자크Ⅰ(ガイア専用ザクⅠ)	01-2837371
앗그가이(アッグガイ)	01-4977504
자크 캐논(ザクキャノン)	01-6370384
자크 캐논 - 지휘관용(ザクキャノン - 指揮官用)	01-1938972
자크 강행정찰형(ザク強行偵察型)	01-5563631
자크 탱크(ザクタンク)	01-1639417
자크 프리퍼(ザクフリッパー)	01-1436255
자크 마린(ザクマリン)	01-1902893
짐 캐논(ジム・キャノン)	01-2391878
누벨짐Ⅱ(ヌーベルジムⅡ)	02-0456626
B3그프(B3グフ)	02-0984275
GM스나이퍼(GMスナイパー)	02-8100059
사이코뮤 고기동 시험용 자크(サイコミュ高機動試驗用ザク)	02-7686318
그프 중장형(グフ重裝型)	02-2996887
그프 비행시험형(グフ飛行試驗型)	02-3580036
짐 스나이퍼 커스텀(ジムスナイパーカスタム)	02-3302186
페즌 드왓지(ペズン・ドワッジ)	02-2517931
조고크(ゾゴック)	02-1520767

PLAYSTATION

건 탱크Ⅱ(ガンタンクⅡ)	02-9442306
데저트 자크(ディザート・ザク)	02-0749378
프로토타입 건담(プロトタイプガンダム)	02-8052746
라이덴전용 고기동형 자크Ⅱ(ライデン專用高機動型ザクⅡ)	02-0793825
마츠나가전용 고기동형 자크Ⅱ(マツナガ專用高機動型ザクⅡ)	02-6949999
가이아전용 고기동형 자크Ⅱ(ガイア專用高機動型ザクⅡ)	02-9110174
자크 다이버(ザクダイバー)	02-4167421
랄전용 자크Ⅰ(ラル專用ザクⅠ)	02-5723292
건 캐논 중장형(ガンキャノン重裝型)	02-7449040
RX-81 라이트아머(RX-81ライトアーマー)	02-2321802
RX-81 스탠다드(RX-81スタンダード)	02-0723937
강 양산형(ギャン量産型)	02-3263222
건다이버(ガンダイバー)	02-9343427
트로피칼돔(トロピカルドン)	02-9145341
Ez8 HAC	03-4658181
Ez8 HMC	03-7379729
GD스트라이커(GDストライカー)	03-1927001
GD캐넌(GDキャノン)	03-4079439
ST건(STガン)	03-1402246
건캐논Ⅱ(ガンキャノンⅡ)	03-4786992
아크트자크(アクトザク)	03-4768652
갈발디β(ガルバルディβ)	03-4852006
샤아전용 릭돔(シャア專用リック・ドム)	03-1996067
마츠나가전용 자크Ⅱ(マツナガ專用ザクⅡ)	03-4250785
G-3건담(G-3ガンダム)	03-7190600
데저트 겔구구(デザートゲルググ)	03-9857693
고기동형 겔구구 - 지휘관용(高機動型ゲルググ・指揮官用)	03-0057203
고기동형 겔구구(高機動型ゲルググ)	03-3293536
마쿠베전용 그프(マ・クベ專用グフ)	03-6261271
겔구구 캐논(ゲルググキャノン)	03-8556134
제건 중장형(ジェガン重裝型)	03-7608475
G팰콘(Gファルコン)	04-6728963
건 캐논 디텍터(ガンキャノン・ディテクター)	04-6229227
프로토타입 릭디아스(プロトタイプリックディアス)	04-1993373
FA건담(FAガンダム)	04-7954392
양산형 Z건담(量産型Zガンダム)	04-7714609
네모Ⅱ(ネモⅡ)	04-2428538
라이덴전용 고기동형 겔구구(ライデン專用高機動型ゲルググ)	04-3653289
가토전용 겔구구(ガトー專用ゲルググ)	04-0005752
양산형 백식改(百式改)	04-7176138
즈사 커스텀(ズサカスタム)	05-6346865
릭디아스Ⅱ(リック・ディアスⅡ)	05-0708067
스타크 제건(スターク・ジェガン)	05-6420418
도즐전용 자크Ⅱ(ドズル專用ザクⅡ)	05-2508606
프로토 Z건담(プロトZガンダム)	05-9462450
FA건담MkⅡ(FAガンダムMkⅡ)	05-6820518
건담MkⅢ(ガンダムMkⅢ)	06-2837654
기라도가 사이코뮤시험형(ギラ・ドーガサイコミュ試験型)	06-4698757
양산형 ZZ건담(量産型ZZガンダム)	06-2835060
FA건담MkⅢ(FAガンダムMkⅢ)	07-9748859
디제SE-R(ディジェSE-R)	07-1670462
프로토타입 사이코건담(プロトタイプサイコガンダム)	07-7053109
퍼펙트 지온그(パーフェクト・ジオング)	07-6327233
ZⅡ	07-0341484
ZⅡ - MA	07-1142372
백식改(百式改)	07-0128703
육전형 백식改(陸戰型百式改)	07-1117912
사이코・도가(サイコ・ドーガ)	07-7133774
양산형 사이코건담(量産型サイコガンダム)	07-0775618
양산형 ν건담(量産型νガンダム)	07-9308579
리가지 커스텀(リ・ガズイ・カスタム)	08-9664229
리가지 커스텀 - MA(リ・ガズイ・カスタム - MA)	08-5883254
FA백식改(FA百式改)	08-1766651
프로토타입 ZZ건담(プロトタイプZZガンダム)	08-4927315
G포트리스 O형(GフォートレスO型)	08-3954087
퍼펙트 건담(パーフェクトガンダム)	08-1226536

■ 외전시리즈

건담 픽시(ガンダム・ピクシー)	02-6081061
이프리트(イフリート)	02-0261995
블루데스티니 1호기(ブルーディスティニー1 機)	02-1439811
블루데스티니 2호기(ブルーディスティニー2 機)	03-2128270
블루데스티니 3호기(ブルーディスティニー3 機)	03-2074766
이프리트改(イフリート改)	03-1229780
블루데스티니 2호기 - 레드(ブルーディスティニー2 機 - 赤)	04-1608282

■ 기타

D유닛(Dユニット)	01-4471883
갓샤(ガッシャ)	03-5892828
곳조(ゴッゾー)	03-1332826
구스타프 칼(グスタフ・カル)	04-8128101
구자(グザ)	04-1655128
그롬린(グロムリン)	10-6481859
그롬린 - MA(グロムリン - MA)	10-8121476
데스배트(デスバット)	03-9841885
데스비스트(デスビースト)	02-2349474
데프 록(デブ・ロッグ)	01-5284326
도가(ドーガ)	06-1284056
도탑(ドータップ)	01-6381987
도탑 수중형(ドータップ水中型)	01-9842027
돈・에스카르고(ドン・エスカルゴ)	01-8774922
디오나(ディオナ)	04-7744208
딧슈 연락기(ディッシュ連絡機)	01-1648314
라이노사라스 A형(ライノサラスA型)	05-5177474
라이노사라스 B형(ライノサラスB型)	06-7996248
레오스(レオス)	04-4219642
레올(レオール)	04-6432588
멧사(メッサー)	04-0473117
바곤(ヴァゴン)	04-9051972
바짐(バージム)	04-5641276
바타라(バタラ)	03-9076727
번즈전용 바타라(バーンズ專用バタラ)	03--4657060
베스카토레(ベスカトーレ)	03-1180269
수중전용기(水中專用機)	01-1495540
스컬 건담(スカルガンダム)	03-3249632
액실리오(アクシリオ)	02-1595745
에스타르도스(エスタルドス)	01-2719903
오버헤드호크(オーバーヘッドホーク)	01-3887035
오아시스(オアシス)	01-0436445
옥트 에이프(オクト・エイプ)	03-2667421
옥트 에이프改(オクト・エイプ改)	03-1868475
와이번(ワイバーン)	01-9954619
잔스파인(ザンスパイン)	07-6616735
제트스트림(ジェットストリーム)	01-1457554
존드 게이(ゾンド・ゲー)	03-5403921
짓코(ジッコ)	01-9847869
쿠엘도가(クエル・ドーガ)	04-1922719
크로커 오리지널(クロッカー・オリジナル)	02-0530838
토네이도 건담(トルネードガンダム)	04-0094005
톰리아트(トムリアット)	04-3145075
톰리앗트 - MA(トムリアット - MA)	04-4843066
톱터미널(トップタミナル)	02-1988680
톱터미널 - 레드(トップタミナル - 赤)	02-2658172
파이시즈 - MA(パイシーズ - MA)	02-2790758
파이시즈(パイシーズ)	02-8748356
페즈 바타라(ベズ・バタラ)	04-0378382
폴라베어(ポーラ・ベアー)	03-4116158

■ 캐릭터 코드

캐릭터	코드
가로드 란(ガロード・ラン)	01-2505911
가브리엘 R 가르시아(ガブリエル・R・ガルシア)	01-7874084
가이아(ガイア)	01-6531615
갈마 자비(ガルマ・ザビ)	01-2242973
개반 구니(ギャバン・グーニー)	01-5126550
게몬 바자크(ゲモン・バジャック)	01-6407553
구엔 서드 란포드(グエン・サード・ラインフォード)	01-1579910
규네이 거스(ギュネイ・ガス)	01-8203181
그레미 토트(グレミー・トト)	01-0541446
기기 안다르시아(ギギ・アンダルシア)	01-8118060
기니어스 사하린(ギニアス・サハリン)	01-0749697
기렌 자비(ギレン・ザビ)	01-3667060
김 긴가남(ギム・ギンガナム)	01-1713591
나나이 미겔(ナナイ・ミゲル)	01-8023713
나비(ナヴィ)	01-2381380
노리스 패커드(ノリス・パッカード)	01-1150072
니나 퍼플톤(ニナ・パープルトン)	01-9849871
님버스 슈타이젠(ニムバス・シュターゼン)	01-1467665
다리 니엘 간즈(ダリー・ニエル・ガンズ)	01-6103019
닥터J(ドクターJ)	01-3674627
데리 샌더스Jr.(テリー・サンダースJr.)	01-4618072
데프(デフ)	01-7230684
도렐 로나(ドレル・ロナ)	01-6472282
도로시 카타로니아(ドロシー・カタロニア)	01-0796365
도몬 카슈(ドモン・カッシュ)	01-1129228
도즐 자비(ドズル・ザビ)	01-8451489
듀오 맥스웰(デュオ・マックスウェル)	01-7996330
디아나 소렐(ディアナ・ソレル)	01-5523873
라라아 슨(ララア・スン)	01-6050208
라이라 밀러 라이라(ライラ・ミラ・ライラ)	01-8356965
라칸 다카란(ラカン・ダカラン)	01-3601443
란바 랄(ランバ・ラル)	01-9491159
란스로 다웰(ランスロー・ダーウェル)	01-8817523
레디 안(レディ・アン)	01-5753216
레빌(レビル)	01-2857933
레온 리페이(レオン・リーフェイ)	01-9767105
레이라 라기올(レイラ・ラギオール)	01-6555224
레인 미카무라(レイン・ミカムラ)	01-1209187
레코아 론드(レコア・ロンド)	01-0428837
렌 에임(レーン・エイム)	01-1725837
로랑 세아크(ロラン・セアック)	03-2188415
로베르트 고메스(ロベルト・ゴメス)	01-0150141
로아비 로이(ロアビィ・ロイ)	01-3954704
로자미아 바담 - 후반(ロザミア・バダム - 後半)	01-8653933
로자미아 바담(ロザミア・バダム)	01-3406249
로체 나투노(ロッチェ・ナトゥーノ)	01-7810378
료 루츠(リョウ・ルーツ)	01-3692702
루 루카(ルー・ルカ)	01-9842304
루셰 아이즈리(ルシェ・アイズリー)	01-8617659
루크레치아 노인(ルクレツイア・ノイン)	01-0271937
리나 아시타(リイナ・アーシタ)	01-9473494
리리나 피스크레프트(リリーナ・ピースクラフト)	01-5957647
리즈 아노(リイズ・アノー)	01-1911726
마 쿠베(マ・クベ)	01-4130176
마리메이아 크슈리나다(マリーメイア・クシュリナーダ)	01-7233830
마리아 니콜스(マリア・ニコルス)	01-3742048
마베트 핑거헤드(マーベット・フィンガーハット)	01-4137555
마슈마 세로 - 강화 후(マシュマー・セロ - 强化)	01-6038073
마슈마 세로(マシュマー・セロ)	01-4688319
마스터 P 레이어(マスター・P・レイヤー)	01-9722066
마우아 파라오(マウアー・ファラオ)	01-1390178
마틸다 아잔(マチルダ・アジャン)	01-4531573
마프티 나비유 에린(マフティー・ナビーユ・エリン)	01-0746960
매슈(マッシュ)	01-5074752
맥시밀리언 배거(マクシミリアン・バーガー)	01-3202306
메리벨 가지트(メリーベル・ガジット)	01-9013620
모라 바시트(モーラ・バシット)	01-2943343
모린 키타무라(モーリン・キタムラ)	01-0274920
미라이 야시마(ミライ・ヤシマ)	01-6654262
미리얼드 피스크레프트(ミリアルド・ピースクラフト)	01-3137248
미첼 니노리치(ミケル・ニノリッチ)	01-9741449
미켈로 채리오트(ミケロ・チャリオット)	01-7901148
미하일 카믄스키(ミハイロ・カミンスキー)	01-8649080
발더 파키르(ヴァルダーヴァファーキル)	01-9609768
버나드 와이즈만(バーナード・ワイズマン)	01-0950858
베라 로나(ベラ・ロナ)	01-0431703
베르나르드 몬시아(ベルナルド・モンシア)	01-1190204
베리나데트 브리에트(ベリナデット・ブリエット)	01-4779087
벨토치카 일마(ベルトーチカ・イルマ)	01-0295566
브라이언 에이노(ブライアン・エイノー)	01-5138735
브라이트 노아 - 1년전쟁(ブライト・ノア - FG)	01-1923545
브라이트 노아 - Z・ZZ(ブライト・ノア - Z・ZZ)	01-3677770
브라이트 노아 - 역습의 샤아(ブライト・ノア - CCA)	01-7584409
브레이브 코드(ブレイブ・コッド)	01-3190150
블랙 조커(ブラック・ジョーカー)	01-2130992
블룸 브록스(ブルム・ブロックス)	01-0369510
비차 올레그(ビーチャ・オレーグ)	01-3433901
빅터 게인츠(ビクター・ゲインツ)	01-6939031
빗슈 도나휴(ヴィッシュ・ナヒュー)	01-2288781
사라 자비아로프(サラ・ザビアロブ)	01-2691023
사마나 휴리스(サマナ・フェリス)	01-1062118
사우스 버닝(サウス・バーニング)	01-1581563
사이 사이시(サイ・サイシー)	01-1602360
사키 다케다(サッキー竹田)	01-1534735
샤기아 프로스트(シャギア・フロスト)	01-8735693
샤아 아즈나블 - 역습의 샤아(シャア・アズナブル - CCA)	01-1797981
샤아 아즈나블 - 일년전쟁(シャア・アズナブル - FG)	01-9703447
샤크티 카린(シャクティ・カリン)	01-9844092
세실리 페어차일드(セシリー・フェアチャイルド)	01-6454800
세일러 마스(セイラ・マス)	01-6295212
세르프 세필드(シェルフ・チャップマン)	01-4145212
소시에 하임(ソシエ・ハイム)	01-4253881
슈발츠 브루더(シュバルツ・ブルーダー)	01-1880549
슈타이너 허디(シュタイナー・ハーディ)	01-8886963
스엣슨 스테로(スエッソン・ステロ)	01-8604199
스톨 마닝스(ストール・マニングス)	01-1819542
슬레거 로우(スレッガー・ロウ)	01-7829340
시드(シド)	01-7379755
시로 아마다(シロー・アマダ)	01-3372209
시마 가라하우(シーマ・ガラハウ)	01-2369877
시부크 아노(シーブック・アノー)	01-0509399
신 마츠나가(シン・マツナガ)	01-9290580
아니타 쥬리앙(アニタ・ジュリアン)	01-3415945
아딘 바네트(アディン・バーネット)	01-9473641
아렌비 비아즐리(アレンビー・ビアズリー)	01-6944294
아르고 가르스키(アルゴ・ガルスキー)	01-6925853
아무로 레이 - 1년전쟁(アムロ・レイ - FG)	01-6082101
아무로 레이 - Z(アムロ・レイ - Z)	01-7577349
아무로 레이 - 역습의 샤아(アムロ・レイ - CCA)	01-6902056
아스토나지 메도소(アストナジ・メドッソ)	01-4566068
아이나 사하린(アイナ・サハリン)	01-7046532
아이리스 오란드(アイリス・オランド)	01-1129336
알베니시카 키스키(アルベニシカ・キースト)	01-1836405
알파 A 베이트(アルファ・A・ベイト)	01-8743013
애너벨 가토(アナベル・ガトー)	01-8310728
야잔 게블 - Z(ヤザン・ゲーブル - Z)	01-8026592
야잔 게블 - ZZ(ヤザン・ゲーブル - ZZ)	01-2006829
에기유 데라즈(エギーユ・デラーズ)	01-5311525
에닐 엘(アニル・エル)	01-8512808
에레도아 마시스(エレドア・マシス)	01-3614173
에마 신(エマ・シーン)	01-6931964
에마리 온스(エマリー・オンス)	01-6705555
에이파 시냅스(エイパーヴシナプス)	01-6104188
엘 비안노(エル・ビアンノ)	01-5429376
엘피 풀(エルピー・プル)	01-1138530
오데로 헨리크(オデロ・ヘンリーク)	01-9321406
오델 바네트(オデロ・バーネット)	01-7830155
오리파 이노에(オイファー・イノエ)	01-4749018
올바 프로스트(オルバ・フロスト)	01-3621943
올테거(オルテガ)	01-9769226
웃소 에빈(ウッソ・エヴィン)	01-7875058
위츠 수(ウィッツ・ズー)	01-0529800
유우 카지마(ユウ・カジマ)	01-5138332
이리아 파좀(イリア・パゾム)	01-7226913
이튼 히슬로(イートン・ヒースロウ)	01-2344757
자비네 샬(ザビーネ・シャル)	01-9933400
잭 인 다이아(ジャック・イン・ダイヤ)	01-2983990
자밀 니트(ジャミル・ニート)	01-1144331
제리드 메사(ジェリド・メサ)	01-9752926
젝스 마키스(ゼクス・マーキス)	01-4860231
젠틀 채프맨(ジェントル・チャップマン)	01-6759695
조니 라이덴(ジョニー・ライデン)	01-7071108
조르쥬 드 샌드(ジョルジュ・ド・サンド)	01-4150009
조브 존(ジョブ・ジョン)	01-7454708
조슈 오프소(ジョッシュ・オフショー)	01-4530853
쥬드 아시타(ジュドー・アシタ)	01-4099031
지단 니카드(ジダン・ニッカード)	01-1467003
창 우페이(チャン・ウーフェイ)	01-2322172
채프 아델(チャップ・アデル)	01-8463159
척 키스(チャック・キース)	01-9642081
첸 아기(チェーン・アギ)	01-0360265
치보데 크로케트(チボデー・クロケット)	01-0305033
카렌 조슈아(カレン・ジョシュア)	01-0247089
카롯조 로나(カロッゾ・ロナ)	01-1448159
카리스 노틸러스(カリス・ノーティラス)	01-1958856
카미유 비단(カミユ・ビダン)	01-0065880
카이 시덴(カイ・シデン)	01-6554250

카츠 코바야시(カツ・コバヤシ)	01-1640629
카테지나 루스(カテジナ・ルース)	01-8711189
카토르 라바바 위너(カトル・ラバーバ・ウィナー)	01-0467243
캐라 슨(キャラ・スーン)	01-0821139
카라 슨 - 강화 후(キャラ・スーン - 強化)	01-8158092
케네스 슬레그(ケネス・スレッグ)	01-2794022
케리 레즈너(ケリィ・レズナー)	01-3844882
케빈 포레스트(ケビン・フォレスト)	01-0298555
코렌 난다(ゴレン・ナンダー)	01-7908704
코우 우라키(コウ・ウラキ)	01-8530872
쿄우지 카슈(キョウジ・カッシュ)	01-5122005
쿠라츠 셰르비(クラーツ・シェルビイ)	01-6298861
쿠스코 알(クスコ・アル)	01-6695332
퀘스 파라야(クェス・パラヤ)	01-7244889
퀸 더 스페이드(クイーン・ザ・スペード)	01-0954674
크로노클 아샤(クロノクル・アシャー)	01-0023680
크리스티나 맥켄지(クリスチーナ・マッケンジー)	01-8637059
크와트로 바지나(クワトロ・バジーナ)	01-3499923
클로버 에이스(クラブ・エース)	01-0509620
키랄 메키렐(キラル・メキレル)	01-2107038
키시리아 자비(キシリア・ザビ)	01-2070489
킨케도우 나우(キンケドゥ・ナウ)	01-5367134
킹 오브 하트(キング・オブ・ハート)	01-3056111
토레스(トーレス)	01-6953122
토레즈 크슈리나다(トレーズ・クシュリナーダ)	01-7474716
토비아 아로낙스(トビア・アロナクス)	01-6630324
토슈 크레이(トッシュ・クレイ)	01-6688921
토키오 란돌(トキオ・ランドール)	01-2334994
트로와 바튼(トロワ・バートン)	01-5637459
티파 아딜(ティファ・アディール)	01-8129576
파라 그리폰(ファラ・グリフォン)	01-6980178
파라 시스(パラ・シス)	01-5392620
파프테마스 시로코(パプテマス・シロッコ)	01-1890880
포 에이지(ポゥ・エイジ)	01-0903414
포우 무라사메(フォウ・ムラサメ)	01-2751798
블루(ブルツー)	01-4733510
프라우 보우(フラウ・ボウ)	01-1731461
프로토 제로(プロト・ゼロ)	01-4521914
필립 휴즈(フィリップ・ヒューズ)	01-0512197
하로(ハロ)	01-3169622
하만 칸 - Z(ハマーン・カーン - Z)	01-0182687
하만 칸 - ZZ(ハマーン・カーン - ZZ)	01-9333362
하야토 코바야시 - 1년전쟁(ハヤト・コバヤシ - FG)	01-2396083
하야토 코바야시 - Z(ハヤト・コバヤシ - Z)	01-4373802
헬리 오드(ハリ・オード)	01-8157381
헨켄 베케나(ヘンケン・ベッケナー)	01-9188616
화 유이리(ファ・ユイリィ)	01-7824805
히이로 유이(ヒイロ・ユイ)	01-5140390

■ WS 코드

귀환선(帰還船)	01-8095570
대형 트레일러(大型トレーラー)	01-0907527
네오재펜 운송선(ネオ・ジャパン運送船)	01-5945895
로키급 육상전함(ロッキー級陸上戦艦)	01-8028015
제트 수기(ジェット輸送機)	01-2016387
화이트아크(ホワイトアーク)	01-4199237
피레네급 육상전함(ピレネー級陸上戦艦)	01-4531410
파조크(パゾク)	01-9163054
파트 앙클(ファット・アンクル)	01-6273697
파푸아(パプア)	01-9846660
지크프리트(ジークフリート)	01-7075123
시노페(シノーペ)	01-2172792
시바르챠 전함(シーバリュチャー艦)	01-0932804
우주고속함(宇宙高速艦)	01-3436982
우주모함(宇宙母艦)	01-5125080
유콘(ユーコン)	01-7654050
브레이 우드(ブレイウッド)	01-5216666
빅 트레일러(ビッグ・トレー)	01-3374341
무사이(ムサイ)	01-9926183
미데아(ミデア)	01-4978231
나가트(ナガト)	02-9542414
다브데(ダブデ)	02-0660637
무사이 - 0083 · 그린(ムサイ - 83 · 緑)	02-3956163
무사이 - 0083 · 브라운(ムサイ - 83 · 茶)	02-5990708
무사이改(ムサイ改)	02-1643010
무사카(ムサカ)	02-5267170
민들러(ミンドラ)	02-3752965
히말라야(ヒマラヤ)	02-9695333
블루 란(ブル・ラン)	02-4867495
포트 세반(フォート・セバーン)	02-5678850
폴리페이마스(ポリペイマス)	02-9559443
팔멜(ファルメル)	02-0192049
페가서스(ペガサス)	02-3829553
트로이호스(トロイホース)	02-4053819
치베(チベ)	02-3343645
유콘U99 - 블랙(ユーコンU99 - 黒)	02-3215792
유콘U99(ユーコンU99)	02-7333165
마젤란 - 그린(マゼラン - 緑)	02-0503027
마젤란(マゼラン)	02-8037176
마젤란改 - 센티넬(マゼラン改 - センチネル)	02-4586855
마젤란改(マゼラン改)	02-6928467
라 딧슈(ラー・ディッシュ)	03-1496095
매드 앵글러(マッドアングラー)	03-3844129
마다가스카르(マダガスカル)	03-9041410
메로우드(メリウッド)	03-4707095
목성제국군전함(木星帝国軍戦艦)	03-6217771
롬바르디아(ロンバルディア)	03-8067665
하리오(ハリオ)	03-0942272
화이트베이스(ホワイトベース)	03-3349300
프리덴(フリーデン)	03-0466415
프리덴Ⅱ(フリーデンⅡ)	03-5187670
치베改(チベ改)	03-4957004
스도리(スードリ)	03-6558946
스페이스아크(スペース・アク)	03-4825965
잠수MS모함(潜水MS母艦)	03-5885837
린호스(リーンホース)	03-0343246
드리테아(ドリテア)	04-4977920
라비안 로즈(ラビアンローズ)	04-0268607
라비안 로즈Ⅳ(ラビアンローズⅣ)	04-5884619
리리 마를렌(リリーマルレーン)	04-4944641
초대형운송기(超大型運送機)	04-3257433
텐잔급 육상전함(テンザン級陸上戦艦)	04-5019767
발토크(バルトーク)	04-6474002
버밍검(バーミンガム)	04-1985502
리시테아 - 비행(リシテア - 飛行)	05-5942081
리시테아 - 지상(リシテア - 地上)	05-5271218
메릴린(メリリン)	05-8936109
페가서스Ⅱ(ペガサスⅡ)	05-4017250
지비아(ジビア)	05-3213744
스퀴드(スクイード)	06-0355058
마더 뱅가드(マザー・バンガード)	06-0834325
넬 아가마(ネェル・アーガマ)	06-2402075
린호스Jr.(リーンホースJr.)	07-5100116
잔다르크(ジャンヌダルク)	07-4756796
피스밀리온(ピースミリオン)	07-1974551
반달(バンダール)	07-2461377
도고스 기어(ドゴス・ギア)	07-4007237
라 카이람(ラー・カイラム)	07-0346491
도로스(ドロス)	08-0719702
도로와(ドロワ)	08-9947398
레우루라(レウルーラ)	09-2365097
솔레이유(ソレイユ)	09-2887521
쥬피트리스(ジュピトリス)	09-7250728
쥬피트리스9(ジュピトリス9)	09-8932620
발지(バルジ)	09-0332343
리브라(リーブラ)	09-9009269
솔라레이(ソーラ・レイ)	10-3789955
솔라시스템(ソーラ・システム)	10-9213055
솔라시스템Ⅱ(ソーラ・システムⅡ)	10-7778258

유닛 개발 루틴

지면상 모든 유닛의 개발 루틴을 공개할 수는 없으니 주요 유닛의 개발 루틴만 공개하도록 하겠다. 비약적인 마이너다운의 개발에 대해서는 생략했다.

플라이만타 ↔ 돈에스카르고 ↔ 데브룩
- 딧슈 연락기 ↔ 드래곤플라이 ↔ 전투헬리콥터 ↔ 도프
  - 룻군
- TIN코드 ↔ 세이버피시 ↔ 트리아에즈FF4
  - 코아파이터 ↔ G파이터 ↔ G디펜서 ↔ 메가라이더
    - 코아부스터 ↔ 코아이지 ↔ 와이번

자니 → 자크Ⅰ
- 짐

짐 ↔ 짐트레이너
- 짐라이트아머 → RX-81 라이트아머 → RX-81 스탠드아머 ↔ GT-FOUR
- 데저트짐 ↔ 육전형 짐 ↔ 육전형 건담
  - 짐스나이퍼 ↔ 짐스나이퍼 커스텀 ↔ 짐스나이퍼2
- 짐코만도 ↔ 한랭지전용짐
  - 짐개 ↔ 짐커스텀 ↔ 짐쿠엘
    - 파워드짐 → 짐Ⅱ ↔ 짐Ⅲ ↔ 누벨짐Ⅲ
      - 네모 ↔ 네모Ⅲ
        - 네로 ↔ 네로 트레이너

프로토타입건담 → 건담 ↔ G-3건담 ↔ 건담NT1 ↔ 건담NT1-FA
- 헤비건담 ↔ FA건담 ↔ 퍼펙트건담
- 육전형건담 → 건담픽시
  - 육전형 짐
  - Ez8 ↔ Ez8 HMC
    - Ez8 HWC

건캐넌 ↔ 양산형건캐넌
- 건캐넌중장형 → 건캐넌Ⅱ

61식전차 ↔ 호버트럭
- 건탱크 ↔ 건탱크Ⅱ
  - 양산형건탱크

마제라어택 ↔ 기간 ↔ 자멜 ↔ 라이노사라스A형 ↔ 라이노사라스B형

압사라스Ⅱ ↔ 압사라스Ⅲ
- 앗잠

PLAYSTATION

자크 I ↔ 볼자논
- 자크 II F형 ↔ 자크 II 改
  - 고기동형자크 II ↔ 우주용고기동시험형자크 ↔ 사이코뮤시험용자크
    - 자크마인레이어 ↔ 자크프릿퍼 ↔ 자크강행정찰형
- 자크 II J형 ↔ 데저트자크
  - 고기동형시작기 ↔ 구프
  - 자크다이버 ↔ 자크마린 ↔ 자크마리너
    - 수중실험기

사이코뮤시험용자크 ↔ 사이코뮤고기동시험용자크 ↔ 키케로가 ↔ 지온그 ↔ 퍼펙트지온그
- 브라우브로 ↔ 엘메스

수중실험기 ↔ 앗가이 ↔ 앗그
- 앗그가이
- 쥬앗그
- 고그 ↔ 즈고크 ↔ 즈고크E
  - 조고크 ↔ 조크
- 하이고그 ↔ 카퐁 ↔ 카퐁(∀)

구프 ↔ B3구프
- 구프중장형
- 구프비행시작형 → 구프플라이트타입
  - 돔 ↔ 트로피컬돔 ↔ 돔트로펜 ↔ 드왓지 → 드왓지改
    - 페존드왓지
  - 릭돔 → 돔그로우스바일
    - 돔바인니히츠
    - 릭돔 II

GP01 → 건담
- GP01-Fb
- GP04G
- GP02 → GP02A
  - GP03-S ↔ GP03-D

노이에질 ↔ 노이에질 II

이프리트 ↔ 이프리트改

블루데스티니 1호기 → 육전형 짐
- 블루데스티니 2호기 → 육전형 건담
- 블루데스티니 3호기 ↗

프로토타입릭디아스 → 릭디아스 ↔ 슈츠롬디아스 ↔ 릭디아스 II
- 디제 ↔ 디제SE-R

프로토Z건담 ↔ 메타스 ↔ 메타스改
- Z건담 ↔ 양산형Z건담
  - Z플러스A, C형 ↔ Z II → 리가지BWS ↔ 리가지커스텀

하이자크 ↔ 하이자크커스텀
- 호비하이자크
- 마라사이
- 액트자크 → 자크 II 改

못토우 ↔ 바운드독

멧사라 ↔ 파라스아테네 ↔ 디·O ↔ 타이타니아
- 보리노크사만

앗시마 ↔ 갸프랑 ↔ 갸프랑改
- 가부스레이 ↔ 함부라비

즈사 ↔ 즈사커스텀 ↔ 즈사다인 ↔ 구자 → 기라도가
- 즈산

자크헤드 → 가자B ↔ 가자C ↔ 가자C改 → 가자D
- 가자D ↔ 가자E ↔ 가조움 ↔ 가자W

프로토타입ZZ건담 ↔ 양산형ZZ건담
- ZZ건담 → ZZ건담-FA → FAZZ → FAZZ
  - S건담 ↔ S건담(부스터)
    - Ex-S건담

프로토타입사이코건담 → 사이코건담 ↔ 양산형사이코건담
- 사이코건담Mk II ↔ 사이코건담Mk III → 사이코로건담

프로토타입큐베레이 → 엘메스
- 도가 → 기라도가
- 큐베레이 ↔ 큐베레이Mk II ↔ 양산형큐베레이

자무르핀 ↔ 조디악 양산형 ↔ 조디악 ↔ 조안

기라도가사이코뮤시험형 ↔ 바기도가 ↔ 사이코도가 ↔ 악트도가 ↔ 사자비 ↔ 나이팅게일

ν건담 ↔ ν건담HWS
- 양산형ν건담
- Hiν건담 → Ξ건담 ↔ 페넬로페

제건 ↔ 제건改 ↔ 구스타프컬
- 제건중장형 ↔ 스타크제건
- GD스트라이커 ↔ GD캐넌
  - 바짐
- 헤비건 ↔ 헤비건 (마케도니아 사양)
  - 제임즈건 ↔ 자베린
  - 하디건 ↔ G캐넌 ↔ G캐넌 마그나

건담F90 → 하디건
→ 건담F90Ⅱ ↔ 건담F91 ↔ 실루엣건담 ↔ 실루엣건담改
→ 네오건담
→ 클래스터건담 → 건이지 ↔ 건블래스터
→ V건담 ↔ V2건담 ↔ V2어설트버스터

존드게이 ↔ 에빌S
→ 데난존 ↔ 데난게이 ↔ 벨거다라스 ↔ 다기일스 ↔ 비기나제라
→ 벨거기로스 ↔ 비기나기나
→ 벨거발스

에빌도가 → 라플레시아

프린트 ↔ 크로스본건담X1 → 크로스본건담X1改
→ 크로스본건담X2
→ 크로스본건담X2 → 크로스본건담X2改 → 크로스본건담X3

샷코 ↔ 조로 ↔ 조로改
→ 톰리아트 ↔ 도무트리아
→ 조로아트 ↔ 졸리디아
→ 사이탄 ↔ 자바코
→ 아비골 ↔ 잔넥
→ 콘티오 ↔ 리그콘티오

빌게나우 ↔ 돗고라

D건담 퍼스트 ↔ D건담 세컨드 ↔ D건담 서드

샤이닝건담 ↔ 갓건담
→ 라이징건담

셔플하트 ↔ 셔플다이아 ↔ 건담로즈
→ 셔플클로버 ↔ 드래곤건담
→ 셔플스페이드 ↔ 건담맥스터
→ 셔플조커 ↔ 볼트건담

그랜드마스터건담 ↔ 볼타건담
→ 그랜드건담
→ 건담헤븐즈소드
→ 마스터건담 ↔ 쿠룽건담
→ 셔플하트

데스배트 ↔ 데스아미
→ 데스비스트
→ 데스네이비
→ 데스버디

D유닛 → 리오(우주용) ↔ 토라스
→ 트라고스
→ 리오(지상용) ↔ 트라고스
→ 고기동형 리오 ↔ 에어리즈

파이시즈 ↔ 캔서

비르고 ↔ 비르고Ⅱ ↔ 비르고Ⅲ ↔ 스콜피오

바이에이트 ↔ 바이에이트 슈이반

메리클리우스 ↔ 메리클리우스 슈이반

셴롱건담 ↔ 알트론건담 → 건담나타크

건담샌드록 ↔ 건담샌드록改 → 건담샌드록커스텀

건담헤비암즈 ↔ 건담헤비암즈改 → 건담헤비암즈커스텀

건담데스사이즈 ↔ 건담데스사이즈헬 → 건담데스사이즈HC

W건담제로 ↔ W건담
→ W제로커스텀

톨기스 → 리오(지상형, 우주형)
→ 톨기스Ⅱ ↔ 톨기스Ⅲ

건담에피온 ↔ 건담아쿠에리우스

건담번레브오스 ↔ 건담아스크레브오스 → 건담제미너스01 ↔ 건담LO부스터 ↔ 건담그리프

건담벨페골 ↔ 건담바사고 ↔ 건담바사고CB
→ 건담아슈타론 ↔ 건담아슈타론HC

도탑 수중형 → 도탑

D.O.M.E. 비트 ↔ GX비트
→ GT비트
→ GW비트

건담X → GX비트
→ 건담X디바이더 ↔ 건담DX → GX비트

건담레오팔드 → GT비트
→ 건담레오팔드 데스트로이 → GT비트

건담에어마스터 ↔ GW비트
→ 건담에어마스터B → GW비트

유닛 설계 일람

역시 지면 관계상 모든 설계 조합을 실을 수는 없고 재발 루틴과 연동지을 수 있는 몇 가지 키유닛, 혹은 설계로만 얻을 수 있는 유닛의 조합을 소개한다.

완성체	재료1	재료2
GP01	피닉스	블루데스티니1, 기라도가
∀건담	피닉스건담	리그콘티오
α·아질	사이코도가	노이에질
ν건담	사자비	리가지
건담 F90	헤비건	건담계열
건담 데스사이즈	피닉스건담	아비골
건담 레오팔드	GT비트	건담계열
건담 바사고	피닉스건담	이프리트改, 건담에피온
건담 샌드록	피닉스건담	데저트짐
건담 슈피겔	샤이닝건담	데스아미 계열
건담 아슈타론	건담X	발바로
건담 에어마스터	GW비트	건담계열
건담 에피온	W건담제로	톨기스 계열
건담 제미너스01	W건담	건담F90 계열, V건담 계열
건담 헤비암즈	피닉스건담	헤비건
건담X	GX비트	건담계열
기라도가 사이코뮤시험형	기라도가 계열	엘메스계열

완성체	재료1	재료2
나이트 건담	가즈엘, 가즈알, 갱	각종 주역 건담
노이에질	퍼펙트지온그	빅잠, α·아질
데빌 건담	마스터건담	건담슈피겔
마스터 건담	쿠롱건담	데스아미 계열
무자 ∀건담	∀건담	겔구구 계열
블루데스티니1호기	육전형짐	이프리트改
빅잠	피닉스건담	팬토마, 워돔
사자비	게마르크	기라도가계열
샤이닝 건담	피닉스건담	무자∀건담
센롱 건담	돗고라	W건담제로
압사라스Ⅱ	앗잠	자크Ⅱ
윙건담 제로	W건담	톨기스
이프리트	그프 계열	돔 계열
쿠롱 건담	센롱건담	서플 계열
크로스본X1 건담	F91	비기나기나, 비기나제라
턴X	피닉스건담	갓건담
톨기스	피닉스건담	리오
프로토 Z건담	건담MkⅡ	릭디아스 계열
프로토타입 ZZ건담	Z건담	FA건담 계열
프로토타입 릭디아스	GP건담 계열	돔 계열
프로토타입 사이코건담	퍼펙트지온그	건담 계열
프로토타입건담	코아파이터	짐
하로	피닉스 건담	볼, 카풀

건담 파이트 모드 경품 일람표

적 파괴수	레벨1	레벨2	레벨3	레벨4	레벨5
2기 격파	×	×	×	×	×
3기 격파	×	×	×	×	×
4기 격파	×	×	컴퓨터 바이러스	부스터	컴퓨터 바이러스
5기 격파	×	×	그래플 센서	템레이 수제 파츠	필드 제너레이터
6기 격파	×	×	스텔스 시스템	스텔스 시스템	메가 부스터
7기 격파	컴퓨터 바이러스	템레이 수제 파츠	메가 부스터	MD시스템	하이퍼 재머 시스템
8기 격파	건다리움	스나이퍼 센서	모빌 트레이스 시스템	사이코 컨트롤 시스템	마그네트 코팅
9기 격파	스텔스 시스템	필드 제너레이터	E팩	배리어 코팅	쵸밤 아머
10기 격파	빅토르 엔진	에너지 캡	핵열 기가 부스터	초고감도 디스크 돔	배리어 필드

적 파괴수	레벨6	레벨7	레벨8	레벨9	레벨10
2기 격파	×	×	×	×	ALICE
3기 격파	×	×	나노 스킨	바이오 컴퓨터	템레이 수제 파츠
4기 격파	스텔스 시스템	MD시스템	템레이 수제 파츠	컴퓨터 바이러스	I필드
5기 격파	D네비 시스템	컴퓨터 바이러스	EXAM 시스템	버서커 시스템	DG세포
6기 격파	하이브리드 듀얼 센서	빔 플러그	C. A칩	A. R칩	건다늄 합금
7기 격파	템레이 수제 파츠	플러시 시스템	건다늄 합금	제로 시스템	PX시스템
8기 격파	나노 스킨	I필드	핵열기가 부스터	배리어 필드	AI학습기능
9기 격파	쵸밤 아머	네오 간다리움 합금	프로페런트 탱크	사이코 프레임改	버서커 시스템Ⅱ
10기 격파	AI학습 기능	셔플의 문장	출력 리미터 제한 유닛	동방불패류 트레이스 시스템	넬DG세포

SD GUNDAM

시나리오 소개

0079 기동전사 건담



STAGE 1 건담 대지에 서다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침

진과 데님의 자크만 파괴하면 된다. 장비된 무기가 빔샤벨과 60미리 발칸뿐이니 보다 효율적인 빔샤벨로 공격하자. 건담과 자크의 성능차이가 현저하므로 간단히 제압할 수 있다.



샤이닝핑거가 아니다

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침, 아군 베이스 점령
퀘스트 무비 : 아무로와 샤아 대전



그 누구도 상상하지 못한 엎치기

드디어 플레이어 부대가 출전할 수 있다. 베이스를 지키는 것이 우선이므로 너무 적진 깊이 들어가지 말자. 여유가 생기면 자크의 포획에도 신경쓰자.

Stage 2 대기권 돌입

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침

자크Ⅰ을 조종하는 가뎀은 일류 파일럿인데다가 초강기 상태로 등장하지만, 건담과 자크의 성능차이가 크므로 걱정할 필요는 없다. 샤아 역시 강적이지만 건담 앞에서는 무력하다. 지나치게 욕심을 내다가 건담이 파괴되지 않도록 주의할 것.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸, 3턴간 아무로와 브라이트가 생존
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침

시간은 3턴뿐이라 콜로니를 점령할 시간은 거의 없다. 게다가 여전히 샤아의 자크Ⅱ는 녹녹치 않은 상대인데다 아군의 게스트 유닛 중 제대로 된 전투력을 가진 MS는 아무로의 건담뿐. 플레이어 그룹의 활약이 절실히 필요하다. 어떻게든 3턴만 버텨 보자.



동체강하하는 건담

STAGE 3 갈마 산화하다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침

화이트베이스가 갈마 휘하의 도프 편대에 포위된 상태로 전투가 시작된다. 이번 전투에는 플레이어 부대가 출전할 수 없으니 사용할 수 있는 MS는 건담과 건캐논, 건탱크, 코아파이터뿐. 다행히도 건담은 독자적으로 행동하므로 EN에 크게 구애받지 않고 전투할 수 있다. 지온의 탱크 유닛인 마제라는 파괴해도 마제라·탑이 남아 공중유닛로 움직이니 두 번 파괴해야 한다. 갈마의 도프는 격파 당하면 후퇴하고 아무로 또한 사라지므로 가급적 나중에 격파하도록 하자. 이번 스테이지에서는 건캐논 혹은 건탱크 한 대를 ACE 유닛로 만들 수 있으므로 경험치를 한쪽에 모아줄 것.



한 번 파괴해도



포신 부분이 남는다

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 화이트베이스 격침, 아군 베이스 점령
이벤트 무비 : 아므로가 가우를 공격

화이트베이스는 이동이 불가능하다. 가우는 공중에서 융단폭격을 가해오므로 상공에 떠 있는 가우의 위치를 수시로 확인하며 움직이도록 하자. 특히 상공의 도프들은 직접 아군의 베이스를 강습해오므로 메인 부대는 베이스 근처에 남아 적 도프의 습격에 대비하자. 아므로는 초반에 샤아가 위치한 지역까지 이동한 다음 라이플로 공중에 떠있는(이때 L1버튼을 누르면 빔라이플 공격이 공중에도 미칠 수 있다) 가우를 공격하면 바로 퀘스트 무비가 발생한다. 그리고 가우는 멋지게 산화한다.



용단폭격에 주의



갈마, 산와이네···

STAGE 4 격투는 깊은 증오로

Combat 1

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 아무로 격파, 세일러 격파, 화이트베이스 격침

세일러로 란바·랄의 그프에게 접근해 접근전을 벌이면 란바·랄은 세이러가 알티시어라는 것을 알아차리고 퇴각한다.

Combat 2

승리조건 : 적 유닛 전멸

패배조건 : 화이트베이스 격침, 아군 베이스 점령

3턴째 아무로가 등장한다. 베이스 근처에 갤럽이 포진하고 있으니, 재빨리 플레이어 부대를 출격시켜 격침시키는 것이 좋다. 아무로와 란바·랄이 두 차례 대결하면 이벤트가 일어나 란바·랄이 쓰러진다. 이후 상공의 마다가스카르가 베이스 옆으로 강하해 오는데, 이 때 재빨리 격침시키면 앗잠을 포획할 수 있다.



진검승부

STAGE 5 오뎃사의 격전

Combat 1

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 화이트베이스 격침

이벤트 보너스 발생조건 : 미데아가 올테거와 대결

삼연성의 돔은 공격력이 상당한 데다 초강기 상태로 전투에 들어오므로 섣불리 건드리다가는 다친다. 아무로와 세일러가 삼연성의 발을 잡고 있는 동안 재빨리 미데아를 올테거의 돔에 붙이자. 유일한 무기 기관포로 공격하면 미데아는 올테거에게 특공을 건다. 5턴째에 적의 증원이 등장하므로 플레이어 부대를 위쪽에 위치시키는 것이 좋다(두 그룹이라면 위쪽 포인트에 정예부대를 위치시키자).



특공의 희생양이 될 올테거

Combat 2

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 3턴 내에 미사일 격파 실패, 화이트베이스 격침, 아군 베이스 점령

레빌도 나름대로 대부대를 동원한 듯하지만 단 한 대의 MS도 없어 전력으로는 그다지 기대할 수 없다. 게다가 상공에는 베이스를 노리는 비행부대들이 도사리고 있어 플레이어 부대도 섣불리 움직일 수 없는 상황이다. 불행 중 다행으로 미사일은 플레이어 그룹이 기다리고 있는 베이스 쪽으로 날아오므로 잔뜩 기다리고 있다가 요격해 버리자. 미사일을 파괴한 후에는 각개격파. 지상의 61식전차로 공중의 유닛도 공격할 수 있으니, 최대한 활용하도록 하자.

STAGE 6 쟈브로에 흩어지다

Combat 1

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 화이트베이스 격침, 베이스 점령

이벤트 보너스 발생조건 : 아무로가 샤아 격파



일격의 즈고크

짐이 샤아의 즈고크에게 공격당하면 이벤트신이 있다. 기지 내에도 점령포인트가 있으니 체크할 것. 수중부대는 바로 부상해 아군 베이스를 노려오니 플레이어 부대에 수중공격이 가능한 유닛을 준비해 두는 것이 좋다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 화이트베이스 격침, 베이스 점령

지하, 지상, 공중에서 전투가 벌어진다. 즈고크와 조그 등 적의 수륙양용 MS가 많으니 수중 공격이 가능한 MS를 준비하도록 하자. 수중에서 꾸물거리는 적에게는 돈·에스카르고의 대잠 폭탄을 선사해주면 기뻐한다. 적 공중부대의 도프들은 가우와는 별도로 행동하므로 가우를 잡기 전에 도프부터 하나씩 없애는 것이 좋다. 세 대의 가우에서 떨어지는 폭격은 주의할 것.

STAGE 7 강행돌파작전

Combat 1

승리조건 : 4턴 내에 무사이를 전멸

패배조건 : 화이트베이스 격침, 무사이 전멸 실패



타겟은 무사이뿐

시간이 대단히 촉박하다. 일일이 릭돔들을 상대할 시간이 없으니 G파이터는 릭돔을 무시한 채 무사이를 공격하고 이동력이 떨어지는 건캐논과 건탱크는 화이트베이스에 태우고 무사이로 붙자. 마지막 턴에 아무로의 건담이 한 대의 무사이를 파괴

하고 등장하므로 그 전에 두 대만 격파하면 된다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 화이트베이스 격침

코스콘은 초강기 상태로 등장하지만, 화이트베이스와 플레이어 부대가 합심하여 릭돔 12기를 전멸시키면 기가 질려 사기가 떨어진다. 이후에는 취향대로 요리해 주자.

STAGE 8 솔로몬 공략전

승리조건 : 적 전멸, 적 베이스 점령
패배조건 : 화이트베이스 격침, 아군 베이스 점령


빅잠의 맵병기

티

안무 함대의 솔라시스템을 제대로 활용한다면 한결 수월하게 전투를 펼칠 수 있다. 솔라 시스템은 에너지가 바닥난 상태이므로 좌우의 콜롬부스로 에너지를 보급해주어야 한다. 적이 지나치게 많으니, 우선 솔라 시스템을 지키면서 에너지를 보급한 후 단숨에 솔로몬 중심부의 베이스를 노리는 것이 효율적이다. 아무로가 빅잠을 공격하면 특공 이벤트가 일어나 빅잠의 HP가 건담의 빔사벨 한 방 거리로 다가선다. 운석을 가장한 적의 미사일에도 주의를 기울이자.

STAGE 9 빛나는 우주

Combat 1

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침

우주에 있는 아군기는 카이의 건캐논과 세일러의 G파이터뿐이므로 전투는 화이트베이스에 크게 의지해야 한다. 4턴 째에 왓케인의 함대가 맵 하단에 원군으로 등장하니 여의치 않으면 후퇴하자. 마·쿠베의 갱과 샤아의 겔구구는 공격 범위가 짧으니 멀리서 해머로 공격하는 것이 안정적이다.

샤아와 아무로가 대결하면 둘 중 누가 쓰러지던 샤아가 MS의 상태 이상으로 퇴각하니 크게 신경 쓸 필요는 없다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

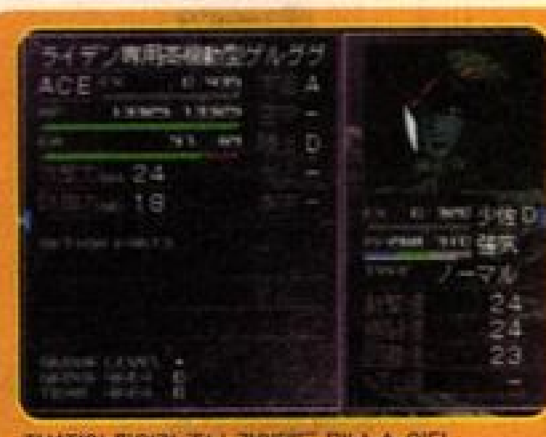

브라우·브로는 놓치지 말자

세일러와 샤아가 대결하면 이벤트가 일어난다. 재빨리 키시리아의 구와진을 잡고 브라우·브로를 반드시 포획하자. 아무로가 라라아가 두 차례 대결한 후 샤아와 아무로가 대결하면 이벤트가 발생. 아무로와 샤아의 사이에 라라아가 끼어든다. 라라아는 우주로 흩어지고 샤아는 퇴각. 뒷일은 플레이어 부대에게 맡기자.


운명이란 그런 것이다

STAGE 10 우주요새 아·바오아·쿠

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아무로 격파, 화이트베이스 격침


전설적인 파일럿 죠니 라이덴도 만날 수 있다

플레이어 부대가 세 부대 발진할 수 있으니 그룹을 충분히 편성해 두는 것이 좋다. 아무로와 샤아가 두 차례 대결하면 샤아가 지온그 헤드로 탈출하고 아무로가 그 뒤를 쫓아 아·바오아·쿠 내부로 들어가는 이벤트 발생한다. 이후에는 아·바오아·쿠 외부의 전투와 내부의 전투가 동시에 치러진다. 아무로 혼자 싸우게 되지만(무기도 빔라이플뿐이다), 적이 많지 않고 명중률이 30대에 머무르므로 쉽게 풀어나갈 수 있다. 겔구구 앞의 스키우라만 먼저 파괴하면 이후는 일사천리. 이후 샤아와 아무로가 두 차례 지온그 헤드와 건담이 크로스카운터를 주고받는다.


크로스 카운터 빔



U.C.0079.10 제08MS소대



STAGE 1 만남

Combat 1

승리조건 : 아이나 격파
패배조건 : 시로, 샌더스 격파, 연방우주전송선 격침

시로와 아이나가 대결하면 이벤트가 발생하면서 전투가 종료된다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 08소대 1기라도 격파

06소대의 짐은 그야말로 어찌 해볼 도리 없으니 얌전히 포기하자. 전장이 밀림이라 이동이 쉽지 않으니 일단 최전선까지는 미데아 수송기를 이용하자. 곳곳의 포인트에 매복해 있던 자크가 등장하지만 간단히 처리할 수 있다.

STAGE 2 재회

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 08소대 1기라도 격파


정말 대포를 쏘는 느낌이다

첫 턴에 적의 증원이 등장하므로 08소대는 미데아에 탑승시키지 말고 그대로 전진한다. 이동에 많은 제약을 받는 밀림전은 공격의 사정거리가 긴 육전형 건담에게 크게 유리한 상황. 토치카를 모두 파괴하면 아이나의 압사라스와 함께 자크 지원부대가 등장한다. 시로와 아이나가 대전하면 이벤트가 발생, 시로는 아이나에게 납치 당한다.

STAGE 3 최전선

승리조건 : 본 격파, 08소대 전원이 7턴간 생존
패배조건 : 08소대 1기라도 격파, 아군 베이스 점령

샌더스의 건담은 큰 손상을 입은 상태이니 일단 미데아에 수납하자. 상공에는 도프 편대가, 땅의 갤럽에는 자크 부대가 잔뜩 있으므로 신속히 본을 처리하여 끝내는 것이 좋다. 플레이어 그룹은 베이스 근처의 갤럽들을 상대하고, 카렌과 시로가 본을 집중 공격하면 첫 턴에 전투를 끝낼 수 있다.

STAGE 4 흔들리는 산

Combat 1

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 08소대 1기라도 격파, 건탱크 2기 격파
이벤트 보너스 발생조건 : 시로가 노리스 격파


암살자의 모습이다

노리스의 그프는 사정거리가 짧으니 육전형 건담의 긴 사정거리를 이용하자. 원거리에서 180밀리 캐논을 한 방 맞춘 뒤 접근해 빔사벨로 공격하면 가볍게 무너뜨릴 수 있다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 08소대 1기라도 격파, 빅트레일러 격파, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 시로와 기니어스 3회 대결

시로가 기니어스와 세 차례 격돌하면 퀘스트 보너스가 발생, Ez8이 날아올라 압사라스의 빔 제너레이터에 일격을 꽂는다. 그대로 두 사람은 행방불명. 나머지의 적은 플레이어 부대가 청소하자.



U.C.0079.11 THE BLUE DESTINY





목표는 이것

STAGE 1 월하의 출격

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 유우, 필립, 사마나, 모린 중 1기라도 격파

모린은 토치카를 주의하라고 꽤나 겁을 주지만, 실제 토치카는 3대뿐이다. 적 MS도 많지 않아 무난한 미션. 적 기지를 침묵시키고 귀환하려는 네 사람 앞에 정체불명의 푸른 MS가 나타난다. 대단히 강한 상대이니 남은 힘을 모두 쏟아 부을 것. 특히 접근전은 절대 금지. 혹여 접근전을 걸어온다면 회피할 생각도 말고 방어하라.



시스템 기동의 위력은 어마어마하다

STAGE 2 푸름을 이어받는 자

Combat 1

승리조건 : 6턴 내에 미사일 격파, (미사일 격파 이후)적 전멸
패배조건 : 유우 격파, 미사일 격파 실패

6턴 내에 미사일을 파괴하기에는 시간이 빠듯하다. 가급적 잔챙이들은 플레이어 그룹에게 맡기고, 유우의 블루는 미사일까지 강행 돌파하도록 한다. 거리가 대단히 멀기 때문에 턴마다 한 번의 진행으로는 미사일까지 도달하기도 전에 6턴이 지나버린다. 블루의 EXAM시스템을 십분 활용, 계속되는 보너스 스텝을 이용하지 않으면 미사일의 파괴는 불가능하다. 무사히 도착했다면 시스템을 기동하여 미사일 발사대를 파괴해 버리자. 핵미사일 발사 저지에 성공하면 적 전멸 명령이 떨어지고, 플레이어 부대의 천국이 도래한다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 유우, 모린 격파, 베이스 점령

아군의 짐코만도도 다수 있고 플레이어 부대도 출격할 수 있어 간단히 클리어할 수 있다. 수중에서 올라오는 즈고크E와 하이고그는 마음 편히 가더에게 맡기자.

STAGE 3 EXAM의 진실

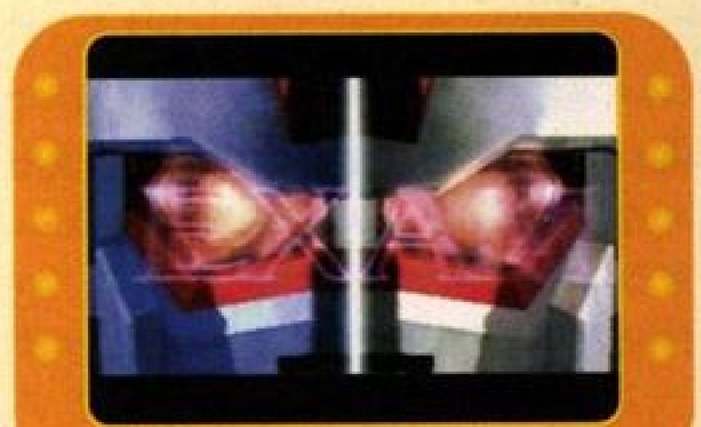
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 유우, 모린 격파

적은 전혀 한눈팔지 않고 HLV만을 노려오므로 여유부릴 시간은 없다. 블루3호기와 플레이어 그룹을 최대한 활용하여 신속히 적을 섬멸하자.

STAGE 4 심판하는 자

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 모린 격파
퀘스트 보너스 발생조건 : 유우와 님버스 3회 대결

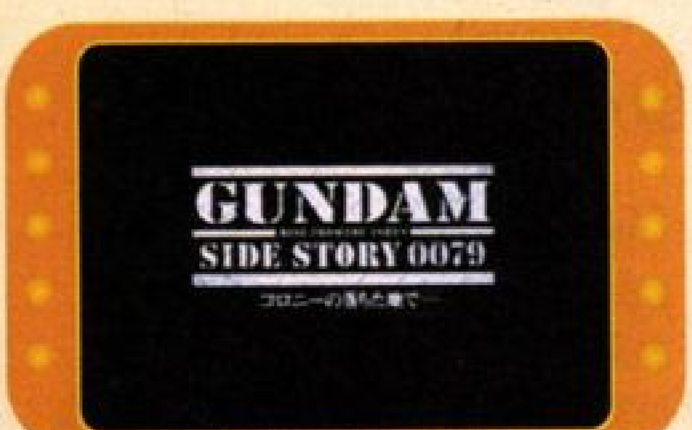
같은 기체라고는 하지만, BD2는 에이스 기체라 HP 차이만 해도 현저하다. 다행히 님버스와 유우가 3회 격돌하면 퀘스트 무비가 발생한다. 2호기와 3호기는 함께 사라지므로 뒤는 플레이어 부대에게 맡기자.



더블EXAM시스템 전개

PLAYSTATION

U.C.0079.11 콜로니가 떨어진 땅에



STAGE 1 화이트 딩고

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아니타 격파

언덕 위의 귀찮은 토치카들은 플레이어 그룹에게 맡기고 화이트 딩고 부대는 정면의 MS대과 대치하도록 한다. 두 번째 턴에 아군의 증원이 있지만, 턴이 끝나자마자 적의 증원(자크, 도프)도 도착한다.

STAGE 2 황야의 빠른 번개

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

3턴째에 황야의 빠른 번개 빗슈가 등장한다. 빗슈가 등장하면 모든 공격을 그에게 돌리자. 레이야로 빗슈에게 결정타를 먹이면 빗슈는 휴전을 제의한다.

STAGE 3 아스타로스

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

화이트 딩고는 새로 지급받은 양산형 건캐논으로 출격한다. 두 척의 유콘함에서 발진하는 고그는 육상에서도 매우 강력하므로 주의. 신속히 유콘함을 격침시키면 고그를 포획할 수 있다. 수중의 고그들은 화이트 딩고가 물가로 가면 부상해 오므로, 잔뜩 준비하고 한 번에 몰아쳐 공격하자. 양산형 건탱크는 빔사벨이 없으니 섣불리 접근하면 곤란하다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 미데아 격파, 아군베이스 점령

대단히 험준한 지형이므로 유닛들의 이동이 힘들다. 화이트 딩고는 미데아에 탑승해 이동하도록 하고 플레이어 부대는 비행형 유닛을 중심으로 편성하는 것이 좋다. 3턴째에 적의 증원이 도착한다.

STAGE 4 트린톤 기지

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아니타 격파

다수의 돔을 상대로 양산형 건캐논 3기로 상대하기에는 무리가 따른다. 플레이어 부대의 적절한 운용이 필요한 스테이지. 적의 사기만 올려줄 뿐인 61식 전차는 뒤로 빼자. 화이트 딩고의 대원과 에어라이트가 교전하면 에어라이트는 퇴각한다. 크게 선회해 오아시스를 노려오는 돔 편대에 주의하자.

STAGE 5 달의 계단

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸


귀찮은 잣잠부터 노리자

공중에는 대량의 도프 편대, 땅에는 다수의 토치카. 무엇보다 앗잠리더를 사용하는 앗잠이 위협적이다. 세 번째 턴에 아군의 비행부대가 원군으로 등장한다. 토치카 등은 상대하기 껄끄러우니 아군의 플레이어 부대와 공중부대를 이용해 파괴해 나가고, 앗잠은 하강하기를 기다려 없애버리자.

Combat 2
승리조건 : 9턴 내에 HLV 2기 격파
패배조건 : 화이트딩고 1기라도 격파, 9턴 내에 HLV 2기 격파 실패, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 레이야가 빗슈와 대결

블루 데스티니 시나리오의 핵미사일 파괴 임무와 마찬가지로 9턴 내에 2기의 HLV를 모두 파괴하기란 대단히 어렵다. 특히 짐스나이퍼Ⅱ는 블루에 비해 이동 거리도 짧고 공격력도 낮기 때문에, 보너스 스텝을 잘 활용해야 한다. 일단 보너스 스텝을 모두 레이야에게 밀어주고 레이야는 초강기 상태로 빗슈와 대결하자. 레이야로 빗슈에게 결정타를 먹이면 빗슈는 제압당한 관제탑을 파괴하러 간다. 접근전 무기가 없는 라이노사라스는 빔사벨로 상대하자.


자크인 줄 알았건만…


삼전해 강한 녀석이다


최우의 승부

U.C.0079.12 포켓 속의 전쟁



STAGE 1 그릇된 파괴지령

승리조건 : 적 전멸, HLV 5턴간 사수
패배조건 : HLV 격파

상당히 강력한 플레이어 부대를 보유하고 있지 않는 한 한랭지전용 짐만으로 적을 전멸시키는 것은 불가능하다. 특히 하이고그대의 앤디는 초강기 상태로 등장하므로 상대하기 쉽지 않다. 게다가 하이고그와 즈고크E는 HP와 방어력이 높으니, 플레이어 부대를 얼마나 빨리 접근시키는가가 관건. 기동력 있는 부대를 중심으로 그룹을 편성해서 재빨리 접근하자.

STAGE 2 포켓 속의 전쟁

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 크리스 격파
이벤트 보너스 발생조건 : 크리스가 미하일 격파

알렉스는 초밤아머를 장비한 FA상태로 출격하므

로 적보다 강하지만, 미하일의 켐퍼가 워낙 강력하므로 함부로 공격하지는 말자. 크리스가 미하일의 켐퍼와 한 차례 대결하면 초밤아머가 벗겨져 방어력이 상당히 떨어지므로 조심하자. 빔라이플도 날아가지만 보다 강력한 90밀리 개틀링건을 사용할 수 있게 된다. 1턴 후 스칼렛 부대의 증원이 도착하니 안심.


푸른 MS

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 크리스 격파, 그라프체페린이 지정좌표 반경 6마스 이내로 침입, 아군 베이스 점령

그라프체페린이 콜로니에서 6마스 이내로 접근하면 게임오버. 베이스를 점령하러 오는 MS들은 가더에게 맡기고 플레이어 부대는 그라프체페린을 쫓아 최대한 빨리 격파하자.
콜로니 내의 전투에서 바니는 더미를 잔뜩 깔아두는데, 더미를 건드리면 사기가 저하된다. 바니는 공격 사정거리가 짧으니 개틀링으로 공격하자. 여의치 않다고 판단한 바니는 혼신의 힘을 다해 알렉스에 자폭한다.


이 녀석이 진짜다

U.C.0083 STARDUST MEMORY



STAGE 1 건담 강탈

Combat 1
승리조건 : 가토 격파
패배조건 : 아군 전멸

가토는 3턴만에 자동으로 퇴각해버리므로 아무리 따라가도 소용없다. 3턴 동안 안전히 몸보신만 하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 코우 격파, 키스 격파

키스는 뒤로 후퇴하면서 방어와 회피에 전념하자. 키스가 포위되어있는 곳까지 가급적 빨리 접근할 수 있는 플레이어 부대를 편성하는 것이 유리하다. 버닝은 초강기 상태이므로 길을 열어줄 수 있다. 다행히 적의 명중률은 낮은 편. 맵 하단의 짐 改들은 근처에 도사리고 있는 돔트로펜들의 발을 묶도록 한다.
콤사이를 파괴한 직후 가토가 나타난다. 가토는 다른 수송기를 이용하기 위해 이탈하고 밥의 자멜과 게이리의 돔트로펜이 남는다. 최후의 두 사람을 처리한 후에는 해안선에 나타난 유콘을 처리하러 가자. 유콘 앞에 도달하면 가토가 다시 튀어나온다. GP-01을 에이스로 만들 수 있을 만한 전투다.


잠열에게는 빔사벨이 특효약

STAGE 2 열사의 공방전

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 오빌 격파, 아군 전멸

오빌의 코아파이터Ⅱ는 HP가 낮은데다 객기를 부리는 것인지 도망칠 생각은 하지 않고 오히려 공격태세다. 운이 따라주지 않으면 단 한 턴만에 게임오버 당하기 쉽다. 전투가 시작하자마자 세이브하지 않으면 지겨운 장면을 여러 번 보게 될 수도 있다. 일단 한 사람을 초강기 상태로 만들어 크리티컬 히트를 끌어내는 것이 주효. 오빌은 아군도 공격해 오므로 멋모르고 반격하지 않게 조심하자.

Combat 2
승리조건 : 5턴 내에 HLV 격파
패배조건 : HLV 격파 실패, 아군 전멸, 아군 베이스 점령


목숨 걸고 달려들자

플레이어 부대를 기동성있게 구성할 것. 험준한 산지라 적이 마음대로 움직일 수 없다는 것을 이용, 알비온함은 HLV를 향해 전속으로 이동하고, 도중에는 적MS들의 공격이 알비온으로 몰리는 것을 막을 정도의 유닛만 내리도록 하자. 회피능력이 좋은 코우의 건담이 적격. 플레이어 부대가 우측의 MS들을 맡아주지 않으면 알비온은 대책 없는 공세를 받게 된다. 일단 정상에 도착했다면 주위의 MS들에게는 눈길주지 말고 HLV를 둘러싸고 신나게 패주자. 지원 공격을 이용하면 시간 내에 파괴하는 것도 불가능만은 아니다.

STAGE 3 책모의 우주공간

Combat 1
승리조건 : 시마 격파
패배조건 : 코우 격파

PLAYSTATION



코우의 뒤를 막아주자

현재의 코우는 최악의 상황 그 자체이다. 이동도 1칸뿐. 재빨리 다른 MS들로 적의 추격로를 막아야 한다. 짐의 희생으로 최대한 시마의 겔구구M의 HP를 줄인 후 초강기 상태인 버닝으로 마무리짓자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 알비온 격침, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생 조건 : 코우가 케리 대결

알비온은 움직일 수 없는 상태. 코우의 풀버니언과 케리의 발바로가 격돌하면 퀘스트 무비가 발생한다. 알비온이 이동할 수 없으니 시마 함대는 플레이어 부대가 상대하고 발바로는 알비온 근처로 끌어들이자. 빔코팅이 되어 있어 빔 공격은 그다지 듣지 않으니 둘러싸고 빔샤벨로 베자.

STAGE 4 솔로몬의 악몽

Combat 1
승리조건 : 시마 격파
패배조건 : 코우, 키스, 버닝 격파, 버밍검 격침

시마의 겔구구M은 다행히 가장 앞에 나와 있으니 간단히 처리하자. 시마만 처리하면 나머지 적은 모두 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸



불꽃의 시나이

전투력을 가진 유닛은 알비온의 일당과 플레이어 그룹뿐. 플레이어 부대가 바쁜 전투다. 가토는 초강기 상태이지만 3마스 이상의 공격이 없으니 일단 원거리에서 빔라이플로 공격, 사기를 떨어뜨린 후 공격하자. 코우와 가토가 세 차례 대결하면 이벤트가 발생, 1호기와 2호기가 함께 침묵한다.

STAGE 5 질주하는 폭풍

승리조건 : 5턴 내에 콜로니 파괴
패배조건 : 콜로니 파괴 실패, 아군 전멸
퀘스트 보너스 발생 조건 : 코우와 가토 대결

시작과 동시에 덴드로비움을 움직여 가토를 공격하자. 두 사람이 붙으면 퀘스트 무비가 발생한다. 솔라시스템Ⅱ는 위험하니 빨리 없애자. 현실적으로 5턴 내에 HP가 9만을 상회하는 콜로니를 없애기란 어렵다. 플레이어 부대가 최대한 백업해주고, 주위의 MS들은 무시한 채 콜로니를 집중공격하자. 알비온도, 아군의 전함도 모두 집중공격이다. 시마의 가베라테트라의 최대 사정 거리는 4칸이므로 짐캐논Ⅱ의 빔캐논으로 공격해 사기를 먼저 떨어뜨린 후 초강기 상태의 덴드로비움을 이용하여 일격에 날리자.

U.C.0087 기동전사 Z건담



STAGE 1 검은 건담

승리조건 : 적 전멸, 콜로니 탈출
패배조건 : 크와트로, 아포리, 로베르토, 카미유 격파

첫 턴에 콜로니 입구 쪽에 제리드가 이끄는 적의 증원이 있다. 싸우는 것도 좋지만, 마음 편히 탈출할 것을 권한다.



크와트로의 존재를 느끼는 카뮤

STAGE 2 아버지와 아들

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 에메, 프랭클린 격파

이쪽에는 건담 MkⅡ가 세 대나 있으니 플레이어 부대가 없다 해도 크게 꿀릴 것은 없다. 에이스 파일럿 라이라·밀러·라이라만 주의하면 낙승이다.



쫓기는 두 대의 MkⅡ

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

갈발디β는 강력한 유닛지만, 건담 MkⅡ보다는 약간 처진다. 알렉산드리아는 HP가 높으므로 아군 유닛의 HP에 신경 써가며 상대하자.

STAGE 3 쟈브로의 바람

Combat 1

승리조건 : 강하부대의 강하, 적 전멸
패배조건 : 강하부대 1기라도 격파



적으로 두기에는 두려운 시로코와 멧사라의 능력치

티탄즈의 신형MS 마라사이가 등장하지만, 능력은 갈발디β이하이다. 시롯코의 멧사라는 MA 형태로 등장하지만 근접전에서는 MS형태로 변형하니 섣불리 접근하지 말자. 무리하게 전투하려들지 말고 신속히 아가마를 강하시키는 것이 좋다.

Combat 2

승리조건 : 15턴 내에 강하부대 전기가 가루다에 탑승, 적 전멸
패배조건 : 강하부대 1기라도 격파, 강하부대 전기 가루다에 탑승 실패

레코아를 구하러 가야 하는 카미유는 시작지점 우측의 리프트로 재빨리 빠져나가고, 바로 가루다에 탑승할 수 있는 크와트로와 아포리, 로베르토는 가루다와 가까운 아래쪽의 리프트를 이용한다. 맵 좌측 상단부에 플레이어 부대를 배치, 가루다 근처의 적들은 미리 제거해두는 것이 좋다. 여유가 된다면 지하에도 MS 한 대쯤은 보내 지원해주자. 시간의 여유가 보이지 않는다면 플레이어 부대를 이용하여 적을 전멸시켜 버리자.



레코아가 있는 곳은 여기

STAGE 4 아무로 다시

Combat 1

승리조건 : 브란 격파
패배조건 : 아우도무라 격파

MS 수에 맞는 도다이改가 탑재되어 있으니 마음 놓고 공중전을 펼칠 수 있다. 첫 턴에 로자미아의 증원이 등장한다. 로자미아의 갸프란과 브란의 앗시마는 원거리에서 MA형태로, 근거리에서 MS형태로 공격해 온다. 앗시마의 HP가 일정치 이하로 떨어지면 아무로가 등장, 브란에게 특공을 건다.



아무로의 특공정신

Combat 2

승리조건 : 적 전멸, HLV 발사
패배조건 : HLV 격파, 베이스 점령

아우도무라(アウドムラ)는 HLV 근처로 이동하여 다가오는 적들을 차례로 쓰러뜨리고, 플레이어 부대는 베이스 근처 맵 남단의 적들의 발을 묶자. 아군 유닛은 모두 도다이改에 탑승하므로 공중전에 대한 걱정은 하지 않아도 좋다. HLV는 6턴 후에 발사하므로 그 때까지만 견디자. HLV는 HP가 35000이나 되므로 특별히 위험하지는 않다. 3턴째와 5턴째에 적 증원이 있다.

STAGE 5 신데렐라 포우

Combat 1

승리조건 : 포우 격파
패배조건 : 아우도무라 격침



아름답게 둘러싸자

카미유의 Mk Ⅱ 이외에도 아무로의 릭디아스와 2기의 네모가 출격할 수 있다. 사이코건담은 접근전 전용 무기가 없으므로, 첫 턴에는 카미유를 아우도무라의 뒤로 빼 사이코건담을 끌어들인 후 둘러싸고 빔사벨로 공격하자. 포우는 사이코건담의 HP가 50% 이하로 떨어지면 카미유의 존재에 불쾌감을 느끼고 퇴각한다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아우도무라 격침, 아무로 격파



호버 보트는 최대한 빨리 대피시키자

플레이어 부대가 하나는 육상에, 하나는 수중에 배치되므로 수중용 그룹을 하나 만들어두는 것이 좋다. 아무로는 재빨리 아우도무라 쪽으로 이동하면서 적의 모든 공격을 회피하는 데 전념하자. 카미유의 건담 Mk Ⅱ는 도다이改가 없어 거의 활약할 기회가 없으니 일단 아우도무라 근처에서 대기. 도다이改에 탑승한 네모들은 최대한 빨리 아무로 옆으로 붙이자. 아무로의 호버 보트를 아우도무라로 들여보내면 다음 턴에 릭디아스를 타고 출격한다. 플레이어 부대는 비행 유닛을 중심으로 기동력 있게 편성한다.
3턴째에 포우의 사이코건담이 등장한다. 여전히 포위-빔사벨 공격이 주효. 포우가 쓰러지면 카미유는 사기가 떨어진다.

STAGE 6 문 어택

Combat 1

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 폰 브라운시에 적 침입

카미유는 Z건담으로 출격한다. 적이 많지 않으니 폰 브라운을 지키고 있을 필요 없이 중앙으로 나가 플레이어 부대와 합류, 적함을 하나씩 없애자. 제리드와 마우아의 갸브스레이는 Z건담의 하이메가런처로 간단히 무력화할 수 있다.

PLAYSTATION



시로코의 뉴타입 능력을 느끼는 크와트로

Combat 2

승리조건 : 콜로니 격파, 적 베이스 점령
패배조건 : 콜로니 낙하, 아군 전멸, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 하이자크 출격

가츠의 하이자크가 발진하면 사라가 타고 달아나는 이벤트가 있다. 적의 공격은 심히 맹렬하니 필사적으로 콜로니를 막아야 한다. 일단 카미유의 Z건담을 위로 올려 적의 진로를 방해하며 시간을 벌자. 플레이어 그룹은 폰 브라운 좌우의 이륙장에서 우주로 이륙할 수 있다(물론 점령한 이후에 사용할 수 있다). 카미유를 포함한 본대가 콜로니의 발을 묶는 동안 플레이어 그룹은 폰 브라운을 향하는 적 함대를 처리하고, 바로 카미유와 합류하여 콜로니를 격파할 것. 그리고 알렉산드리아를 격침시켜 가프란을 포획하는 것을 잊지 말자.



콜로니의 진로를 막자

STAGE 7 액시스에서 온 사자

Combat 1

승리조건 : 도고스 기어 격침
패배조건 : 아군 전멸

카미유와 제리드가 두 차례 대결하면 카미유의 일격을 마우아가 대신 맞고 쓰러지는 이벤트가 있다. 시로코의 도고스·기어는 회피율이 대단하므로 붙어서 빔샤벨로 공격하는 것이 확실하다. 도고스·기어의 HP가 1/2 이하로 떨어지면 액시즈군이 등장, 티탄즈는 퇴각한다.



우주 최강의 여인 등장

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

양쪽에서 적을 맞았다고는 하지만 수가 많지 않다. 전멸 상금을 두 배로 받을 수 있는 찬스. 본대는 우선 뒤쪽 맵으로 넘어가 베이스를 노리는 야잔대를 상대하자. 하만의 구와단은 제자리에서 움직이지 않다가 가자C가 상당수 파괴되면 퇴각한다.

STAGE 8 영원의 포우

Combat 1

승리조건 : 포우 격파
패배조건 : 카미유 격파

예전처럼 사이코건담을 빙 둘러싸고 빔샤벨로 공격하자. 근거리로 다가서면서 사이코건담에게 공격받지 않도록 각별히 주의해야 한다. 사이코건담은 HP가 절반 이하로 떨어지면 퇴각한다.

Combat 2

승리조건 : 6턴 내에 적 전멸
패배조건 : 적 전멸 실패, 아군 전멸



안녕 포우~

플레이어 부대의 도움 없이는 적 전멸은 어렵다. 좌측 상단의 적에게 포위된 위치에는 절대 플레이어 부대를 배치하지 말자. 포우가 카미유 공격시 이벤트가 발생, 포우는 제리드의 공격으로부터 카미유를 감싸고 사이코건담은 파괴된다. 사이코 건담이 없는 이상 적은 종이나 다름없는데, 다들 필사적으로 도망다니므로 기동력과 파워가 뛰어난 유닛로 플레이어 그룹을 편성해야 빠듯하게 시간을 맞출 수 있다.

STAGE 9 다칼의 날

승리조건 : 적 전멸, 적 유닛의 의사당 침입을 6턴간 저지
패배조건 : 적 유닛 의사당 침입, 아군 전멸

3턴째 맵 좌상단에 적의 증원이 있다. 카미유는 우상단으로 보내 제리드를 상대하게 하자. 4턴째에 의사당 상공에 적의 앗시마 5대가 등장하는데, 자칫 마지막의 방심으로 게임오버 당하지 않게 주의. 마지막 턴을 끝낸 후에 다시 앗시마 5기가 더 등장하니, 미리 방위라인을 구축해 두자. 의사당 위에 아군의 전함을 위치시키는 것이 가장 안전하다.

STAGE 10 우주를 달리다

Combat 1

승리조건 : 6턴 이내에 적 전멸
패배조건 : 6턴 이내에 적 전멸 실패, 아군 전멸

대규모 전투가 되니 가급적 3개의 플레이어 부대를 모두 발진시키자. 물론 오합지졸 세 부대보다는 정예부대 둘이 낫다. 티탄즈의 새 유닛 바잠은 갈발디β정도의 성능이므로 우려할 필요는 없지만, 역시 떼거지로 달려들면 까다롭다. 레코아의 신형기 파라스·아테네는 1~2칸 이내를 공격할 수 없으니 끈질기게 달라붙어서 때리자.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 콜로니 레이저 격파, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 크와트로가 하만과 대결

콜로니 레이저는 한 번 조준한 후 다음 턴에 사용할 수 있다. 라비안로즈로 수리와 보급이 가능하니 레이저를 사용할 생각이라면 보급, 지키기만 할 것이라면 계속 수리하자.
샤아와 하만이 대결하면 샤아가 하만에게 자폭, 액시즈군은 모두 퇴각한다. 액시즈군이 퇴각하기 전에 구와단을 파괴, 가자C를 포획하는 것을 잊지 말자. 또, 카미유와 시로코가 2회 대결하면 카미유의 Z가 시로코의 디·O를 격파하고 Z 자신도 파괴된다.

U.C.0088.1 GUNDAM SENTINEL



STAGE 1 페즌의 반란

승리조건 : 적 미사일 전멸
패배조건 : α 임무부대의 전함이 1척이라도 격침


이 녀석들을 모두 파괴해야 한다

류의 S(스페리올)건담은 인컴을 사용할 수 있는 고성능기로, 적 MS와의 성능차가 현저하다. FAZZ, 제타플러스 등도 모두 고성능기체라 플레이어 부대의 도움 없이도 미션 클리어가 가능하다.
타겟인 위성미사일이 폭발할 때 반경 3칸 이내에 큰 데미지를 주므로 주의.


폭발 범위 안에 들어가지 않도록 하자

STAGE 2 교도단의 남자들

Combat 1
승리조건 : SOL 격파
패배조건 : 류 격파


타겟은 SOL뿐

토슈가 직접 출격한다. 류는 초강기 상태이므로, 인컴 두 발이면 SOL을 격파할 수 있다. MA급 출력을 자랑하는 S건담이라면 눈 깜짝할 사이에 클리어다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸. (브레이브 격파 이후) 6턴 내에 적 전멸
패배조건 : 페가서스Ⅱ 격침. (브레이브 격파 이후) 적 전멸 실패

조금 노력하면 S건담을 ACE로 만들 수도 있는 스테이지. 브레이브의 전함을 격침시키면 브레이브 함대와 토슈대가 모두 퇴각, 페즌의 자폭장치를 가동한다. 이후에는 드레이크가 이끄는 함대만 남는데, 사기가 떨어진 탓인지 모두 도망가느라 바쁘다. 제크 · 아인은 반드시 포획하자.


버려진 자의 표정

STAGE 3 월하의 꿈

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : α 임무부대의 네로 전멸. 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 류가 브레이브 격파

류는 EX-S건담으로 출격한다. 적이 많으니 충분히 ACE로 만들 수 있지만, 달에 강하한 네로 부대가 전멸 당하지 않게 주의하자. 첫 턴에 달의 네로 부대 앞에 Mk-Ⅴ가 나타난다. Mk-Ⅴ의 제물이 되지 않도록 네로는 최대한 벌려두자. 4턴째에 에어즈 시의 방위부대가 등장하니 최대한 빨리 플레이어 부대를 강하시켜야 한다. 제크 · 아인, 누벨짐Ⅲ, EWAC네로를 포획할 수 있다.


ALICE 시스템 기동

Combat 2
승리조건 : 적 전멸. 6턴 내에 사령탑 점령
패배조건 : 사령탑 점령 실패. 류 격파. 아군 베이스 점령


이 곳이 사령탑

토슈의 제크 · 츠바이는 우수한 기체지만 Ex-S건담에 비해 열등하다. 플레이어 부대와 네로 부대가 피래미들을 상대하는 동안 추진력과 기동성이 좋은 Ex-S건담과 Z플러스로 사령탑을 점령하러 들어가자. 가급적 길목의 바잠은 무시하고 사령탑 근처의 제크 · 아인들을 청소하는 데 주력하는 것이 좋다. 3턴째에 아군의 베이스 근처에 적의 별동대가 등장한다. 베이스를 빼앗기지 않도록 주의. 테크니컬 레벨만 어느 정도 있다면 걱정할 정도의 전력은 아니다.

STAGE 4 어스 라이트

Combat 1
승리조건 : 적 1기라도 격파
패배조건 : 류 격파. 페가서스Ⅲ 격침

네오지온의 가자E는 그다지 강력한 유닛은 아니

므로 페가서스Ⅲ와 Ex-S건담이 한 방씩만 먹이면 간단히 없앨 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 페가서스Ⅲ 격침, (죠슈 등장 이후) 류의 격파
퀘스트 보너스 발생조건 : 류가 클레이와 3회 대결

큰 타격을 입은 페가서스Ⅲ는 이면으로 빠져, 마닝스가 조디악을 공격하면 붙으면 이벤트가 발생.


괴물 MA 조디악

셔틀이 출발하고 조디악은 페가서스Ⅲ를 포기, 셔틀을 원호하러 간다. 셔틀을 쫓는 류 앞에 죠슈가 제크·츠바이로 나선다. 츠바이는 포획 가능하니 우선 셔틀을 노리자.

츠바이는 원거리 공격 무기가 없으니 멀리서 인컴으로 싸우자. 츠바이를 격파하면 조디악이 나타난다. 분리를 시도하는 조디악이지만 한쪽이 문제를 일으켜 파괴, 조안만이 남는다. 조안과 류가 3회 대결하면 퀘스트 무비가 발생, 조안과 셔틀을 일격에 격파한다.

U.C.0088 기동전사 건담ZZ



STAGE 1 샹그리라의 소년

Combat 1
승리조건 : 마슈마 격파
패배조건 : 쥬드 격파


장미의 기사 마슈마·세로

Z는 스펙에서부터 가루스J를 압도하므로 가지고 놀다시피 할 수 있다. 원하는 대로 싸우자.

Combat 2
승리조건 : 아가마가 공업용 해치에 도달, 적 전멸
패배조건 : 아가마 격침

아가마는 맵 우하단의 공업용 해치로 향하고, 파일럿도 형편없는 데다 지휘범위를 벗어난 Z는 아가마로 귀환시키자. 무사히 귀환했다면 Z에는 쥬


이곳으로 아가마를 보내자

드가 탑승하여 재출격할 수 있다. 적을 전멸시키기보다 플레이어 부대는 아가마의 호위에 전념하는 것이 좋다. 3턴째 야잔과 케몬의 게제가 해치에 등장하므로 해치 쪽에도 미리 병력을 배치해 두자. 루·루카의 코아파이터도 원군으로 등장하지만 그다지 도움은 되지 못한다

STAGE 2 시동! 더블제타

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아가마 격침


이것이 더블제타

쥬드와 마슈마가 대결하면 함마함마가 제타를 파괴직전으로 몰고 가는 이벤트가 있다. 이 때 라비안로즈의 루가 더블제타를 몰고 등장, 쥬드는 ZZ로 갈아탄다. 월등한 성능으로 밀어버리자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 쥬드 격파, 라비안로즈 격침, 아가마 격침


전대미문의 MS Z자크

라비안로즈의 짐Ⅲ들을 출격시켜 총알받이로 사용하자. 플레이어 부대로 맵 우측 하단의 엔도라를 격침시키면 가·조움과 가자D를, 좌하단의 엔도라를 격침시키면 R자자를 포획할 수 있다. 적을 전멸하면 엘피·풀의 큐베레이Mk-Ⅱ가 나타난다. 초강기 상태에서 뿜어내는 판넬이 가히 위력적이니 가급적 접근전으로 몰아가는 것이 좋다.

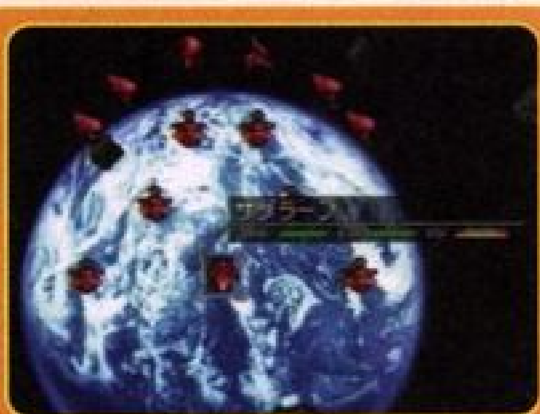
STAGE 3 하만의 검은 그림자

Combat 1
승리조건 : 풀 격파
패배조건 : 쥬드, 루, 엘 격파

풀이 판넬을 사용하지 못하도록 붙어서 공격하자. ZZ는 빔사벨의 위력이 높으므로 백병전이라면 쥬드 쪽이 우세하다.


푸루푸루푸루~~~♪

Combat 2
승리조건 : 6턴 내에 사다란 격침
패배조건 : 사다란 격침 실패, 아군 전멸


문제의 사다란

네오지온군은 전원이 초강기 상태지만, 플레이어 부대가 두 부대나 출격할 수 있고, 백식과 ZZ는 고성능 맵병기를 가지고 있으니 어렵지 않을 것이다. 큐베레이나 S건담 등의 사이코뮤 기체를 만들어 두었다면 더더욱 진행이 수월할 것이다. 즈사의 맵병기 전탄 발사에는 주의. 항상 사정거리를 확인하며 움직이도록 하자. 풀을 격파하면 풀은 대기권으로 낙하 위기에 처하고 쥬드는 풀을 구하러 간다.


전탄발사의 범위

STAGE 4 불타는 지구

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 건담팀 1기라도 격파

첫 턴에 적 증원이 포위해오므로 건담팀은 너무 흩어지지 않도록 한다. 풀의 큐베레이Mk Ⅱ와 ZZ가 있으니 그다지 어렵지 않을 것이다. 메가라이더의 메가런처도 한 몫 단단히 한다. 롬멜은 기량이 뛰어난 파일럿이지만 MS의 성능차는 어찌할 수 없는 법. ZZ로 혼내주자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 건담팀 1기라도 격파, 아군 베이스 점령

즈사의 앞에 모여 있지 말자. 아차 하는 순간 전탄발사 몇 번에 빈사상태가 된다. 다행히 베이스가 쥬드가 있는 곳에 가까우니, 쥬드는 시작하자마자 하이메가런처를 한 방 날리고 건담팀과 플레이어 부대를 접근시키자. 3턴 째에 가라바의 아우도무라와 에우고의 아가마改가 증원으로 등장한다. 사다란이 파괴되면 쥬드가 혼란상태에 빠지므로 주의. 수중의 유콘U99를 격침시키면 카플 포획 가능.

STAGE 5 무너져버린 하늘

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아가마 격침

6:6의 전투. ZZ와 큐베레이Mk Ⅱ가 있으니 간단히 무너뜨릴 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 전송기 격추


콜로니 폭발의 범위

중앙에 배치된 플레이어 부대를 중심으로 방어 라인을 구축, 일단 지구의 MS들을 모두 격파하자. 콜로니 낙하시 넓은 지역에 피해가 있으므로 신속히 상공으로 대피해야 한다. 콜로니 낙하 후 풀투가 탑승한 사이코건담이 등장한다. 풀투와 쥬드 대결시 이벤트가 발생, 풀은 산화하고 풀투는 퇴각한다. 풀과 쥬드, 풀투가 모두 출전하고 있어야 이벤트가 발생한다는 것에 주의.

STAGE 6 전사, 또다시…

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 넬·아가마 격침


지휘 범위는 고작 이 정도

첫 턴에 풀투의 큐베레이Mk Ⅱ가 등장한다. 비챠의 지휘범위는 대단히 좁아서 아군 게스트 그룹의 움직임이 크게 제약되니, 대니가 이끄는 쟈무르핀은 넬·아가마 쪽으로 끌어들여 빔샤벨로 공격하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 넬·아가마 격침, 아군 베이스 점령

두 장의 맵에 각각 하만과 그레미 군이 포진하고 있다. 도벤울프의 맵병기에 주의. 그레미를 쓰러뜨리면 하만은 큐베레이로 출격, 쥬드에게 도전장을 던지고 쥬드는 하만을 따라간다. 캐라가 쓰러질 때 최후의 발악을 한다(그러나 의미불명). 쥬드와 하만은 두 번 격돌하면 이벤트로 하만이 쓰러진다.


기사의 최후

U.C.0093 역습의 샤아



STAGE 1 하늘에 불을 뿜는 자

Combat 1
승리조건 : 규네이 격파, (샤아 등장 이후) 아무로가 샤아 격파
패배조건 : 아무로 격파


다시 만난 라이벌

규네이의 약트도가의 HP가 절반 이하로 떨어지면 샤아의 사자비가 등장한다. 샤아와 아무로가 한 차례 교전하면 적은 퇴각하므로 편한 마음으로 싸우자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 라·카이람 격침

이번 시나리오부터 라·카이람급 전함을 건조할


또 하나의 라이벌

수 있다. 라·카이람은 전면이나 후면으로 빠져 일단 플레이어 부대와 합류하도록 한다. 3턴 째에 아무로의 ν(뉴)건담이 등장한다. 민간기 천록이 파괴되면 게임오버. 적은 특별히 천록만을 노리고 공격해 오지는 않으니, ν건담으로 가볍게 제압할 수 있다. 기라도가를 포획하는 것을 잊지 말자.

STAGE 2 싫은 기억과 함께

Combat 1
승리조건 : 루나투 함대의 전멸
패배조건 : 라·카이람 격침

어이없게도 적의 전멸이 아닌 아군 함대의 전멸이 목표다. HP도 얼마 남지 않은 상태이니, 론드·벨의 움직임은 시간낭비. 얌전히 전투가 끝나기를 기다리자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 하사웨이와 퀘스 대결

하사웨이와 퀘스가 대결하면 α·아질와 리가지가 소멸한다. 아무록 샤아와 2회 격돌하면 이벤트가 일어나 둘 다 초강기 상태가 된다. 샤아가 쓰러지면 아무로와 함께 사라지므로 뉴건담을 ACE로 만들 것이라면 샤아는 가급적 나중에 쓰러뜨리자. 기라도가와 서큘즈를 잔뜩 회수할 수 있다.


마지막 승부

U.C.0105 섬광의 하사웨이



STAGE 1 테이크 오프

Combat 1
승리조건 : 시베트가 3턴간 생존, 적 전멸
패배조건 : 시베트 격파

무리하게 전투하려하지 말고 달아나자. 적과의 거리는 멀고 시간은 3뿐이다.

Combat 2
배치 2 발진 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

Ξ(크사이)와 페넬로페는 모두 초고성능 MS다. 미노프스키 크래프트가 탑재되어 있어 통상상태로 비행이 가능한 데다 사이코뮤 병기까지 가지고 있다. 기본적인 스펙이 같으므로 두 MS의 대결은 파일럿의 기량 승부가 된다. 무대가 공중과 해상이므로 플레이어 부대는 비행가능유닛을 중심으로 편성하거나 비행이 가능한 서포트 유닛을 준비하자.


이것이 Ξ건담이다

STAGE 2 내로우 스페이스

Combat 1
배치 2 발진 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 마프티 격파


마프티의 이름을 건 아사웨이

적의 주력 구스타프컬은 원거리 공격 능력이 미약하니 Ξ의 판넬 미사일로 하나씩 떨어뜨리자. 구스타프컬과 켓사리아 포획 가능.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 마프티 격파, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 마프티가 가루다 격파

기기가 게스트로 있는 탓인지 적은 모두 초강기 상태이다. 게스트 그룹은 마프티뿐이므로 플레이어 부대의 역할이 중요하다. Ξ의 기동력을 이용, 재빨리 가루다로 붙어서 격추시켜 버리자.

STAGE 3 마란비지

Combat 1
승리조건 : 렌 격파
패배조건 : 가우만 격파

첫 턴에는 일단 맵 상단으로 후퇴, 아군 유닛이 모인 후에 집중공격하자. 가급적 판넬미사일을 사용할 수 없는 근거리에서 싸우는 것이 유리하다. 렌의 페넬로페는 HP가 절반 이하로 떨어지면 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸, 적 베이스 점령
패배조건 : 마프티 격파
퀘스트 보너스 발생조건 : 마프티가 렌과 2회 대결

Ξ를 ACE로 만들 수 있는 스테이지. 적의 가더가 레벨7이므로 강한 플레이어 부대를 편성하지 않았다면 베이스 점령은 어렵다. 반대로, 강력한 플레이어 부대를 육성해 두었다면 금방 끝낼 미션. 렌의 페넬로페와 두 차례 대결하면 퀘스트 무비가 발생하면서 Ξ와 페넬로페가 사라진다. 반드시 ACE로 만든 후 무비를 볼 것.


빔배리어에 잡혀버린 Ξ

U.C.0120 건담 F90



STAGE 1 과거와의 조우

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 데브 격파, 아군 베이스 점령


새 주역 F90

상황은 극히 불리하다. 일단 데브의 F90을 맵 하단으로 내려 플레이어 부대와 합류하도록 하자.

적의 MS들은 구지온의 것과 같은 형태지만 스펙상에서 훨씬 앞선다. 다만 특별히 강력한 유닛이 아니므로 플레이어 부대그룹과 합류하면 무난히 전멸시킬 수 있다.

STAGE 2 군신 마즈의 아래서

Combat 1
승리조건 : 시드 격파
패배조건 : 데브 격파

데브와 시드의 기량 차이도 있거니와, MS의 성능부터 차원이 다르다. 가볍게 제압하자.

Combat 2
승리조건 : 강하선이 화성상에 위치, 적 전멸
패배조건 : 강하선 격파, 아군 베이스 점령

F90과 기라도가改는 출격할 수 없다. 제13기동함대가 적의 발을 묶는 동안 강하함은 화성으로 달리자. 화성쪽에서는 플레이어 부대가 달려와 구해줄 것이다. 이면으로 넘어가면 적의 증원이 등장하는데, 첫 턴에 바로 이면으로 넘어가면 포위 당하게 되니 몇 턴은 화성으로 달린 후에 넘어가자.

강하선이 화성 근처에 도달하면 화성 앞에 적의 증원이 있으니 플레이어 부대는 끝까지 강하선을 호송해야 한다.

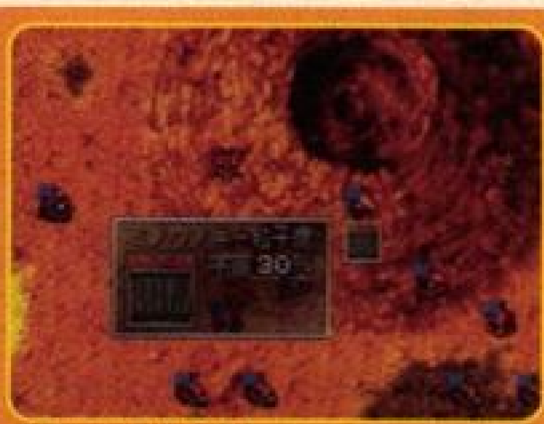
STAGE 3 올림포스의 성난 불길

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 데프, 시드 격파

데프와 시드는 초강기 상태이므로 무난히 싸울 수 있다. 다만 기체의 성능이 떨어지는 시드가 격파당하지 않게 주의.

Combat 2
승리조건 : 13턴 이내에 적 전멸
패배조건 : 적 전멸 실패, 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 데프와 보슈가 2회 대결

적의 무사카 함에서는 RF자크를 포획할 수 있다. 데프와 시드는 초강기 상태이니 안심. 지상의 적들은 플레이어 부대와 시드에게 맡기고, 데프는 신속히 리프트를 이용하여 지하기지로 돌입하자. 지하기지로 내려가면 다음 턴에 보슈가 F90을 타



이 곳에 리프트가 있다

고 등장한다. 좌우의 RF자크를 처리한 후 보슈와 한 판 붙으러 가자. 두 차례 격돌하면 퀘스트 무비가 발생, 데프와 보슈는 사라진다. 아·바오아·쿠에서 아무로와 샤아의 마지막 전투를 재연하면서.



붉은 건담

UC.0123.2 SILHOUETTE FORMULA



STAGE 1 제브라존

Combat 1

승리조건 : 의문의 기체 격파
패배조건 : 토키오 격파

2:1인 데다 성능차이가 있으므로 간단히 제압할 수 있다. 엄살을 떨던 하디건도 그다지 큰 타격은 받지 않는다.

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 브레이우드 격침, 아군 베이스 점령

토키오와 셸프 대결시 대화 이벤트가 있다. Ξ 등의 사이코뮤 MS가 있다면 가볍게 클리어할 수 있다.

STAGE 2 네오지온의 자손들

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아이리스 격파

적의 기라도가는 5단계 개조되어 있어 하디건보다 강력하다. 8기에 불과하지만 하디건과 실루엣만으로 상대하기는 벅차니 플레이어 부대가 빨리 도와주어야 한다. 아이리스의 에레카는 플레이어 부대 쪽으로 대피하고 플레이어 부대와 실루엣은 아이리스를 지키자. 맵상의 적을 전멸시키면 레이라·라기올의 기라도가가 등장한다. 레이라까지 쓰러뜨리면 미션클리어.

STAGE 3 복수는 우주에 흩어지고

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 브레이우드 격침

가렘손 부대와 크로스본 뱅가드, 그리고 브레이우드의 삼파전. 가렘손의 네오건담과 셰필드의 비기나·제라는 우수한 MS지만, 브레이우드에도 F타입 건담이 두 기 있으니 크게 밀릴 상황은 아니다. 토키오는 네오 건담에 탑승, 실루엣 건담은 레이라가 조종한다. 토키오가 크렘손과 2회 대결하면 퀘스트 무비가 발생, 토키오와 크렘손의 네오 건담이 같이 사라진다.

U.C.0123.3 GUNDAM F91



STAGE 1 프론티어IV 습격

Combat 1

승리조건 : 적 전멸, 우주항구로 탈출
패배조건 : 시북 격파

연방군의 헤비건이 적들을 유인하는 동안 시북의 건탱크는 항구로 달아나자. 데난게이와 데난존은 공중의 지형대응이 D이기 때문에 이동력이 떨어진다. 헤비건도 마찬가지이니, 착륙해서 행동하도록 한다.



여기까지 이동하면 탈출 성공

Combat 2

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 스페이스아크 격침

스페이스아크는 이동할 수 없다. 안나마리의 다기·일스와 에빌S는 F91보다 공격사정거리가 길다.



엄청난 공격범위의 맵병기, 베스바

플레이어 부대를 이용, 단번에 접근전으로 이끌어 가자. 안나마리대는 직접 스페이스아크를 노려오므로 주의.

STAGE 2 라플레시아 프로젝트

Combat 1
승리조건 : 베라 격파
패배조건 : 시북 격파, 스페이스아크 격침

투항한 안나마리도 다기·일스로 출격한다. 3기의 MS로 적 전체를 상대하는 것은 위험하니, 신속히 F91을 베라의 비기나·기나에게 보내자. 시북과·베라가 대결하면 대결 이벤트 후 베라는 시북들과 함께 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸, (라플레시아 등장 후) 카롯조 격파
패배조건 : 시북 격파, 스페이스아크 격침

첫 턴에 버그에 의해 15000가량의 피해를 입게 되므로, 가급적 중앙에는 플레이어 부대를 배치하지 말자. 콜로니 내의 버그들은 무시하고 시북과 세시리는 플레이어 부대와 함께 우주로 나가자. 베라가 출항하면 카롯조가 라플레시아로 출격한다. 초강기 상태의 라플레시아는 대단히 강하니, 직접 싸움을 거는 것은 자살행위. 세시리 격파 이후 시북과 카롯조가 대결하면 이벤트가 일어나 라플레시아를 파괴한다.


연인간의 전투


버그의 공격범위


압도적인 위용의 라플레시아

U.C.0133 크로스본 건담X



STAGE 1 우주해적

Combat 1
승리조건 : 토비아와 킨케도우 대결
패배조건 : 토비아 격파

토비아와 킨케도우가 두 차례 대결하면 퀘스트 무비가 발생하면서 전투가 종료된다. 크로스본 건담 주위에 있는 존드·게이의 공격에 주의하자.


세상은 근성만으로 살 수 있는 것이 아니다

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

적은 전함 없이 MS가 단독 행동한다. 아군의 MS나 전함보다 베이스를 노리고 덤벼드니 하나씩 각개 격파하면 간단히 클리어할 수 있다. 적들이 크게 흩어져 있으므로, 판넬 계열 등 사정거리가 넓은 유닛을 중심으로 플레이어 부대를 편성하자.

STAGE 2 그 어둠의 이름은 「목성」

Combat 1
승리조건 : 토비아가 탑승한 존드·게이의 HP를 30% 이하로 떨어뜨린다
패배조건 : 토비아 격파, 아군 전멸

토비아는 목성 제국군으로부터 도망다니고 있으니 제국군의 유닛은 신경쓸 필요 없이 X1과 X2로 두 번씩만 근거리 공격을 해 주면 안전하게 30% 이하로 떨어뜨릴 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 토비아, 킨케도우 격파

첫 턴에 다수의 적 증원이 도착하므로 가급적 빨리 플레이어 부대를 도착시키자. 적의 MS 바다라와 베스·바다라는 약골이므로 간단히 전멸시킬 수 있다. 마더·뱅가드를 격침시키면 X1과 X2를 회수할 수 있으니, 맵병기를 가지고 있는 MS가 있다면 시도할 만하다.


노년의 힘

STAGE 3 이오의 폭풍

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 토비아, 킨케도우 격파, 마더·뱅가드 격침, 아군 베이스 점령

목성 제국군의 신형MS 바곤은 다바라 시리즈보다 추진력은 우수하지만 무장이나 성능 자체는 큰 차이가 없다. MA 형태의 칸그리죠 정도가 그나마 봐줄 만한 전투력을 가진 기체. 킨케도우와 토비

아는 초강기 상태이니 마음껏 전장을 휘저을 수 있다. 아직 X1이나 X2를 ACE로 만들지 못했다면 이번 스테이지가 기회다.

STAGE 4 죽음의 질풍

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 마더 · 뱅가드 격침

로즈마리, 기리, 번즈와 킨케도우 대결시 대화가 있다. 셋 중 하나가 격파당하면 퇴각하므로 하나만 집중공격하자. 강력한 적이 없으니 원거리에서 플레이어 부대로 기함만 파괴하면 순식간에 클리어할 수 있다.

STAGE 5 크로스본 VS F91

Combat 1
승리조건 : 해리슨 격파
패배조건 : 마더 · 뱅가드 격침


타겟은 해리슨의 F91

킨케도우와 해리슨 대결시 2회까지 대화가 있다. F91의 베스바를 피하기 위해서라도 가급적 적의 정면에 대치하지 않는 것이 좋다. 해리슨의 F91을 격파하면 연방군은 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

에레고레라는 대단한 파괴력을 가지고 있으므로 주의하자. 역시 번즈와 로즈마리, 기리 중 하나가 격파 당하면 셋 모두 퇴각한다. 액실리오를 포획할 수 있으니 놓치지 말자.


X3의 무라마사 블래스터

STAGE 6 사람과 계승하는 자 사이에서

Combat 1
승리조건 : 기리 격파
패배조건 : 아군 전멸

X3는 다소 손상을 입은 터이므로 첫 턴에는 X1改의 옆으로 피하는 것이 좋다. 킨케도우와 기리, 토비아와 기리 대결시 대화 이벤트가 발생한다. X1改와 X3가 두 번씩만 공격하면 확실히 기리를 격파할 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 토비오가 디비니다드 본체와 2회 대결

세 번째 맵의 잔챙이들은 연방의 MS들과 프린트대에게 맡기자. 플레이어 부대는 우선 첫 번째 맵의 목성 제국군을 깨끗이 청소한 후 두 번째 맵의 킨케도우와 토비아를 지원한다. 쥬피트리스를 격파하면 클랙스는 거대MA 디비니다드로 출격한다. 본체는 정 중앙의 것이고 나머지는 더미. 근접공격 무기가 없으므로 X3의 B · 무라마사블래스터로 마음놓고 베어주자. 토비오와 클랙스가 두 차례 교전하면 퀘스트 무비 발생, X3와 디비니다드가 소멸한다.


이것이 본체

U.C.0513 기동전사 V건담



STAGE 1 하얀 모빌수츠

Combat 1
승리조건 : 가리 격파
패배조건 : 아군 전멸

웃소와 가리가 두 차례 교전하면 이벤트가 일어나 가리의 조로를 쓰러뜨린다.


가리의 조로를 떨어뜨리는 웃소

Combat 2
승리조건 : 크로노클 격파
패배조건 : 아군 전멸

크로노클의 조로 부대는 첫 턴에 맵 우측으로 움직이므로 상공에 배치한 플레이어 부대를 내려 크로노클 주위의 조로부터 청소하자. 웃소가 타고 있는 샷코도 고급 유닛은 아니지만, 조로는 그야말로 삼류 MS다. 웃소와 크로노클이 대결하면 대화. 크로노클만 쓰러뜨리면 나머지 적은 모두 물러간다.

STAGE 2 전사의 휘광

Combat 1
승리조건 : 가리 격파
패배조건 : 오이, 레오니드 격파

가리와 웃소 대결시 대화. 가리는 초강기 상태이므로 선공을 유도, 일단 회피로 사기를 떨어뜨리자. 가리의 곳조라는 특별히 오이와 레오니드의 카미온을 노려오지는 않는다. 보다 빠른 결말을 원한다면 카미온을 위로 올려 웃소를 보조하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 레오니드, 오티스 격파

적의 조로 부대는 상공에서 공격해 오므로 플레이어 부대는 비행 가능 유닛을 중심으로 편성, 공중전을 벌이는 것이 안전하다. 지상에서 전투를 벌이면 카미온이 피해를 입을 수 있기 때문. 전투 개시와 동시에 V건담은 상승하고 플레이어 부대는 적의 조로 부대 앞으로 붙어 유닛을 풀어놓자. 리더인 와타리는 초강기 상태이므로 주의. 와타리와 우소가 대결하면 대화 이벤트가 있다. 와타리가 격파당할 때 웃소의 사기가 저하된다.

STAGE 3 지브랄탈 공방

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 전송기 1기라도 격파
이벤트 보너스 발생조건 : 톰리아트 부대의 잔스칼병과 헬렌 대결

적은 두 기의 가리크손과 수 기의 전두바이크 갑·을 타입. 모두 육전형 유닛로, 공격력과 방어력은 떨어지지만 기동력이 뛰어나다. 플레이어 부대를 최대한 빨리 적의 앞에 붙이자. 첫 번째 적의 턴에 루페가 이끄는 증원이 상공에서 나타난다. 지상의 적들은 플레이어 부대에게 맡기고, 3기의 V건담을 비롯한 슈라크대는 톰리아트 부대의 공격에 대비하자. 헬렌과 톰리아트 부대의 잔스칼병이 교전하면, 전송기를 노리는 톰리아트의 공격을 헬렌이 받아내는 이벤트가 발생한다.


맵 좌상단에 적의 증원

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 셔틀 격파, 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 케이트가 쿠완과 대결

적이 세 방향에서 온다. 우상과 아래쪽의 적은 플레이어 부대가, 좌상의 적은 슈라크대가 맡는 것이 좋다. 아래쪽에서 올라오는 쿠완의 멧메도자와 케이트의 건이지가 대결하면 퀘스트 무비가 발생, 케이트는 그 생의 끝을 맞는다. 동시에 웃소와 준코는 사기 저하, 셔틀은 출발한다.


무너지는 지지대를 직접 받치는 케이트, 그리고…

STAGE 4 전략위성을 두드려라

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 린호스 격침
이벤트 보너스 발생조건 : 웃소가 크로노클 격파

플레이어 부대가 배치되는 위치와 린호스를 둘러싼 적이 있는 위치가 거의 정반대에 가깝다. 신속히 접근하여 엄호하도록 하고, 린호스는 슈라크대를 미끼로 던지면서 플레이어 부대가 있는 쪽으로 이동하자. 크로노클이 이끄는 3기의 독립된 조로아트는 초강기 상태이므로 주의. 3턴 째에 가운랜드의 쟈베린 6기가 아군의 원군으로 등장한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령


V대시 건담

V건담은 원거리 사격형의 V대시 건담으로 출격한다. 근거리 공격이 불가능한 데다 EN소모량이 제법 크니 운용에 주의하자. 갓월드의 아비골은 회수 가능.

STAGE 5 우주를 달리는 섬광

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 린호스Jr. 격침, 웃소 격파
이벤트 보너스 발생조건 : 웃소가 타시로 격파

세 방향에서 포위해 들어가므로 적의 전멸은 간단하다. V건담을 ACE로 만들기 쉬운 전투. 웃소가 타시로의 기함을 격파하면 타시로는 퇴각하고, 웃소는 방비가 허술해진 틈을 타 잔스칼 본국으로 잠입한다(전투 맵 상에서 사라진다). 이후 적을 전멸시키면 Combat 2로 넘어간다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 웃소, 카이라스기리 격파, 린호스Jr. 격침, 아군 베이스 점령

플레이어 부대를 두 그룹으로 나누어 한 그룹은 맵 좌상단의 적을 격파한 후 잔스칼로 돌입, 웃소와 마베트를 지원하고 다른 한 부대는 맵 우하단에서 카이라스기리를 노려오는 적들을 맡자. 잔스칼 내의 웃소는 일단 MA로 변형, 마베트의 조로아트와 합류, 샤이탄들을 먼저 처리하자. 웃소와 카테지나가 대결하면 웃소의 사기는 하락, 카테지나의 사기는 상승한다.


이 에리어 내에 잔스칼로 들어간다

STAGE 6 모토래드 발진

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

PLAYSTATION

웃소는 초강기 상태다. 그대로 3기의 게도라프를 공격하면 간단히 없앨 수 있다. 맵 하단에서 올라오는 브로호의 돗고라에 주의. 기동력이 높고 공격력이 뛰어나다. 방어력이 떨어진다는 단점이 있으니, 초강기 상태의 V2로 일격에 보내버리자. 알베오는 기함의 HP가 절반 이하로 떨어지면 함대는 전원 퇴각한다.


MA 돗고라

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

역시 플레이어 부대를 둘로 나누어 하나는 육상의 알베오 부대를, 한 부대는 해상의 크로노클 부대를 맡도록 하자. 두 번째 턴에 오데로와 토마슈의 건블래스터가 증원으로 등장한다. 게도라프, 가르그이유, 리그·샷코를 포획할 수 있다. 수중용 MA를 준비하지 않았다면 가르그이유와 돗고라가 부유할 때까지 기다려 잡는다.

STAGE 7 어머니여 대지로 돌아오라

Combat 1
승리조건 : 고즈와 아드라스테이어 격파
패배조건 : 웃소 격파


단신 적진으로

웃소는 초강기 상태이므로 고즈의 존디아 따위는 한 방이다. 고즈를 쓰러뜨리면 웃소의 어머니가 사망하는 이벤트가 발생, 웃소의 사기가 다시 떨어진다. 고즈를 격파한 후에는 다른 MS는 신경쓰지 말고 크로노클의 아드라스테이어만 집중적으로 공격하도록 하자. 크로노클은 아드라스테이어만의 HP가 50% 이하로 떨어지면 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 화이트아크 격침, 오데로 격파

오데로의 건블래스터는 상당히 위험한 상황이므로 최대한 빨리 플레이어 부대를 접근시키고 오데로는 플레이어 부대가 오는 쪽으로 후퇴한다. 수중의 가르그이유들에게는 섣불리 접근하기보다 물위로 부상하기를 기다려 격파하자. 4턴 째에 적의 증원이 도착하므로 가급적 서두르자. 웃소와 마치스의 조로改가 대결하면 대화 이벤트가 있다.

STAGE 8 선혈은 빛을 지나쳐

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸
이벤트 보너스 발생조건 : 웃소가 루페 격파


루페의 브룻켕

종반부의 첫 대규모 전투다. 우소가 루페를 격파하면 루페는 브룻켕을 빌게나우에 자폭시킨다. 적의 MS들은 서포트 유닛을 장비한 탓에 두 차례씩 격파해야 한다. 게스트 유닛을 ACE로 만들기 좋은 전투. 귀찮다면 플레이어 부대의 판넬계·기체로 기함만 파괴하는 것이 바람직하다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 린호스Jr. 격침, 아군 베이스 점령

린호스Jr.과 화이트아크가 서로 떨어져 각기 적에게 압박받는 상황이므로, 플레이어 부대 역시 둘로 나누어 각각의 전함을 원호하자. 가급적 두 번째 맵의 중앙 쪽에서 플레이어 부대와 합류한 후 전투를 개시하도록 하자. 파라가 조종하는 잔넥은 꽤 강력해 보이지만 사정거리 4칸 이상의 무기가 없으므로, 빔라이플 등으로 사기를 충분히 떨어뜨린 후 격추시켜 버리자. 원래 초강기 상태이므로 선공 당하지 않게 주의.


파라의 잔넥. 폼은 나지만~

STAGE 9 천사들의 승천

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 화이트아크 격침, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 웃소가 타시로 격파

웃소가 타시로에게 도착할 때까지 타시로 근처의 적들은 깨끗이 청소해 두자. 파라의 겐가온은 초강기 상태이므로 주의. 자칫 화이트아크가 대파할 수 있다. 두 그룹의 플레이어 부대가 타시로를 맡는 동안 한 부대는 중앙으로 이동, 화이트아크를 원호하자. 웃소의 V2어설트는 근거리 공격 능력이 미약하므로 주의. 파라가 화이트아크를 공격하면 파라의 사기가 저하된다. 4턴째에 아군의 증원 잔다르크함이 도착한다. 웃소가 타시로를 격파하면 이벤트가 발생, 마리아가 죽게 되어 웃소의 사기가 떨어진다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 웃소 격파, 아군 베이스 점령

제한시간이 없으니 여유롭게 대기권 밖에 있는 녀석들부터 깨끗하게 처리한 후, 플레이어 부대와 V2어설트 버스터를 돌입시키자. Ƨ나 페넬로페 등 공중전에 강한 유닛으로 플레이어 부대를 편성해 두지 않는다면 홍역을 치를 것이다. 대기권에 돌입한 다음 턴에 연방군이 증원으로 등장한다. 앤젤 하이로우는 공격을 받으면 바로 전투에서 이탈한다. V2어설트 버스터를 ACE로 만드는 것을 잊지 말자.

F.C.0060 기동무투전 G건담

STAGE 1 G파이트 개시! - 지구에 떨어진 건담

승리조건 : 적 전멸, 적 베이스 점령
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 도몬이 네로스에게 결정타


비너스의 탄생~이 아니라 샤이닝건담 발진

적은 미켈로의 네로스 건담 뿐이다. 공연히 플레이어 부대로 건담파이트에 끼어들지 말고 얌전히 샤이닝 핑거로 끝내자.

STAGE 2 강적! - 영웅 채프맨의 도전

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 도몬 격파


건담파이트 시작!

채프만의 존불 건담은 원거리 공격용 MF이다. 맵병기인 저격과 롱빔라이플의 사격범위 내로 들어가면 발칸포 밖에 없으니 더미들은 플레이어 부대에게 맡기고 도몬은 단숨에 뛰어들어가 샤이닝 핑거로 승부를 내자. 도몬과 채프만이 2회 대결하면 채프만은 악호가 다 떨어지고, 존불건담은 파괴된다.

STAGE 3 싸워라 도몬! - 지구가 링이다

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 도몬 격파



초사이어인이 아니다

우선은 그대로 달려들어 중앙의 데빌건담 본체를 샤이닝 핑거 소드로 공격하자. 이후에는 플레이어 부대도 접근해올 테니 일격에 끝낼 수 있다.

STAGE 4 최강최악! - 데빌 건담 나타나다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 도몬, 마스터 격파, 아군 베이스 점령

샤이닝건담 혹은 쿠룽건담을 ACE로 만들 수 있으니 여유를 가지고 하나씩 격파해 나가자. 급한 약속이 있다면 플레이어 부대를 꺼내 단숨에 맵을 쓸어버릴 수도 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 도몬이 마스터와 대결


셔플의 문장

셔플 동맹은 데미지를 입은 상태이니 마스터 건담에게 선제공격은 금물. 첫 턴에는 한 발 물러서 마스터 건담을 끌어들인 후 샤이닝 건담을 선두로 일거에 집중공격을 퍼붓자. 마스터를 격파하면 마스터 건담과 데빌 건담은 퇴각, 도몬은 사기가 떨어진다.

STAGE 5 전사의 끈! - 데빌 포위망을 돌파하라

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배자곤 : 죠르쥬, 사이·사이시, 치보데, 아르고 1인이라도 격파, 골비 격침, 아군 베이스 점령

시작부터 다수의 적에게 포위되어 있어 좋지 않은 상황. 땅에는 데스아미, 공중에는 데스버디, 수중에는 데스네이비가 포진하고 있다. 다행히 적은 약하고 플레이어 부대는 두 부대가 출격 가능. 지형상 육상 유닛은 이동에 큰 제약을 받으므로 비행 가능 유닛을 준비하자. 적들은 아군의 베이스를 노리고 움직이므로 베이스 방어에도 신경 쓰자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

적의 증원에 주의하자. 첫 턴에 있다. 데빌 건담의 메가 데빌 플래시는 강력하므로 데빌건담으로부터 3~4마스 사이의 아군은 각별히 주의하자. 데빌건담은 근거리 무기가 발칸뿐이므로 접근하는 것이 좋다. 데빌은 HP는 크게 높지 않지만 매우 단단하므로 강력한 필살기 위주로 싸우는 것이 현명하다. 데빌 건담을 파괴하면 건담 헤드들이 모두 사라진다.

STAGE 6 결승개막! - 건담 파이터 대집합

Combat 1
승리조건 : 아렌비 격파
패배조건 : 도몬 격파


건담인가 여고생인가

PLAYSTATION

건담 파이트, 네오·스웨덴 대표의 아렌비는 접근전에 약하므로 붙어서 격투로 승부하자. 아렌비를 격파하면 아렌비는 버서커 상태가, 도몬은 명경지수 상태가 되어 양쪽이 초강기가 된다. 노벨의 필살기 버서커 러시는 접근전용이므로 한 마스 떨어져 폭열 갓·핑거로 공격하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 도몬, 동방불패 격파, 아군 베이스 점령


위풍당당

(건담 헤드는 공격 유효범위가 짧으므로 판넬 계열의 무기로 원거리에서 공격하면 쉽게 파괴할 수 있다. 자체비행능력이 있는 갓건담은 공중으로 올라가고 없는 마스터건담은 풍운재기에 탑승하자(공격이 풍운재기에 맞추어 변화한다). 비행형의 건담 헤드는 데스아미를 실어 나르므로 먼저 격파하도록 한다. 데스아미는 포획할 수 있다(물론 쓸모는 없다).

STAGE 7 안녕 사부!
- 마스터 아시아, 연기에 죽다

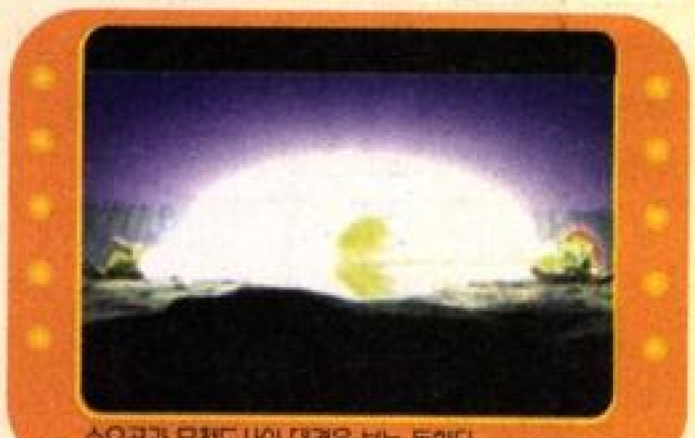
Combat 1
승리조건 : 3턴 내에 슈발츠 격파
패배조건 : 도몬 격파

강기 상태에서 전투가 시작되므로 바로 붙어서 폭열 갓·핑거를 먹여주자. 두 차례를 사용한 이후에는 정신력 소모로 사기가 저하되어 격투 쪽이 더 효율적임을 기억하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 도몬, 죠르쥬, 치보데, 아르고, 사이·사이시, 레인 중 1명이라도 격파
퀘스트 보너스 발생조건 : 도몬과 동방불패 2회 대결

4개의 맵에서 동시에 전투가 벌어지며, 맵간의 이동은 불가능하다. 플레이어 부대는 두 기의 건담으로 데빌의 자식들과 싸워야 하는 첫 번째와 두 번째 맵에 발진시키자. 레인과 아렌비의 대결이 다소 어려울 수 있으나 라이징 건담의 긴 사정거리와 맵병기인 필살필중 라이징애로우를 잘 활용하면 이길 수 있다. 도몬은 건담 헤드에게 신경쓰지 말고 곧장 데빌 건담을 노리자. 데빌 건담을 파괴하면 건담헤 드들은 모두 사라지고 마스터 아시아의 마스터 건담이 등장한다. 데빌과의 전투에서 최대한 HP를 아끼는 것이 좋다. 도몬과 동방불패가 두 차례 대결하면 퀘스트 무비 발생, 마스터 아시아는 쓰러진다.


용자 라이딘이 아니라 라이징건담


손오공과 무천도사의 대결을 보는 듯하다

STAGE 8 데빌콜로니 시동!
- 대진격 셔플 동맹

Combat 1
승리조건 : 그레이트 웡 격파
패배조건 : 도몬 격파

가벼운 1:1 전투다. 폭열 갓핑거 두 발에 결정지어진다.

Combat 2
승리조건 : 데빌 건담 격파
패배조건 : 도몬, 죠르쥬, 치보데, 아르고, 사이·사이시 중 1명이라도 격파, 아군 베이스 점령

지뢰와 같은 데스볼은 폭발시 반경 2마스에 5000 데미지를 주므로 원거리에서 파괴하도록 하자. 데스볼을 하나씩 파괴하면 셔플 동맹은 모두 초강기 상태가 될 것이다(5000씩의 데미지는 감수하자). 전 셔플의 MF들이 데빌과 한 차례씩 교전하면 셔플 동맹권이 발동, 웡의 데빌 건담이 파괴된다. 그러나 그것이 끝은 아니어서 심장부에서 다시 데빌과 대면하는 도몬. 마지막 데빌 건담에게 결정타를 날리면 레인과 도몬이 석파 러브러브 천경권을 날린다.


절대절명 셔플동맹권

A.C.0195 신기동전기 건담W



STAGE 1 소녀가 본 유성

Combat 1
승리조건 : 2기의 에어리즈 격파
패배조건 : 히이로 격파

에어리즈는 버스터 라이플 한 발에 걸리므로 한 턴에 끝내버리자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 우페이 격파, 아군 베이스 점령

카토르나 트로와 한쪽에 경험치를 몰아주면 ACE

유닛로 만들 수 있다. 역시 시간이 없다면 플레이어 부대를 꺼내 단숨에 초토화 해버리자. 우페이는 드래곤 팽으로 노인 좌우의 에어리즈를 파괴한 후 기지의 리오를 상대로 초강기 상태로 만들어 노인을 격파하자. 노인이 쓰러지면 나머지 리오는 퇴각한다.

STAGE 2 유혈의 시나리오

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 히이로, 트로와, 듀오, 카토르 중 1명이라도 격파
이벤트 보너스 발생조건 : 히이로가 노벤터 격파

여기서도 한 대를 ACE로 만들 수 있다. 적은 많지만 MS의 성능이 낮으므로 어렵지 않은 전투가 될 것이다. 히이로가 노벤터가 탄 셔틀을 공격하면 이벤트가 일어난다. 적들이 밀집해 있으므로 더블제타 등 맵병기를 가지고 있는 유닛이 있으면 유리하다.

Combat 2
승리조건 : 5턴 내에 미사일 전부 격파
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령



이 미사일을 모두 파괴하자

미사일을 한 사람에 하나씩 맡도록 하자. 기동력이 좋은 윙, 셴롱, 데스사이즈가 멀리 있는 것을 파괴하고 헤비암즈와 샌드록은 가까운 것을 맡자. 적의 MS는 보너스스텝을 얻기 위해서가 아니라면 손도 대지 말자. 플레이어 부대는 가장 먼 곳의 미사일을 맡도록 한다. 조금만 효율적으로 움직이면 여유롭게 클리어할 수 있다.

STAGE 3 히이로 섬광에 흩어지다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 젝스 격파

원맨쇼 스테이지. 빔사벨로 닥치는 대로 베고 다니자. 톨기스의 우수함을 몸으로 느낄 수 있다.


백색이 아름다운 젝스의 톨기스

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 히이로 격파

지상은 3기의 건담에게 맡기고 플레이어 부대는 비행유닛을 중심으로 편성, 히이로를 보조하자.


자폭하는 윙건담

STAGE 4 슬픈 결전

Combat 1
승리조건 : 젝스 격파
패배조건 : 히이로 격파

젝스와 히이로가 대결시 데모가 있으므로 선제공격은 무위로 돌아간다. 한 턴을 기다렸다가 맵병기 전탄발사로 공격하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

지상은 플레이어 부대에게 맡기고 톨기스는 상공의 에어리즈들을 맡자. 플레이어 부대와 톨기스의 성능으로 일방적으로 몰아붙일 수 있다.

STAGE 5 제로라 불리운 건담

Combat 1
승리조건 : 미리알드 격파
패배조건 : 우주고속전투함 격침, 히이로, 트로와 격파

원작의 스토리를 따른다고 토라스를 몰아놓고 빔캐논을 쏘지는 말자. 빔캐논은 어디까지나 톨기스를 향할 것. 젝스는 회피력이 좋지만 트로와와 히이로의 능력도 만만치 않으므로 어렵지 않게 격파할 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 히이로 격파, 아군 베이스 점령


지옥의 트윈 버스터 라이플

알트론 혹은 데스사이즈 · 헬에게 경험치 몰아주기가 가능하다. 적의 신형 MD 비르고는 일체의 사격공격이 통하지 않으므로 직접공격이나 판넬 등의 사이코뮤 병기로만 공격하자. 제로의 트윈 버스터 라이플 사정범위 내에 들어가지 않도록 주의.

STAGE 6 유리의 왕국

Combat 1
승리조건 : 트랜트 격파
패배조건 : 듀오 격파

리오들은 아군을 돕기보다는 트랜트의 사기를 올려주는 역할을 톡톡히 한다. 트랜트는 빈사상태가 되면 달아나 버리므로, 트랜트가 초강기 상태라고 해서 지나치게 위축될 필요는 없다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 리리나 격파, 아군 베이스 점령



리리나의 리무진

PLAYSTATION

다수의 비르고와 전투하게 되므로 가급적 사이코뮤 기체를 중심으로 플레이어 부대를 편성하자. 리리나의 리무진은 파괴되기 쉬우니 절대 공격받지 않을 위치에 대기시키자. 상공의 수송선에서 에어리스가 발진하기 전에 플레이어 부대의 비행가능MS와 2기의 토라스가 힘을 모아 미리 격추하는 것이 좋다.

STAGE 7 그 이름은 에피온

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 히이로 격파

히이로는 초강기 상태이므로 적은 빔사벨 한방 거리로 들어온다. 상대는 비르고 5기. 필요 EN마저 한 치의 오차 없이 정확히 맞아떨어진다. 한 턴에 모두 없애버리자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 히이로 격파, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 히이로가 빈사상태의 젝스와 대결


제로시스템이 탑재된 건담 에피온

4기의 비르고를 상대로 하는 히이로는 에피온과 제로시스템의 도움으로 간단히 제압할 수 있다. 생크킹덤의 비르고들은 강해질 대로 강해진 플레이어 부대가 맡고 마그아낙대와 토라스는 상공에서 강하해 오는 에어리즈들을 처리하자. 여전히 비르고에게 사격 공격은 금물. 숲의 비르고를 모두 처리하면 젝스의 윙건담 제로가 나타난다. 에피온 버드 형태로 변형해서 태클로 귀찮게 하자. 빈사상태의 젝스를 공격하면 퀘스트 무비가 발생한다. 수중의 캔서와 파이시즈를 대비해 수중공격이 가능한 유닛을 준비하자. 캔서와 파이시즈는 포획 가능.

STAGE 8 발지 공방전

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 게스트 캐릭터가 1명이라도 격파

육전형인 샌드록은 전혀 도움이 되지 못하니 전투의 주역은 데스사이즈 · 헬과 트로와의 토라스. 우주 항모가 격침당하지 않도록 주의하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

화이트팽 부대와 OZ, 그리고 건담의 3파전이다. 아군의 게스트는 토라스와 데스사이즈 · 헬, 샌드록改 뿐이므로 플레이어 부대의 스테이지라 할 수 있다. 발지의 맵병기 발지포는 매우 강력하므로(데미지 30000!) 절대 발지포의 사정거리에 아군을 집어넣지 말자. 테크니컬 레벨을 충분히 올려두지 않았다면 발지포 한 방에 가더가 모두 청소되는 꼴을 볼 수 있을 것이다. 발지포로 무력해진 본진을 노려오는 화이트팽에 주의. 노이에질Ⅱ나 퀸만사, Ξ건담 등으로 휘젓고 다니는 것이 좋다.

STAGE 9 지구를 쏘는 거대한 빛

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 트로와 격파


파괴광

토라스대의 한가운데로 뛰어들어 적들을 끌어모은 뒤 맵병기인 트윈 버스터 라이플 두 번으로 끝내자. 다소 무모하긴 하지만 충분히 가능하다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

적의 주력 비르고Ⅱ는 비르고의 발전형으로 HP과 공격력, 방어력이 월등하고 비르고의 맹점이었던 근거리 공격이 강화되었다. 여전히 사격 공격이 통하지 않는다는 것은 변함없다. 재빨리 첫 맵의 적들을 청소한 후 두 번째 맵으로 내려가 전함부터 파괴하자. 비르고와 비르고Ⅱ를 포획할 수 있다. 아직 W제로를 ACE로 만들지 못했다면 지금이 찬스다.

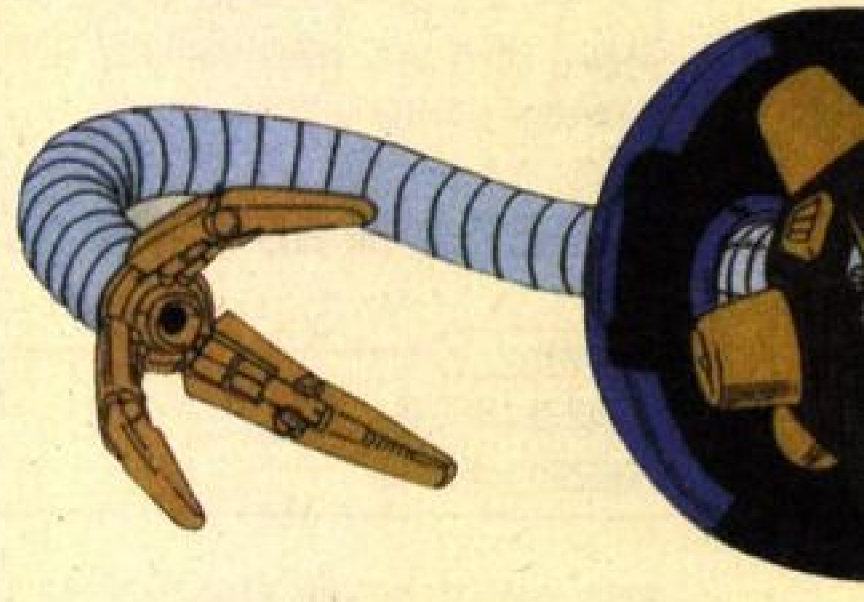
STAGE 10 격돌하는 우주

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸
이벤트 보너스 발생조건 : 우페이와 트레즈 2회 대결

우페이는 드래곤팽으로 주위의 리오를 3기 격파, 초강기 상태로 톨기스Ⅱ와 붙자. 플레이어 부대는 첫 번째와 세 번째 맵에 배치, 재빨리 주위를 정리하고 두 번째 맵으로 가 게스트를 원호한다. 오즈의 주력 MS는 리오이므로 썩 간단히 격파할 수 있다.

Combat 2
승리조건 : 리브라 격침
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령, 리브라가 지구로 낙하

적의 증원에 주의. 적은 두 부대로 나누어 한쪽은 지구로 강하하는 리브라를 원호, 한 쪽은 아군의 베이스를 노려 온다. 이쪽도 베이스 앞에 한 부대를 두고 가는 것이 좋다. 젝스를 격파하면 젝스는 리브라에 자폭한다(안타깝게도 리브라는 멀쩡하다). 리브라를 노리던 플레이어 부대와 W제로가 합심하면 순식간에 끝낼 수도 있다. 플레이어 부대는 최대한 전진해서 이면으로 가다가 세 번째 맵에서 네 번째 맵으로 맵간 공격을 하자.



A.C.0195 G-UNIT



STAGE 1 쌍둥이좌라는 이름의 MS

Combat 1
승리조건 : 정체불명의 병사 격파
패배조건 : 아딘 격파

액셀러레이트 라이플 두 발에 끝. 한 턴에 가능하다는 뜻이다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 로우 격파


겁에 질린 로우 중위

로우의 셔틀은 뒤로 빼고 아딘의 제미너스01과 플레이어 부대를 앞으로 불러 적을 막자. 로셰, 블룸, 클라츠의 MS는 우수하지만 아딘의 제미너스01에는 미치지 못한다. 간단한 대화 이외의 이벤트는 없으므로 편리한 대로 격파하자.



STAGE 2 은가면의 사나이

Combat 1
승리조건 : 로셰 격파
패배조건 : 아딘 격파

제미너스01은 원거리 공격이, 아스크레브오스는 근거리 공격이 더 우수하므로 멀리서 액셀러레이트 라이플로 공격하다가 결정타는 PX모드로 날리자. 아스크레브오스는 HP가 절반 이하로 떨어지면 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

제미너스01이 아스크레브오스를 맡는 동안 플레이어 부대는 베이스 주위의 토라스를 청소하자. 실버 크라운은 명중률은 좋지만 회피율이 떨어지므로 PX모드로 공격하도록 한다.

STAGE 3 오퍼레이션 판도라

Combat 1
승리조건 : 볼더 격파, 클라츠 격파
패배조건 : 없음

이동해서 클라츠를 공격하면 바로 이벤트가 일어나며 전투가 종료된다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

아스크레브오스의 PX모드로 클라츠의 레올을 공격한 후 아딘의 그리프로 레올에게 결정타를 먹이면 아딘이 초강기가 된다. 이것으로 하이드로 건담을 공격하자. 건담끼리의 결투에 걸리적거리지 않게 주위의 토라스들은 플레이어 부대가 맡는다.


건담L0부스터 PX모드

STAGE 4 소녀 루나

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸

아딘과 로셰는 클라츠와 루나 등을 맡고 나머지 비르고는 플레이어 부대로 쏠자. 바이에이트와 메리클리우스의 맵병기에 주의.

STAGE 5 평화로운 시대를 위해

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령, (Dr.베르게 격파 후) 4턴 내에 그랜사리오 격침 실패
퀘스트 보너스 발생조건 : 아딘과 볼더가 2회 대결


클리어 성형 키트 같은 건담 그라브

아딘이 초강기 상태이므로 볼더와의 대결은 간단하다. 하이드라의 인컴에만 주의하도록 하자. 2회 대결하면 퀘스트 무비가 발생, 하이드라 건담은 파괴된다. 로셰와 오델은 일대다 상황이므로 가급적 빨리 플레이어 부대를 붙여 도와주자. 베이스를 노리는 리오들은 가더와 D유닛에게 맡겨도 충분하다. 세 건담 중 하나를 ACE로 만들 수 있는 마지막 기회. Dr.베르게는 한 차례 격파하면 그란사리오로 부활, 자폭을 감행하므로 4턴 이내에 없애야 한다.

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

A.C.0196 ENDLESS WALTZ



STAGE 1 침묵하는 궤도

승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 샐리, 히이로, 듀오 격파

샐리의 우주항모에는 리오 밖에 없으니 전장에서 빠지도록 하고, 토라스는 플레이어 부대에게 맡기자. 영웅의 이름을 가진 히이로도 리오에 탑승하고 있느니 신중하게 움직이도록 한다. 리오를 두어 대쯤 격파하면 두 사람이 초강기 상태가 될 테니 그 때부터 철저히 공격하자.

STAGE 2 영원으로의 회귀

Combat 1
승리조건 : 우페이 격파
패배조건 : 히이로 격파


천사의 선물

시작하자마자 트윈버스터 빔라이플을 한 방 날리면 우페이는 퇴각하고 전투가 종료된다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸


이런 것도 있다

아군의 게스트들이 지나칠 정도로 강해서 이길 수 밖에 없는 승부. 특히 톨기스Ⅱ의 놀랄 만한 추진력을 십분 활용하면 싱거운 전투가 될 것이다. 1기는 ACE로 만들 수 있으니 잘 고르자.

A.W.0015 기동신세기 건담X



STAGE 1 달은 뜨고 있는가?

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 가로드 격파

세 기 모두 대형 빔소드의 사정권 안에 있으므로 간단히 베어 주자. 한 턴에 세 기 모두 격파 가능하다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 가로드 격파
퀘스트 보너스 발생조건 : 가로드가 슬래시 버팔로 공격

가로드가 슬래시 버팔로를 공격하면 새터 라이트 빔 발사 데모가 나온다. 3기의 건담이 뿜어내는 위력이란 대단해서 모든 적이 한 방의 범위에 들어온다. X로 모두 해치워도 ACE로는 만들 수 없으니 플레이어 부대를 꺼내서 편하게 처리하자.

STAGE 2 작전은 일각을 다툰다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 프리든 격침, 올바 격파


건담 레오팔드의 전탄발사

올바의 아슈타론 건담은 현재 무장되어 있지 않은 상태이므로 회피하면서 도망치고 레오팔드와 에어마스터를 접근, 공격하자.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸


그란디네의 장거리 하립자 광탄포 범위

시작하자마자 새터라이트 캐논을 발사하면 뒤가 편하다. 두 번째 턴에 에어마스터와 레오팔드가 지원온다. 건담 바사고는 정면으로 맵병기를 사용하므로 주의. 그란디네의 맵병기도 강력하므로 주의하자. 플레이어 부대가 제대로 싸우면 레오팔드와 에어마스터가 전선으로 나오기 전에 끝낼 수 있다.

STAGE 3 건담 팔아요!

Combat 1
승리조건 : 4턴 내에 에닐 격파
패배조건 : 가로드 격파, 에닐 격파 실패

DHM파이어와라비의 화염방사는 방어력과 관계없이 데미지를 주므로 매우 주의하자. 첫 턴에는 대기하고 에닐이 먼저 움직이면 바로 공격해 들어가자. 에닐만 쓰러뜨리면 적은 모두 퇴각한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 프리든 격침, 아군 베이스 점령

X는 시작하자마자 건담 바사고 쪽으로 새터라이트캐논을 날리자. 건담 바사고나 아슈타론을 격파하면 나머지 한 대도 퇴각한다. X를 ACE로 만들 수 있으니 마음의 여유를 가지고 전투에 임하자.

STAGE 4 내가 뉴타입이다!

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 프리든 격침


베르티고의 등장

GX가 격파당한 후라 상당히 불편한 상황이다. 우선 레오팔드와 에어마스터는 맵 상단의 폴라베어를 공격, 초강기 상태를 만들어 아슈타론과 버서고를 상대하자. 버서고의 맵병기에는 여전히 주의. 역시 바사고나 아슈타론 중 한 대만 격파하면 둘 다 사라진다. 형제애란 그런 것인가.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
이벤트 보너스 발생조건 : 가로드가 카리스 격파

가로드는 건담X 디바이더를 타고 나오므로 비행가능하지만 안타깝게도 새터라이트 캐논은 사용할 수 없다. 베르티고를 격파하면 노모어가 바토리아로 출격한다. MAP 병기 NT대응 유선 빔포에 주의하자. 경험치 몰아주기로 ACE 유닛 만들기가 가능한 전투다. 폴라베어는 꼭 포획하자.

STAGE 5 로렐라이의 바다

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 프리든 격침

에어마스터는 전혀 도움이 되지 못하니 총알받이로나 쓰고 X디바이더는 잠수시켜 빔소드로 싸운다. 레오팔드는 수중전 타입으로 출전하므로 가장 도움이 된다. 프리든은 큰 타격을 입은 후라 움직이지 못한다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

수중전용 MA를 한 기쯤 준비해 두면 한결 수월하게 싸울 수 있다. 첫 턴에는 초강기인 자밀로 바사고에게 디바이더를 한 방 먹이자. 모빌돌 GX 비트를 적진 깊숙이 넣어 두면 의외로 꽤 도움이 된다. 귀찮은 건담 버서고는 빨리 공격해서 아슈타론과 함께 쫓아버리자. 수중에서 올라오는 적들은 레오팔드와 플레이어 부대가 처리해야 한다. 다행히 수중용 유닛보다 공중전 유닛이 많다.

STAGE 6 더블엑스 기동!!

Combat 1
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 에닐 격파


에닐의 에스페란서

에스페란서를 뒤로 빼면서 건담대는 붙어 주자. 다행히 에스페란서는 이동력이 8이나 되고 어느 정도 회피도 가능하기 때문에 어렵지 않게 대피할 수 있을 것이다. 일단 에어마스터와 X디바이더의 힘을 모아 바사고와 아슈타론부터 퇴각시키자. 지난 스테이지에서는 맹활약하던 레오팔드는 이번에 총알받이가 되고, 반대로 에어마스터가 한 몫 단단히 해낸다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령


달의 요정 건담DX

가로드는 건담DX(Deluxe가 아니라 Double X)에 타고 나온다. 첫 턴에는 옆의 도트레스·프라이어를 격파하고 상승, 다음 턴의 트윈 새터라이트 캐논을 준비하자. 공중전이 가능한 유닛을 충분히 준비해 두는 것이 좋다. 에어마스터나 DX를 ACE로 만들 수 있다.

STAGE 7 날아라 가로드!

Combat 1
승리조건 : 사가야 혹은 오르바 격파
패배조건 : 아군 전멸


끔찍한 범위의 트윈 새터라이트 캐논

일단 DX의 트윈 새터라이트 캐논을 먹이고 시작하자. HP가 격감한 아슈타론에게 에어마스터·B의 부스터 빔캐논이나 X디바이더의 디바이더를 먹여 주면 끝.

Combat 2
승리조건 : 발토크를 8턴간 사수, 적 전멸
패배조건 : 발토크 격파, 아군 베이스 전멸

PLAYSTATION

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

DX가 출전하지 않으므로 트윈 새터라이트 캐논은 기대할 수 없다. 바사고는 자꾸 귀찮게 하므로 아슈타론과 같이 내쫓자. 상공에서 적의 증원이 계속 있는 데다 적들이 노골적으로 발토크를 노려 오니, 8턴을 버티기보다 플레이어 부대가 나서 적을 전멸시키는 것이 훨씬 수월하다. 플레이어 부대 유닛으로 벽을 쌓고 대기하겠다면 말리지는 않는다.

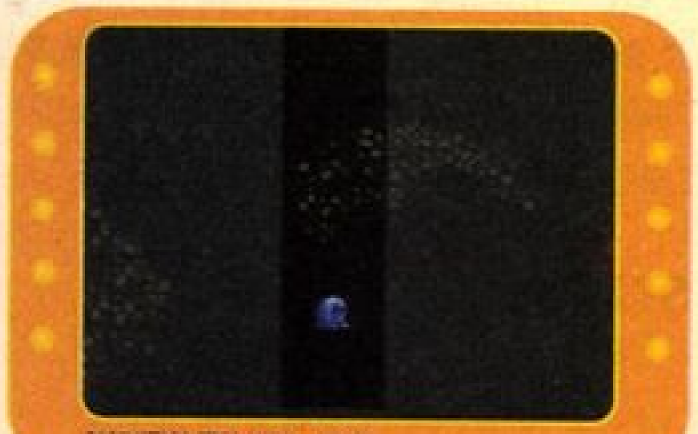
STAGE 8 저것은 G팰콘!

Combat 1
승리조건 : 란슬로 격파
패배조건 : 가로드 격파

트윈 새터라이트 캐논이 너무 쓰고 싶더라도 꾹 참고 란스로 기를 격파하자. 란슬로의 HP를 절반 이하로 떨어뜨리면 느닷없이 파라가 등장, 가로드의 DX를 데리고 달아나 버린다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

플레이어 부대를 둘로 나누어 한 부대는 DX와 함께 콜로니레이저 주위의 적함을 섬멸하고, 다른 한 부대는 베이스를 노리고 앞쪽의 맵에서 넘어오는 적을 맡자. 콜로니 레이저 일격에 베이스의 가더가 모두 사라지므로 베이스 방어의 임무를 맡은 부대의 역할이 크다.


어이없는판이 되어 버리는 베이스

STAGE 9 달은 언제나 거기에 있다

Combat 1
승리조건 : 사기아 혹은 오르바 격파
패배조건 : 가로드 격파


DX는 월면으로 보내자

사기아와 오르바는 트윈 새터라이트 캐논의 사정 범위를 피해 접근하므로 우선 한 발 물러선 후에 동료들과 합류해 한 큐에 날려 버리자. 상대적으로 HP와 방어력이 낮은 오르바의 아슈타론HC를 공격하는 것이 조금 더 쉽다. 둘이 같이 도망친다.

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 가로드 격파
이벤트 보너스 발생조건 : DX가 달 위에 위치

적색의 신연방과 녹색의 우주혁명군은 막상막하의 군세로 대치하고 있다. 그만큼 유닛 수가 많으니 아직 ACE로 만들지 못한 유닛은 이번 전투에서 반드시 ACE로 만들자. 신연방과 우주혁명군은 플레이어 부대에게 맡기고 DX를 위시한 게스트들은 달 표면으로 가자. 도중에 아슈타론 및 바사고와 만나게 되는데 여전히 한 놈만 잡으면 된다. DX가 달에 도착하면 달로 들어가 사라져 버린다.

Combat 3
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령
퀘스트 보너스 발생조건 : 가로드가 사기아 혹은 오르바와 대결

역시 대칭으로 대치해 있는 군사에 맞춰 플레이어 부대를 움직이자. DX가 아슈타론 혹은 바사고와 대결하면 퀘스트 무비가 발생, 3기 모두 사라진다. 남은 적은 잔챙이 뿐이므로 천천히 여유롭게 게스트 유닛을 ACE로 만들자.

C.C 2345 ∀건담



BONUS STAGE 달을 향해 짖어라

Combat 1
승리조건 : 포우 격파
패배조건 : 로랑 격파

포우의 워돔은 맵병기를 가지고 있으니 정면에서의 접근은 절대 금물이다. 조금씩 옆으로 돌면서 접근하자. 포우는 빈사상태가 되면 퇴각한다.


∀의 등장

Combat 2
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

적의 MS 자체는 약체지만, 아군의 게스트는 더더욱 약하므로 전투는 ∀와 플레이어 부대가 주축이 되어 치르게 된다. ∀는 설계가 까다로우므로, 여기서 경험치를 몰아 ACE로 만들어 버리자. 각종 진기한 MS들도 포획할 수 있는 기회.

Combat 3
승리조건 : 적 전멸
패배조건 : 아군 전멸, 아군 베이스 점령

모빌 카플이 몇 대 나오긴 하지만, 전력에 크게 도움되는 녀석들은 아니다. 역시 ∀와 플레이어 부대의 무대가 된다. 특히 적의 워돔이 도열해서 뿜어내는 맵병기에는 주의해야 한다. 적의 리더 코렌은 초강기 상태이므로 먼저 사기를 떨어뜨린 이후에 전투하자.

최고의 데이터가 최고의 선수를 만든다

실황 파워풀 프로야구 2000개막판







플스2용 실황7를 뒤이어 플스용으로 발매된 실황 2000. 전작의 석세스는 사회인이 주제였지만 이번에는 2군 야구선수가 주제이다. 어떻게든 1군이 되는 것이 목적인데…. 전작과 다르게 방대한 이벤트가 존재해 특수능력을 얻는 것이 쉬워졌고 애인의 여부에 따라 생기는 특수능력이 많이 존재한다. 파워풀한 실황 2000의 데이터 집중 분석이다.

공략 ··· 떠돌이

PS

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 코나미

●발매일 : 8월 7일 ●발매가 : 오픈 프라이스

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ

이번 석세스 모드도 주목!

매 시리즈마다 석세스 모드가 파워업하고 있는 실황 시리즈. 이번 플스용도 예외는 아니다. 프로야구선수 2군에서 1군으로 승격하는 것이 목적인 이번 석세스 모드 역시 주목. 전작과 크게 차이나는 점이라면 야수의 육성보다 투수의 육성이 훨씬 쉬워졌다는 것과 경기에서 얻어지는 특수 능력이 많아졌다는 것이다. 이로써 보다 많은 특수능력을 가지고 있는 선수를 만들 수 있게 되었다. 또, 팬서비스라는 항목이 새롭게 추가되었는데 2달에 한번 꼴로 반드시 체크해야되는 메뉴로 조금 귀찮을지 모르지만 꽤 실속있는 경우가 많다. 예를 들어 경험치를 올려준다거나 특수능력을 부여한다거나 등등의 경우가 있다. 석세스 모드를 한번 클리어하고 난 뒤부터는 사이드 B(열혈편)을 즐길 수 있다. 여기는 사이드 A(노멀)과 다르게 1군으로 승급한 상태에서 선수를 육성할 수 있는데 1군의 육성 메뉴가 효과적이므로 좋은 선수를 육성할 때 이용하면 좋다. 하지만 퇴단(クビ)률이 굉장히 높고 쉽게 적응하기 힘드므로 주의가 필요하다.

육성의 기본은 안전

육성의 기본은 안전이다. 특히 잦은 부상은 좋은 캐릭터를 육성할 수 없다. 그렇다면 과연 안전하게 캐릭터를 육성하는 법은 무엇인가? 이제부터 차근차근 알아보자.

1. 터프도는 항상 최고로 올려둔다

석세스 모드에서 빼놓을 수 없는 정석. 터프도를 최고치로 올려놓으면 아무리 부상률이 높은 훈련, 예를 들어 캐치볼(キャッチボール)과 같은 훈련도 부상을 당하지 않는다. 특히 투수의 경우는 구질을 배울 때 부상률이 상당히 높은데 터프도를 최고로 올려놓으면 부상을 당할 확률이 1%로 떨어지니 이때 배우면 효과적이다. 터프도를 올리는 훈련으로는 기본 체력계와 근력계 그리고 릴렉스가 있다.

2. 컨디션(やる氣)은 항상 최고로

터프도 만큼이나 중요한 사항이다. 기분이 최고조가 되면 연습의 효과도 높아질 뿐만 아니라 부상률도 같이 내려간다. 연습이나 경기에 출장하기 전에 반드시 기분을 최고로 높여놓자. 할머니와 통화를 하면 최저(보라색) 상태에서 최고(핑크색)으로 한번에 올라갈 수 있으니 적절히 사용하는 것도 요령이라면 요령.

컨디션 일람

상태	설명
아주 좋음	최고의 컨디션. 얻는 경험치가 늘어난다
좋음	컨디션이 좋다. 얻는 경험치가 약간 늘어난다
보통	컨디션이 보통
나쁨	컨디션이 나쁘다.
아주 나쁨	컨디션이 아주 나쁘다. 부상률이 높아진다

3. 충치나 감기는 바로바로 치료

어떤 조건에서 일어나는 이벤트나 계속해서 쉬다라는 메뉴를 사용하다 보면 충치(蟲齒)나 감기(カゼ)에 걸릴 수 있다. 다행히 충치와 감기는 병원에서 치료할 수 있으므로 반드시 치료한 뒤 연습하도록 하자. 만약 치료하지 않은 상태에서 연습을 할 경우 충치는 체력이, 감기는 체력과 기분이 떨어진다.

4. 부상당하기 쉬움에 주의

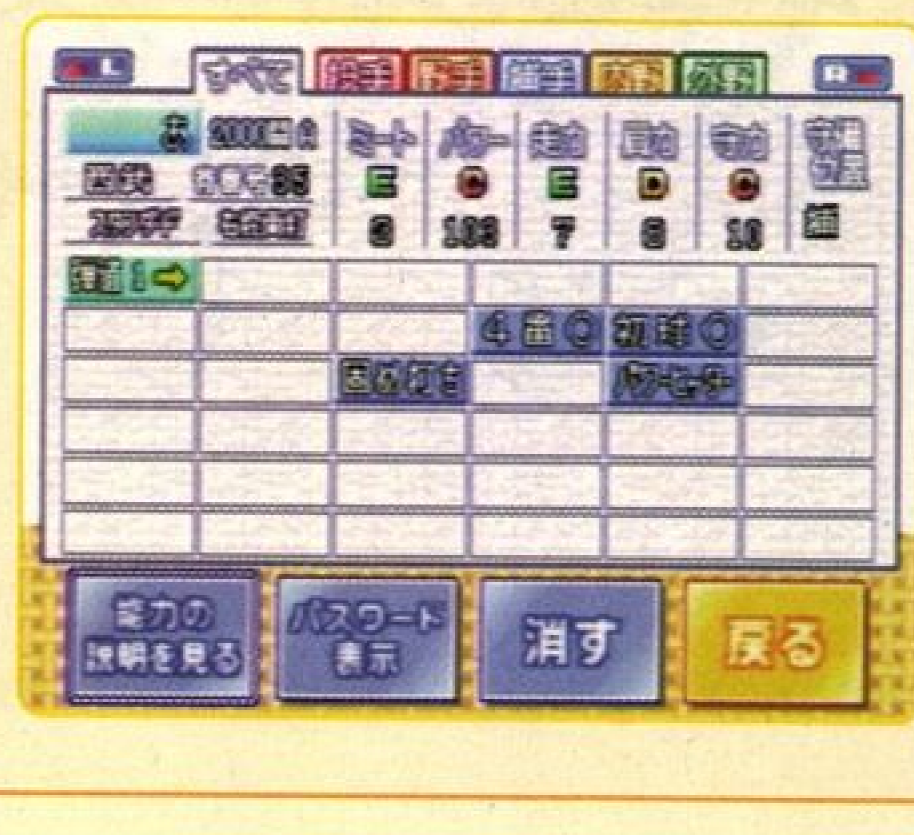
석세스 모드를 시작하자마자 기본 설정으로 부상당하기 쉬움(ケガしやすに)이라는 마이너스 능력이 붙는 경우가 있다. 이 마이너스 능력의 경우는 병원에서도 치료가 불가능하다. 고치는 방법은 기본체력계 훈련을 많이 하다보면 자동으로 치료되는 경우와 다이죠부 박사에게 치료하는 방법, 여자친구가 주는 선물을 통해 치료되는 방법 등이 있다. 치료가 안될 경우에는 터프도를 최고로 해놓으면 된다.



PS2용 실황 파워풀 프로야구 7과 데이터 연동!?

지난 7월 6일 PS2로 발매된 실황 파워풀 프로야구 7과 데이터가 연동되는 것이 밝혀졌다. 실황7의 석세스 모드에서 육성한 캐릭터를 실황2000으로 패스워드 입력을 통해 사용할 수 있다. 아직까지 실황 2000의 데이터를 실황 7에서 사용가능한지의 여부는 밝혀지지 않았지만 최소한 실황7의 선수 데이터를 사용하는 것은 가능하다.





이것이 바로 그 증거. 왼쪽 상단으로 파워프로7이라는 것이 사실을 입증시켜준다

이벤트에 대하여

특수 능력을 얻는 이벤트

● 야수

능력	입수 방법
에버리지 히터(アベレージヒッター)	배팅 센터에서 변화구를 선택 처음 구질을 쳐내면 「마구를 쳐내라!」라는 이벤트가 발생한다. 이 때 2번 째 마구를 쳐내면 얻을 수 있다
굳히기(固め打ち)	나오미가 3년째 생일날 주는 선물로 얻을 수 있다
다치지 않음(ケガしにくい)	기본체력계 연습을 20회 이상 실시하면 얻을 수 있음
초구강(初球○)	한 시합에서 3구 이상의 초구를 쳐냈을 때 랜덤으로 얻을 수 있다
센스○(センス○)	마쯔다 감독의 평가가 높을 때 상담하면 랜덤으로 생김
주루○(走塁○)	킥 보드가 있는 상태에서 CD를 사러가는 이벤트가 출현할 때「오른쪽으로(右にかわす)」→「ギリギリをぬく」→「굴려본다(転んでみる)」를 선택하면 얻을 수 있다. 또는 나오미가 2년 째 생일 선물로 준다
주루×(走塁×)	킥 보드가 있는 상태에서 CD를 사러가는 이벤트가 출현할 때「오른쪽으로(右にかわす)」→「ギリギリをぬく」→「(なんたらのリョウイキ)」를 선택하면 얻게 된다
탄도(弾道アップ)	「임팩트 파워(インパクトパワー)」를 장비한 상태에서 타격계 연습을 하면 랜덤으로 얻게 된다
팀플레이○(チームプレイ○)	마쯔다 감독의 평가가 높은 상태에서 상담하면 랜덤하게 얻게 된다
찬스○(チャンス○)	일을 처리해야되는 이벤트에서「오늘중으로 한다(今日中にやるか)」를 선택하면 얻을 수 있다
찬스×(チャンス×)	찬스시 자신의 타석에서 아웃을 당하면 랜덤으로 얻게 된다
파워 히터(パワーヒッター)	나오미가 3년째 주는 생일 선물에서 얻을 수 있다
번트○(バント○)	종합 코치와의 상담에서 특훈을 성공하면 얻게 된다. 또는 시합중에 번트를 성공시키면 랜덤으로 얻게 된다
번트×(バント×)	종합 코치와의 상담에서 특훈을 실패하면 얻게 된다. 또는 시합중에 번트를 실패하면 랜덤으로 얻게 된다
좌투수강(左投手○)	왼손 투수를 상대로 몇 개의 안타를 쳐내면 랜덤으로 얻게 된다
포커 페이스(ポーカーフェイス)	「중국사천년의 백도(中國四千年の白塗)」를 입수한 뒤 몇 개월이 지나면 얻게 된다
무드○(ムード○)	리차드가 이카리와의 대전에서 홈런을 치면 얻게 된다
연타(連打)	하마자키(浜崎)와 상담하는 이벤트에서 「왼쪽의 긴 아이(左のロングの子)」를 선택하면 얻게 된다 또는 배팅 센터에서 변화구를 선택 처음 구질을 쳐내면 「마구를 쳐내라!」라는 이벤트가 발생하는데 이 때 1번째 마구를 쳐내면 얻을 수 있다

● 투수

능력	입수법
H싱커(Hシンカー)	사야카가 2년째 주는 생일 선물에서 얻을 수 있다
H슬라이더(Hスライダー)	사야카가 2년째 주는 생일 선물에서 얻을 수 있다. 또는 트레이드 카드 이벤트에서 랜덤으로 얻을 수 있다.
SFF	리차드와 베스트 프렌드일 경우 랜덤으로 알려준다
S슬라이더(Sスライダー)	나오미가 3년째 주는 생일 선물에서 얻을 수 있다
꺾기○(キレ○)	3년째 신사에 가면 랜덤으로 얻을 수 있다
퀵○(クイック○)	신인과 비디오를 보는 이벤트에서 랜덤으로 얻게 된다. 또는 팬 서비스에서 사인적힌 전화카드를 100장 만들게 되면 얻게 된다
다치지 않음(ケガしにくい)	기본체력계 연습을 20회 이상하면 얻게 된다
슬로우 커브(スローカーブ)	피칭 코치의 평가가 높은 상태에서 상담하면 가르쳐준다
체인지 업(チェンジアップ)	팬 서비스에서 야구 교실을 열 때 2번 연속 꼬마를 만나면 얻게 된다
너클(ナックル)	3년째 신사에 가면 얻게 된다
팜(パーム)	피칭 코치의 평가가 높은 상태에서 상담을 하면 얻게 된다
대좌타자○(左打者○)	시합중 좌타자와의 피안타률이 8개 이내인 상태에서 삼진을 잡게 되면 얻게 된다
대좌타자×(左打者×)	시합중 좌타자에게 안타를 많이 맞으면 얻게 된다
V슬라이더(Vスライダー)	신인과 비디오를 보는 이벤트에서 랜덤으로 얻을 수 있다
포커 페이스(ポーカーフェイス)	「중국사천년의 백도(中國四千年の白塗)」를 입수한 뒤 몇 개월이 지나면 얻게 된다



그녀를 만들자

쇼꼬(祥子)

1년차 5월 첫째주에 이벤트를 통해 만날 수 있다. 처음 몇번 육원을 찾아가면 데이트가 가능하고 2번쯤 더 만나면 고백을 받을 수 있다. 좋아하는 장소로는 베이어리어(ベイエリア), 유원지(遊園地)의 관람차(觀覽車), 해변(浜辺)이 있다. 싫어하는 장소로는 유원지(遊園地)의 커플번지(カップルバンジー)와 너클하우스(ナックルハウス)가 있다.





사야카(篠原さやか)

빠르면 1년차 6월말에 늦으면 8월에 등장한다. 많게는 10회 이상, 적게는 6회 정도에서 고백 받을 수 있다. 좋아하는 장소는 '유원지의 커플번지(遊園地のカップルバンジー)'. 싫어하는 장소로는 여름일 때 공원(公園)을 선택, 유원지(遊園地)의 머그 컵(マグカップ), 너클 하우스(ナックルハウス)가 있다.



나오미(ナオミ)

대학졸 이상일 때만 만날 수 있다. 타격코치나 투수코치의 평가가 높은 상태에서 만날 수 있다. 혼자 놀러가기 메뉴에 너클(ナックル)이 추가되는데 여기에 놀러가서 얼굴을 알린뒤에만 데이트를 할 수 있다. 나오미의 평가가 올라가면 밤중에 전화해서 오라고하는 이벤트가 일어나는데 3번쯤 찾아가면 고백을 받게 된다. 좋아하는 장소는 유원지의 매직 컵(遊園地のマグカップ)이 있고 싫어하는 장소로는 유원지(遊園地)의 관람차(觀覽車)와 9월에 상영하는 영화다.



훈련에 따른 경험치 입수량



훈련을 통해 얻을 수 있는 경험치량을 표로 작성하였다. 다음 표는 컨디션(やる氣)이 최고 인 상태를 기준으로 하였다.

야수편



훈련	근력	민첩	기술	정신	팀	종합	타격	감독	컨디션
① 러닝(LV1)	+2	O	-3	O			↑		↑
② 타이어끌기(LV2)	+4	O	-3	O		↑		↑	
③ 외야볼간주(LV3)	+5	O	-3	O		↑		↑	
④ 팔굽혀펴기(LV1)	+12	-3	-3	O			↑		↑
⑤ 덤벨(LV2)	+18	-2	-2	O			↑	↑	
⑥ 웨이트 트레이닝(LV3)	+13	-5	-1	↑					
⑦ 휘두르기(LV1)	+8	O+	+8	O			↑	↑	
⑧ 티배팅(LV2)	+11	O	+11	O			↑	↑	
⑨ 머신타격(LV3)	+17	O	+17	O			↑	↑	
⑩ 캐치볼(LV1)	O	+5	+10	O	↑			↑	
⑪ 노크(LV2)	O	+10	+25	O	↑			↑	
⑫ 실전수비(LV3)	O	+16	+31	O	↑			↑	
⑬ 스프린트(LV1)	O	+14	O	O				↑	
⑭ 베이스러닝(LV2)	O	+18	O	O				↑	
⑮ 패러슈트러닝(LV3)	O	+22	O	O				↑	
⑯ 스트레치(LV1)	O	O	+1	O					
⑰ 메디슨볼(LV2)	O	O	+4	O					
⑱ PNF(LV3)	O	O	+5	O					
⑲ 포지티브 싱킹(LV1)	O	O	O	+9				↓	↑
⑳ 이미지 트레이닝(LV2)	O	O	O	+13				↓	↑
㉑ 명상(LV3)	O	O	O	+26				↓	↑

●캠프 전용 훈련



훈련	근력	민첩	기술	정신	팀	종합	타격	감독	컨디션
① 백패달(LV1)	+5	O	-3	O		↑		↑	
② 백패달(LV2)	+5	O	-3	O			↑		↑
③ 계단 오르기(LV3)	+7	O	-5	O			↑		↑
④ 프리타(LV1)	+12	O	+10	O			↑	↑	
⑤ 프리타(LV2)	+14	O	+12	O			↑	↑	
⑥ 케이스타(LV3)	+16	O	+14	O			↑	↑	
⑦ 변형대시(LV1)	O	+15	O	O		↑		↑	
⑧ 변형대시(LV2)	O	+17	O	O		↑		↑	
⑨ 튜브달리기(LV3)	O	+22	O	O		↑		↑	
⑩ 근거리 노크(LV1)	O	+14	+23	O	↑	↑		↑	
⑪ 근거리 노크(LV2)	O	+16	+25	O	↑	↑		↑	
⑫ 특수(LV3)	O	+10	+21	+1	↑	↑		↑	
⑬ 마사지(LV1,LV2)	O	O	+4	O					
⑭ 침(LV3)	O	O	+5	O		↑		↑	

●자주 트레이닝 전용 훈련



훈련	근력	민첩	기술	정신	팀	종합	타격	감독	컨디션
① LSD(LV1)	+2	O	-4						
② LSD(LV2)	+2	O	-4						
③ 풀(LV3)	+1	O	-5						
④ 판대시(LV1~LV3)	O	+6	O						

투수편

투수만 사용할 수 있는 전용의 커맨드 이외의 것은 야수편과 동일하니 야수편을 참조하도록 하자.



●기본 훈련



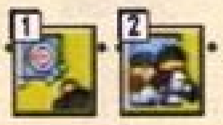
훈련	근력	민첩	야수기술	투수기술	변화구기술	정신	감독	종합코치	투수
① 멀리던지기(LV1)	+6	O	O	O	-1	O	↑		↑
② 섀도우 피칭(LV2)	+8	O	O	O	-1	O	↑		↑
③ 튜브 당기기(LV3)	+13	O	O	O	-1	O	↑		↑
④ 투구(LV1)	O	O	+3	+7	O	+3	↑		↑
⑤ 과녁맞추기(LV2)	O	O	+3	+11	O	+4	↑		↑
⑥ 코스투구(LV3)	O	O	+6	+11	O	+7	↑		↑
⑦ 변화구	O	O	O	+3	+10	O	↑		↑

●캠프 전용 훈련



훈련	근력	민첩	야수기술	투수기술	변화구기술	정신	감독	종합코치	투수	팀
① 폼 체크(LV1)	+10	O	O	+6	-1	O	↑		↑	
② 폼 체크(LV2)	+10	O	O	+6	-1	O	↑		↑	
③ 메이저 커브스(LV3)	+15	O	O	+8	-1	O	↑		↑	
④ 코스던지기(LV1)	O	O	+3	+10	O	O	↑		↑	
⑤ 코스던지기(LV2)	O	O	+3	+10	O	O	↑		↑	
⑥스트라익아웃(LV3)	O	O	+4	+16	+1	+1	↑		↑	

●자주트레 전용 훈련



훈련	근력	민첩	야수기술	투수기술	변화구기술	정신	감독	종합코치	투수	팀
① 과녁맞추기(LV1~3)	O	O	+3	+11	O	+4	↑		↑	
② 섀도우 피칭(LV1~3)	+8	O	O	O	-1	O	↑		↑	

능력을 올리는데 필요한 경험치 리스트

능력치 1을 올리는데 필요한 경험치 량을 각 레벨에 따라 도표화하였다. 고교생일 때와 대학생일 때의 차이를 체크하였다.

고교졸과 고교사회인의 차이

고교졸과 고교사회인의 차이점은 미트커서 업에 필요한 경험치와 주력 업에 필요한 경험치의 차이이다. 미트 커서의 경우는 고교사회인이 경험치가 적게 들지만 주력의 경우는 고교졸업생이 적게 드는 편이다. 견력이나 수비력에는 차이가 전혀 없다. 고교사회인의 경우는 포수를 만들기 적당한 타입이라고 할 수 있다.

대학졸과 대학사회인의 차이

대학졸과 대학 사회인의 차이를 살펴보면 미트커서 업에 필요한 경험치와 수비력 업에 필요한 경험치의 차이이다. 미트 커서와 수비력의 경우는 대학사회인쪽이 경험치가 적게 든다. 하지만 견력이나 수비력은 대학졸업생이 더 유리한 편. 대학사회인의 경우도 고교사회인과 마찬가지로 포수나 또는 내야수를 만들기에 적당한 타입이라고 할 수 있다.

센스○, 센스×가 있을 경우의 차이

타자의 경우 석세스 모드를 시작하자마자 기본 능력으로 센스○, 센스×를 가지고 있는 경우가 있다. 이 경우 선수가 얻는 경험치량에 영향을 미치는데 보통 선수에서 경험치 필요량이 +10%일 경우는 센스X, 보통 선수에서 경험치 필요량이 -10%일 경우는 센스○이다. 가끔 뛰어난 능력치(예 : 기본 능력치 D, D, D, D, D의 경우는 약 1%미만으로 출현한다)가 나오는 경우가 있다. 이런 경우는 아쉽게도 대부분이 센스×가 따라오는 경우가 있는데 이때 참고하도록 하자.

야수편 - 고교졸

노멀 상태 타자의 경우 타자 능력 업

투수만 사용할 수 있는 전용의 커맨드 이외의 것은 야수편과 동일하니 야수편을 참조하도록 하자.

●미트커서업 필요 경험치

레벨	근력	기술	정신
G(1)	11	24	2
F(2)	11	48	4
E(3)	11	72	6
D(4)	11	96	8
C(5)	11	121	11
B(6)	11	145	13
A(7)	마스터		

●파워업 필요 경험치

레벨	근력	레벨	근력
F(48~65)	2	B(120)	5
E(69)	2	A(140)	6
E(70)	3	A(160)	7
D(80)	3		
D(90)	4		
C(95)	4		
B(110)	4		

●주력업 필요 경험치

레벨	민첩	기술	레벨	민첩	기술
G(3)	13	8	B(12)	42	8
F(4)	16	8	B(13)	45	8
F(5)	20	8	A(14)	48	8
E(6)	23	8	A(15)	마스터	
E(7)	26	8			
D(8)	29	8			
D(9)	32	8			
C(10)	36	8			
C(11)	39	8			

•견력업 필요경험치

	근력	민첩	기술	정신
G(3)	14	4	4	1
F(4)	16	4	4	1
F(5)	18	4	4	1
E(6)	20	4	4	1
E(7)	22	4	4	1
D(8)	24	4	4	1
D(9)	29	4	4	1
C(10)	32	4	4	1
C(11)	35	4	4	1
B(12)	38	4	4	1
B(13)	41	4	4	1
A(14)	44	4	4	1
A(15)	미스터			

•수비력업 필요 경험치

	근력	민첩	기술	정신
G(2)	14	4	4	1
G(3)	O	8	16	5
F(4)	O	8	22	5
F(5)	O	8	27	5
E(6)	O	8	33	5
E(7)	O	8	38	5
D(8)	O	8	44	5
D(9)	O	8	49	5
C(10)	O	8	55	5
C(11)	O	8	60	5
B(12)	O	8	76	5
B(13)	O	8	71	5
A(14)	O	8	77	5
A(15)	미스터			

야수편-대학졸



레벨 올리는데 필요한 경험치량

•미트커서업 필요 경험치

레벨	근력	기술	정신
G(1)	9	24	3
F(2)	9	39	3
E(3)	9	59	5
D(4)	9	79	7
C(5)	9	99	9
B(6)	9	118	10
A(7)	미스터		

•파워업 필요 경험치

레벨	근력
F(48~65)	3
E(65)	3
E(70)	4
D(80)	4
D(90)	5
C(95)	5
B(110)	5
B(120)	7
A(140)	8
A(160)	9

•주력업 필요 경험치

레벨	민첩	기술
G(3)	13	10
F(4)	21	10
F(5)	25	10
E(6)	29	10
E(7)	33	10
D(8)	37	10
D(9)	41	10
C(10)	45	10
C(11)	49	10
B(12)	53	10
B(13)	57	10
A(14)	61	10
A(15)	미스터	

•견력업 필요경험치

	근력	민첩	기술	정신
G(3)	14	5	5	1
F(5)	16	5	5	1
F(5)	18	5	5	1
E(6)	20	5	5	1
E(7)	22	5	5	1
D(8)	25	5	5	1
D(9)	29	5	5	1
C(10)	32	5	5	1
C(11)	35	5	5	1
B(12)	38	5	5	1
B(13)	41	5	5	1
A(14)	44	5	5	1
A(15)	미스터			

•수비력업 필요 경험치

	근력	민첩	기술	정신
G(3)	O	7	16	5
F(4)	O	7	18	4
F(5)	O	7	22	4
E(6)	O	7	27	4
E(7)	O	7	31	4
D(7)	O	7	36	4
D(9)	O	7	40	4
C(10)	O	7	45	4
C(11)	O	7	49	4
B(12)	O	7	54	4
B(13)	O	7	58	4
A(14)	O	7	63	4
A(15)	미스터			

투수편-고교졸

투수의 경우 처음부터 센스○, ×를 갖고 시작할 수 없다. 이벤트를 통해 얻는 수밖에 없는데 그 확률이 굉장히 낮으므로 투수편은 보통상태의 경험치 소모표만 나열한다.

•컨트롤 업에 필요한 경험치

레벨	투기	정신
F(100)	1	1
E(110)	1	1
D(120)	1	1
D(130)	2	1
C(135)	4	1
C(140)	5	2
B(155)	7	3
B(160)	7	3
A(180)	9	3
A(255)	미스터	

•스태미너 업에 필요한 경험치

레벨	근력
G(20)	1
F(30)	1
E(40)	1
D(60)	2
C(80)	3
B(110)	4
B(130)	5
A(150)	6
A(255)	미스터

•속구 업에 필요한 경험치

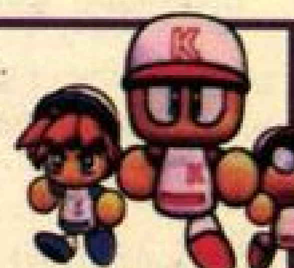
속도	근력	투기
133Km/h	10	4
136Km/h	13	6
141Km/h	16	8
146Km/h	20	10
151Km/h	28	13
156Km/h	36	16
160Km/h	미스터	

•변화구 업에 필요한 경험치 (한가지 구질을 기준으로 했을 때)

변화구의 경우는 한 구질의 레벨을 올릴 때 다른 경험치의 필요량이 같이 올라간다. 이점에 유의하자.

순서	투기	변화구
0	1	5
1	3	24
2	6	36
3	9	48
4	14	60
5	17	86
6	20	102
7	미스터	

투수편 - 대학졸



•속구 업에 필요한 경험치

속도	근력	투기
133Km/h	9	4
130Km/h	13	6
136Km/h	17	8
141Km/h	20	8
146Km/h	25	10
151Km/h	35	17
156Km/h	45	20
160Km/h	미스터	

•컨트롤 업에 필요한 경험치

레벨	투기	정신
F(100)	1	1
E(110)	1	1
D(120)	1	1
D(130)	2	1
C(135)	4	1
C(140)	5	2
B(155)	7	3
B(160)	7	3
A(180)	9	3
A(255)	미스터	

•스태미너 업에 필요한 경험치

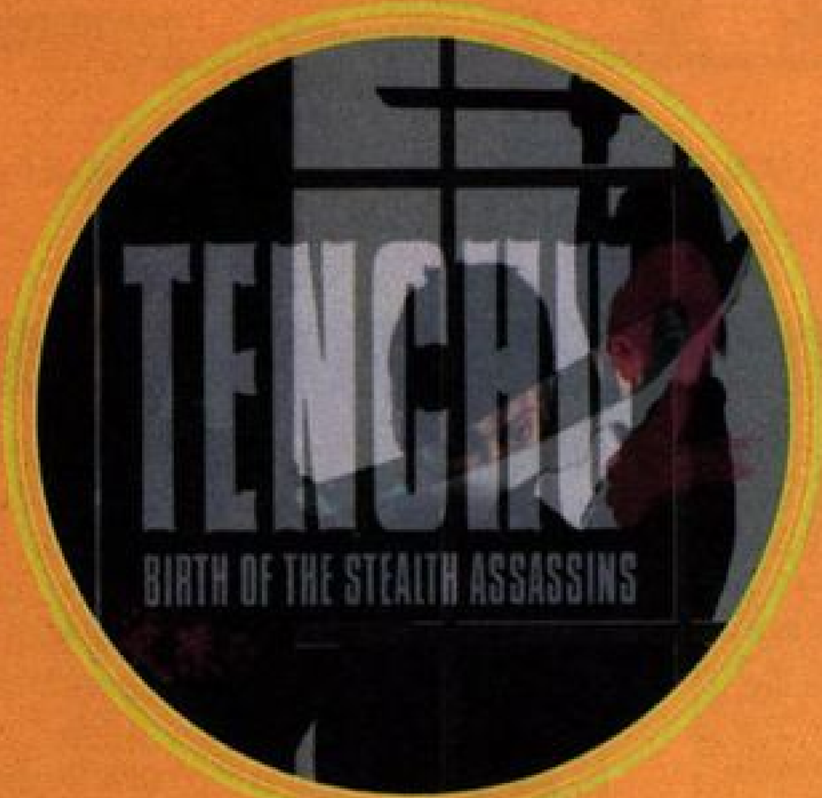
레벨	근력
G(20)	1
F(30)	1
E(40)	1
D(60)	2
C(80)	3
B(110)	4
B(130)	5
A(150)	6
A(255)	미스터

•변화구 업에 필요한 경험치 (한가지 구질을 기준으로 했을 때)

순서	투기	변화구
0	1	18
1	3	24
2	6	34
3	9	44
4	14	54
5	17	75
6	20	89
7	미스터	

드디어 밝혀지는 닌자들의 과거 이야기...

천주 2







TENCHU 2

입체 닌자 활극'이란 이름에 걸맞게 닌자들의 인상적인 활약을 즐길 수 있었던 「천주」시리즈의 최신작이 등장했다. 하지만 영문판 게임이기 때문에 전작들과는 다소 이질감을 느낄 수도 있을 것이다. 그래도 특유한 천주만의 재미는 그대로 남아 있어서 무난히 게임을 즐길 수 있다. 특히 이번 작품에서는 주인공들이 한 사람의 닌자로서 성장해 가는 과정을 그리고 있기 때문에 전작들을 해본 사람들이라면 게임의 스토리에 몰입하기도 쉬울 것이다.

공략 ··· 나치스

PS

●장르 : 액션 ●제작사 : SME/액티비전

●발매일 : 8월 10일 ●발매가 :39달러 99센트

주요등장인물

여기에 소개되는 인물들은 게임 내에서 플레이어가 직접 조종할 수 있는 캐릭터이기도 하다. 세 닌자들은 모두 '아즈마 닌자'의 두령인 '아즈마 시운사이'의 손에 의해 길러졌고 또한 닌자 수업을 받았다. 참고로 아즈마 닌자란 '고다(郷田)' 영주에게 속해있는 닌자단이다.

리키마루



전작의 두 주인공 중 한 명으로서 「천주」를 플레이해 본 사람들에게는 이미 친숙한 인물이다. 여기서 등장하는 리키마루는 얼굴을 보면 알 수 있듯이 전작보다 어린 시절에서 비춰지고 있다. 어렸을 때 부모를 잃고 시운사이 밑에서 자란 이후로 그에게 닌자 수업을 받게 되었다. 많은 기술들을 익히고 있기 때문에 약간 자만심 넘치는 면을 보이는 리키마루. 이제 그에게는 한 사람의 닌자가 되기 위해 겪어야 할 시련들이 다가오고 있다.

아야메



역시 전작의 주인공 중 한 명이다. 아야메도 어렸을 적에 부모를 잃고 시운사이의 밑에서 길러져 오면서 닌자 수업을 받게 되었다. 다른 두 사람들보다는 그렇게 실력이 뛰어나지는 않지만 자신만의 기술들을 갈고 닦으면서 독특한 움직임을 보여주게 된다. 게임 내에서는 리키마루보다는 타츠마루에게 신경이 더 쏠려있는 듯. 그리고 이번 작에서 키쿠 공주와 처음으로 만나게 되며 그녀를 지켜주게 된다.

타츠마루



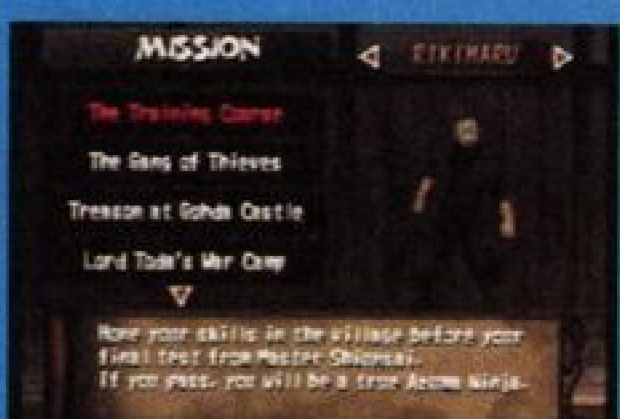
전작에는 등장하지 않았던 인물. 리키마루, 아야메와 함께 시운사이의 밑에서 닌자 수업을 받아왔으며 셋 중에서 제일 화려하고 뛰어난 기술을 갖추고 있다. 그만큼 그에게는 닌자로서의 센스도 충분히 넘치고 있다. 또, 그러한 그의 존재는 함께 수업을 받는 리키마루에게 적지 않은 영향을 끼치게 된다. 이렇게 아즈마 닌자로서 순탄할 줄만 알았던 타츠마루의 앞날은 우연한 사고로 인해 순식간에 뒤바뀌게 된다.

초기메뉴설명



스타트(START)

스토리에 따라 게임을 진행한다. 처음에는 리키마루와 아야메만 고를 수 있으며 한 번 클리어한 미션은 세이브 후에 다시 선택해서 플레이할 수 있다.



방향키의 좌우로 캐릭터 선택

미션 에디터(MISSION EDITOR)

'런 미션(RUN MISSION)'을 선택하면 임의로 만들어진 미션들을 골라 플레이할 수 있다. '에디트 미션(EDIT MISSION)'은 자신이 스스로 미션을 꾸미는 것으로서 다양한 메뉴를 이용하여 여러가지 상황을 설정하는 것이 가능하다. 물론 미션을 만든 후에는 세이브할 수 있으며 '런 미션'에서 데이터를 불러내서 직접 즐겨볼 수도 있다.



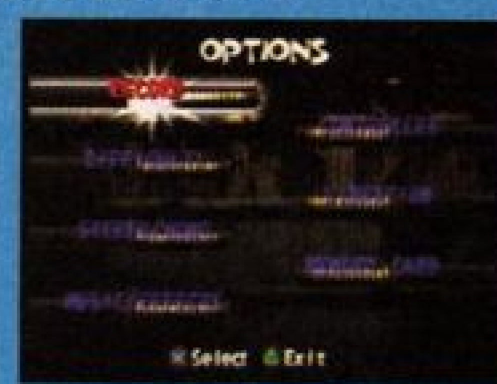
본 게임 외에도 즐길 만할 미션이 많다



어떻게 꾸밀지는 순전히 자기 맘

옵션(OPTION)

각종 상황 설정이 가능하다.



레코드(RECORD)	미션 클리어 성적을 볼 수 있다. 더 좋은 성적을 얻게되면 자동적으로 경신된다
난이도(DIFFICULTY)	쉬움(EASY), 보통(NORMAL), 어려움(HARD)의 3단계 조절이 가능하다. 각 난이도와 적들의 숫자는 상관없다
스테레오/모노 (STEREO/MONO)	음향 출력 방식을 선택
음악/효과음 (MUSIC/EFFECT)	게임 내에 사용된 음악 및 효과음을 들을 수 있고 볼륨을 조절할 수도 있다
컨트롤러 (CONTROLLER)	4가지의 키 설정 중 하나를 선택할 수 있다
진동(VIBRATION)	진동의 유무를 결정한다
메모리 카드 (MEMORY CARD)	게임의 세이브 및 로드를 할 수 있고 오토 세이브의 유무도 설정할 수 있다

성적 표시 화면

이것은 한 미션을 클리어하고 나서 표시되는 플레이어의 성적이다. 플레이어가 취한 행동에 따라 부문별로 점수가 매겨지고 마지막으로 등급이 매겨진다.

먼저 가장 위에는 미션을 클리어하는데 걸린 시간이 찍힌다. 다음은 각 행동을 얼마나 취했는지(EVENT)에 따른 점수(SCORING)가 매겨진 표가 나타난다.

맨 위의 항목은 적을 은밀하게 죽인 것(이때 적을 죽일 때 화면이 클로즈업됨)을 나타내는데 당연히 이 횟수가 많을수록 점수가 높아진다.

두 번째 항목은 은밀하게 죽이지는 못하고 들켜서 싸우거나 그냥 평범하게 죽인 것을 나타낸다. 이 횟수가 많을수록 역시 점수는 증가하지만 은밀하게 죽인 것 보다는 훨씬 점수가 낮다.

세 번째 항목은 적에게 들킨 것을 나타낸다. 한 번도 걸리지 않았을 때 가장 높은 점수를 얻을 수 있고 그 다음에는 횟수가 한 번씩 증가할 때마다 처음에 주어진 점수에서 일정한 양만큼 깎인다.

네 번째 항목은 무장하지 않은 민간인을 해친 것을 나타낸다. 이 횟수는 늘어날수록 마이너스 점수가 증가하게 되므로 상당히 안 좋다. 그러므로, 되도록 민간인은 죽이지 말자.

네 번째 항목 밑에는 해당 미션 안에서 플레이어의 걸음 수를 나타내어진다. 그리고 마지막으로 플레이어의 최종 점수 및 매겨진 등급이 나타난다. 등급은 6단계로 이루어져 있으며 높은 점수를 받을수록 클리어 후에 얻을 수 있는 도구의 양이 늘어날 수도 있다.



닌자들의 행동 조작

기본 행동 조작

방향키	캐릭터 이동 및 시점변경(L1과 조합)
셀렉트 버튼	지도 표시
스타트 버튼	메뉴 선택 및 게임 도중 포즈(PAUSE)
ㅁ버튼	무기를 꺼냄(타츠마루 제외), 공격(앉은 채나 점프한 채로도 공격 가능), 무기를 집어넣음(길게 누르고 있을 때)
△버튼	취소 및 아이템 사용
×버튼	결정 및 점프, 헤엄(물 속)
○버튼	방어 및 무기를 집어넣음(두 번 누를 때)
R1버튼	앉기 및 벽에 붙기, 잠복(물 속)
L1버튼	시점변경(방향키와 조합)
R2, L2버튼	아이템 선택 변경

특수 행동

각 인물들은 기본적인 동작들을 제외하고도 특수한 행동들을 취할 수 있다. 그러한 행동들은 원활한 게임 진행을 위해서 필요하므로 잘 익혀두자.


회피할 때 아주 중요

스텝 이동

방향키를 같은 방향으로 2회 연속으로 누르거나 ○버튼을 누른 채로 방향키를 누르면 보통 때와는 달리 일정한 스텝을 밟고 이동한다. 스텝 이동은 보통 전투 시에 회피하는 데 자주 쓰이게 되며 특히 몸은 정면으로 향한 채 좌우로 움직일 수 있다는 점이 가장 큰 장점이다. 아야메와 타츠마루의 경우에는 전진스텝이 상당히 빠르므로 적에게서 멀리 떨어질 때 유용하게 쓰인다.

앉은 채로 구르기

앉아 있는 채로 방향키를 같은 방향으로 2회 연속 누르거나 ○버튼을 누른 채로 방향키를 누르면 각각 전후좌우로 구르게 된다. 앉아 있는 상태에서 적에게 들킬 상황이라면 이 구르기를 이용해서 조금이라도 시야에서 벗어날 수 있다. 하지만 구를 때는 꼭 이동 후에 위치할 곳의 지형을 잘 파악해두어야 한다(잘못 구르다가 낭떠러지에 떨어질 수도…).

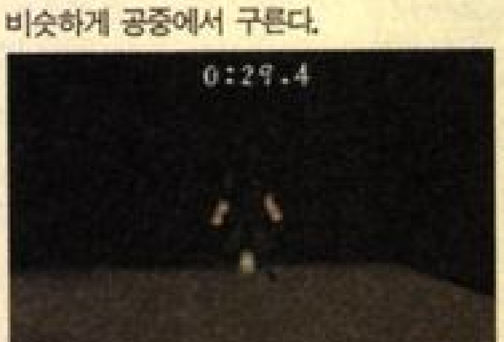
전후 방향 전환

앉아 있는 채로 ×버튼을 누르면 뒤로 돌아앉게 된다. 이는 긴급히 전후 방향을 바꿀 수 있다는 장점이 있다.

대 점프 및 삼각 점프

방향키의 위를 두 번 연속 누르고 ×버튼을 누르거나 ○버튼을 누른 채로 방향키의 위와 ×버튼을 누르면 보통 때보다 높게 뛰는 대 점프를 취하게 된다. 대 점프로는 보통 점프로 넘어갈 수 없는 지형에서 많은 도움이 된다. 그리고 지붕 위 사이를 건너갈 때 좀 더 안전하게 이동할 수 있으며 웬만한 높이의 지형에도 올라갈 수 있다.

한편, 점프나 대 점프를 해서 벽에 닿았을 때 방향키의 아래를 누르고 다시 ×버튼을 누르면 벽을 딛고 뛰는 삼각 점프를 할 수 있다. 이는 추격해오는 적을 따돌릴 경우 등에 쓰이며 그 상태에서 공격도 가능하다. 하지만 보스전에서는 그다지 도움이 되지 않는 듯. 마지막으로 뒤로 이동하면서 점프하면 대 점프와 비슷하게 공중에서 구른다.



꽤 많이 쓰이는 대 점프

벽에 붙은 채나 절벽에 매달린 채로 이동

벽에 밀착했을 때 R1버튼을 누르면 벽에 붙게 된다. 이 상태에서 방향키의 좌우를 누르면 벽에 붙은 채로 이동하게 된다. 이는 벽 뒤에 숨어서 적을 노릴 때 조심히 이동하려 할 때 쓰인다. 또한 절벽이나 바닥끝에 매달린 채로도 좌우로 이동이 가능하다. 특히 절벽에 매달린 채로는 위의 적에게 거의 발각되지 않는다는 점을 잘 활용하자.



슬그머니



이 자세가 꽤나 유용한 곳이 많다

물 속에서…

이번에는 물 속에서 취할 수 있는 행동이 매우 다양해졌다. 우선 어느 정도 깊이가 되는 물위에 떠있을 때 R1버튼을 누르면 대롱을 물 밖으로 내민 채 숨을 쉴 수 있다. 이 상태에서는 물위의 적에

게 들키지 않으므로 적과 물이 인접한 지형이라면 자주 써야 할 것이다.

물에 떠 있는 상태에서 ×버튼을 누르게 되면 잠수하게 되며 방향키의 상하로 위나 아래로 움직일 수 있다. 물 속에서 ×버튼을 천천히 연타하면 그대로 천천히 게 헤엄치게 되며 빨리 연타하면 발을 계속 휘저으며 빠른 속도로 헤엄칠 수 있다. 빨리 헤엄칠 때 물 위로 나오게 되면 대 점프도 할 수 있는데 이 때 일어나는 물소리에 주의하자. 지상에서와 마찬가지로 물 속에서 R1버튼과 ×버튼을 동시에 누르면 방향 전환(U턴)도 할 수 있다. 물 속에 있을 때는 화면 좌측 하단에 파란 게이지가 추가되는데 남은 산소량을 나타내는 게이지라고 보면 된다. 이 게이지가 없어지면 곧 체력 게이지가 서서히 닳게 되므로 산소 게이지가 부족해지면 물위로 올라가던지 대롱을 사용해서 호흡하자


꽤나 친숙한 동작


언제나 화면 하단의 파란 산소 게이지에 주의하자

공격

□버튼만을 누르는 공격 외에도 방향키 및 다른 행동들과 조합해서 여러가지 방식의 공격이 가능하다. 또한 캐릭터마다 각각 특수한 공격 특징을 가지고 있으므로 충분한 파악이 필요하다.

조합공격

□버튼 연타	연속공격
전진스텝+□버튼	전진스텝 베기
방향키 좌 or 우+□버튼	횡 베기
방향키 하+□버튼	후방 베기(공격 후 캐릭터의 전후가 바뀐다)
점프 및 대 점프+□버튼	점프 중 베기
앉은 상태(R1버튼)+□버튼	앉아 베기

캐릭터 별 공격 특징

리키마루

리키마루의 경우에는 전작들과 마찬가지로 공격 버튼을 연타하면 3단 공격이 가능하다. 또한 횡 베기의 경우(방향키 좌 or 우+공격 버튼)에는 좌, 우를 연속해서 공격할 수 있다. 예를 들어 좌측으로 벤 후에(←+□) 연속으로 버튼을 입력해서(→+□) 우측을 벨 수 있다. 앉아 베기는 칼을 위로 치켜올려서 베는 공격인데 위력이 상당하지만 빈틈 또한 크다. 전진스텝 베기는 찌르기와 비슷한 형식의 공격이다. 마지막으로 후방 베기는 뒤에 있는 적의 하단을 노리기에 좋다.



맞은 적은 대부분 뒤로 날아갈 만큼 위력이 세다

아야메

아야메도 역시 전작과 마찬가지로 공격 버튼을 연타함으로써 4단 공격이 가능하다. 하지만 리키마루보다 무기의 리치가 짧기 때문에 적에게 많이 근접해 있지 않으면 모든 공격을 히트시키기 어렵다. 하지만 무기로 베는 속도는 빠르다. 또한 아야메는 횡 베기의 경우에도 같은 방향으로 2단 공격을 할 수 있다. 예를 들어 좌측공격 후 연속해서 공격 버튼을 입력하면 한 번 더 좌측공격이 가능하다.

앉아 베기는 한 바퀴 회전하며 칼로 베는 공격인데 제대로 맞추면 2히트한다. 전진스텝 베기는 리키마루의 것보다는 좋지 않은 듯. 후방 베기는 공중제비를 하면서 칼로 베는데 이것 또한 리키마루의 것보다는 리치가 짧기 때문에 명중률이 낮아서 좋지 않다.



움직임은 화려하지만 실용성이 별로 없다…

타츠마루

타츠마루는 아야메보다 더욱 많은 횟수의 연속공격이 가능하다. 공격 버튼을 연타함으로써 총 5단 공격이 가능한데 역시 전부 맞추는 것은 어렵고 견제로서의 의미가 강하다. 또한 칼을 쓰지 않는 체술인 만큼 한 발마다의 위력은 약한 것이 탈이다. 그래도 발차기는 그 중에서도 위력이 강한 편. 특이한 점이 있다면 처음의 주먹 2단 공격 후 도중에 횡 베기 커맨드를 넣어줄 수도 있다(그 후에도 공격 버튼을 연타하면 역시 5단까지 이어진다). 이것으로 공격 도중에 적이 횡으로 도망가도 견제할 수 있다는 이점이 있다.

횡 베기의 경우 우측으로는 주먹으로 공격하는 반면에 좌측으로는 칼을 뽑아 공격한다. 전진스텝 베기는 빠르게 2단 공격을 하므로 선제공격 시 사용하기에 좋다. 후방 베기는 뒤로 발차기를 하는 것으로 앞의 두 캐릭터보다 상당히 빠르다는 것이 장점이다. 마지막으로 모션 만점의 앉아 베기는 다름 아닌 어퍼컷…. 위력은 상당하지만 맞추기가 어렵고 리키마루보다 리치가 약간 짧다. 이것은 특히 도구로 적의 움직임을 멈춘 사이에 써주면 큰 효과를 발휘한다.



상당한 빠르기를 자랑하는 후방 공격



점프까지 했으면 승률권인데…(빈틈만 더 커지려나?)

도구 설명



플레이어가 가지고 갈 수 있는 도구의 종류는 기본으로 있는 갈고리를 포함하여 전부 6개. 또한 종류가 아닌 총 개수에도 제한이 있으므로 신중히 생각해서 가지고 가자.

기본 도구는 전작과 효과가 거의 비슷하지만 약간 달라진 것들도 있다. 또한 전에는 볼 수 없었던 새로운 도구들도 있다. 물론 높은 성적을 거두어야 얻을 수 있는 도구들도 있으므로 나중에라도 도전해보자. 이 중 기본 도구들은 보스를 비롯한 적들이 사용하기도 하며 플레이어가 던진 도구를 적이 주울 수도 있으니 주의하자(반대의 경우도 가능). 참고로 도구의 이름은 영문판의 것을 참조하여 표시한다.

힐링 포션(HEALING POTION)	체력을 완전히 회복시킨다. 게임 내에서 가장 중요한 아이템이라고 해도 과언이 아니다. 단, 마시고 있는 도중 적에게 맞으면 바닥에 떨어뜨릴 수도 있다
해독제(POISON ANTIDOTE)	독 상태에서 회복시켜준다. 독에 걸리면 체력 게이지가 녹색으로 변하며 서 있을 때나 행동할 때마다 에너지가 일정하게 줄어들게 된다(움직임도 멈춰지므로 주의)
산소병(AIR BOTTLE)	물 속에 있을 때 산소를 보충해준다
수리검(SHURIKEN)	적을 향해 던져서 공격하는 도구
지뢰(MINE)	바닥에다 지뢰를 묻어 놓아서 그것을 밟는 대상에게 큰 피해를 입힌다
캘 트랩스(CALTROPS)	바닥에다 뿌리는 침 비슷한 도구로 이것을 밟은 대상은 잠시 움직일 수 없다
폭탄(GRENADE)	던져서 대상에 닿게되면 폭발을 일으킨다. 그냥 바닥에 떨어지면 잠시 후 폭발하거나 불발일 때도 있다. 폭발에 휘말리면 당연히 피해를 입게된다
블로우 건(BLOW GUN)	입으로 불어서 침을 쏘는 형식의 공격 도구
불화살(EXPLODING ARROW)	일반 화살의 공격에 불로 인한 추가 데미지까지 입힐 수 있다
연기탄(SMOKE BOMB)	던지면 연기를 일으키며 적을 혼란시켜 잠시 행동불능 상태에 빠지게 한다. 물론 던진 사람 및 그와 같은 편에게는 효과가 없다
독 경단(POISON RICE)	이것을 먹은 적은 독 상태에 빠지게 된다
오색미(COLORED RICE)	색깔이 있는 쌀로 자신이 지나간 곳을 표시할 수 있다. 길이 너무 복잡할 때 사용해두면 좋다
닌자 망토(NINJA CAMOUFLAGE)	자신의 모습을 배경과 똑같이 위장하여 적의 눈에 띄지 않도록 해준다
블라인딩 더스트(BLINDING DUST)	잠시 적의 눈을 멀게 하여 앞을 보지 못하게 만든다
은밀의 잎사귀(LEAVES OF STEALTH)	잎사귀에 둘러싸여 순식간에 모습을 감출 수 있게 해준다
드래곤 브레스(DRAGON S BREATH)	불줄기를 내뿜어 적에게 피해를 입힌다
수면 가스(SLEEPING GAS)	적을 잠시 잠들게 한다
닌자 갑옷(NINJA ARMOR)	자신이 입는 데미지를 1/2로 줄인다. 한 계당 한 미션에서 사용할 수 있다
부활약(NINJA REBIRTH)	죽을 위기에 처했을 때 체력을 자동으로 회복시켜준다

캐릭터 별 미션 소개

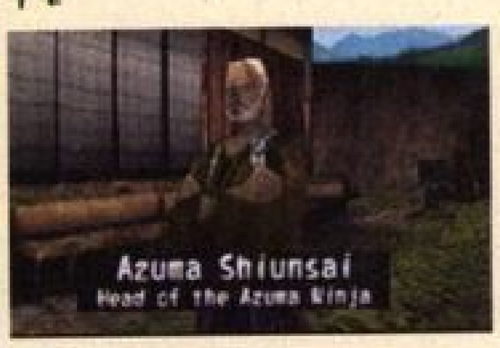
전작과 달리 이번에는 플레이어가 고른 캐릭터에 따라서 진행이 달라지게 된다. 또한 캐릭터마다 난이도에도 차이가 있는데 리키마루보다는 아야메 쪽이 더욱 어렵기 때문에 되도록 리키마루 쪽을 먼저 진행할 것을 권한다. 두 명 모두 엔딩을 본다면 새롭게 타츠마루를 선택해서 진행할 수 있는데 난이도가 한층 더 높으므로 주의해서 플레이하자. 참고로 각 미션마다는 임의로 제목을 정해 놓았다.



리키마루 편

서막

수련



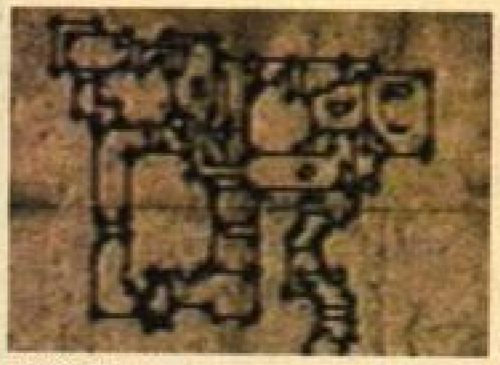
리키마루의 스승인 시운사이

스승인 시운사이의 밑에서 훈련을 받게 되는 리키마루. 여기서는 닌자 마을의 각 곳을 돌러 다니며 여러가지 조작방법을 익힐 수 있다. 마을 곳곳에는 팻말이 서 있는 곳이 있는데, 그 팻말을 조사하면 하얀 다이아몬드 모양의 표시가 나타나서 여러 조작방법을 설명해주므로 그에 따라서 연습해 보도록.

우선 돌담과 높은 기둥들이 서 있는 곳에서는 여러가지 이동방법을, 호수가 있는 곳에서는 수영방법 등을 익힐 수 있다. 또한 표적이 있는 곳에서는 수리검을 던지는 연습도 할 수 있다. 대나무 숲이 있는 곳에서는 실제 적들을 상대로 공격연습을 할 수 있다. 적에게 들키지 않는 곳에서 시점변경을 잘 활용하여 적의 시선이 다른 곳으로 향하고 있을 때 다가가 공격 버튼을 누르면 완벽하게 물리칠 수 있다. 하지만 꼭 적의 뒤에서 접근해야만 하는 것은 아니며 어느 정도 측면에서 다가가서 눌러도 은밀히 죽이는 것이 가능하다. 만약 접근했을 때 갑자기 적이 플레이어 쪽을 향해 시선을 옮겨도 빠르게 공격 버튼을 눌러주면 성공하는 경우도 있다. 이렇게 은밀히 죽일 때는

다른 적의 시선에도 주의해야 한다.

어느 정도 조작에 익숙해졌다면 이제 시운사이의 집으로 가자. 시운사이의 집은 폭포 위의 지대에 있다. 참고로 높은 지대로 올라갈 때는 갈고리를 이용해서 올라가야 하는데 전보다는 갈고리를 걸 수 있는 범위가 상당히 줄어들었음에 주의하자. 갈고리의 표적이 밝게 빛날 때 던질 수 있다. 집의 문을 열고 안으로 들어가서 시운사이에게 보고하는 리키마루는 갑자기 밑으로 떨어져 버리고…. 여기서 탈출하는 것이 바로 마지막 수련이다.



지하의 지도

여기서부터는 지도를 볼 수 있으니 길을 잘 모르겠으면 지도를 잘 살피면서 진행하자. 먼저 앞으로 가면 적이 한 명 있으니 벽에 달라붙어서 기회를 노려 처리하도록. 중간의 높은 벽은 당연히 갈고리를 이용해서 올라가야 한다. 자신보다 낮은 곳에 있는 적은 딴 곳으로 이동하려 할 때 내려가서 뒤에서 공격하면 된다. 그곳에서 더 진행하다 보면 빨간 바닥으로 된 지형이 나오는데 그 중에서도 사각형으로 표시가 되어있는 듯한 바닥이 있다. 그러한 바닥 위에서 멈춰 있으면 곧 바닥이 꺼지며 추락사하게 되니 신속하게 이동하던지 아니면 점프를 이용해서 지나가도록.



멈춰 있다간 추락한다

함정 바닥을 지나면 오르막 길이 나오는데 이곳의 벽에서는 화살이 나오는 장치가 있으므로 역시 신속하게 지나가야 한다. 또 한 명의 적을 처리하고 난 후 길이 약간 끊겨 있는 곳을 볼 수 있는데 밑으로 내려가면 연기탄이 나올 수 있으므로 대 점프를 이용해서 건너가자. 그 다음에는 볼록하게 솟아 나온 바닥이 있는데 그것은 바로 지뢰이므로 실수로라도 그 바닥은 밟지 말도록. 앞으로도 지뢰는 이와 같은 형식으로 표시되니 눈여겨두자.

적을 하나 처리한 후에 팻말의 표시에 따라서 위로 올라가자. 그렇지 않고 계속 진행하면 같은 곳을 뱅뱅 돌게 된다.

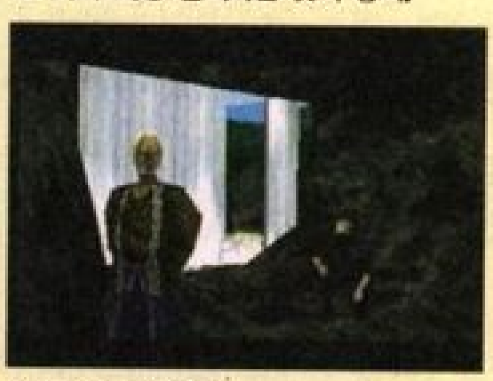


여기서 위로 올라가자

곧 다시 밑으로 내려가라는 표시가 나오며 물에 뛰어들게 된다. 진행하다보면 물 속에 통로가 있으며 그곳을 지나서 올라가는 곳에 바로 적이 대기하고 있다. 그리고 두 명의 적을 더 물리친 후에 커다란 문으로 들어서면 마지막 수련이 끝나게 된다. 드디어 리키마루는 시운사이에게 닌자로서의 자격을 얻는 것이다.

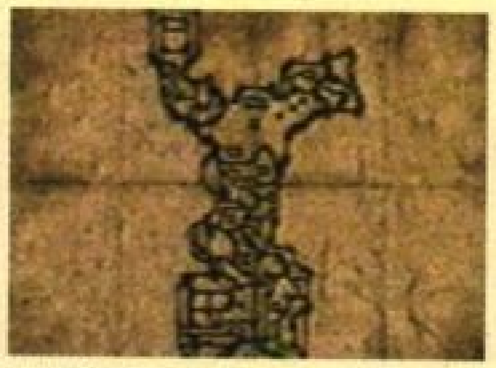
도적 소탕

리키마루는 시운사이로부터 마을 인근에 진을 치며 자리잡고 있는 도적들을 소탕하라는 임무를 부여받는다. 이것은 곧 리키마루에게 있어서는 닌자로서의 첫 임무이기도 하다. 시작하기 전에 가지고 갈 도구를 정할 수 있는데 회복 아이템은 하나 이상 선택하는 것이 좋다.

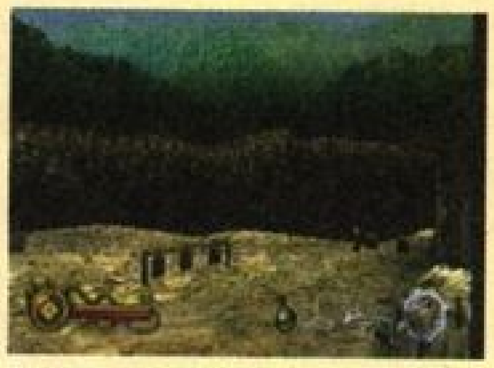


임무를 받는 리키마루

여기서는 도적들의 두목을 찾아 제거하는 것이 목표이다. 도적 두목이 있는 곳은 지도에서 북서쪽 부근에 위치해 있으므로 그곳을 향해 진행하자. 시작점 부근에서 주의할 것이 있다면 바로 바닥에 설치되어 있는 걸림판 같은 장치들이다. 이것을 건드리면 소리가 나며 적들이 낌새를 느끼게 되므로 잘 피하자. 시작점에서 가까운 건물 안에는 적이 실컷 잠을 자고 있으므로 살며시 다가가서 영원히 잠들게 해주자. 지붕 위나 전망대 위에 있는 적들은 우선 갈고리를 이용해서 난간 등에 걸친 후에 딴 곳을 보고 있을 때 올라가서 처리하면 쉽다. 그 전에 접근하는 것에만 주의하자.



북서쪽으로 올라가자



바닥의 소리나는 장치들은 앞으로도 계속 나온다

지도 서쪽으로 진행하다 보면 마을 여자가 서성대고 있는 것을 볼 수 있는데 들키지 않게 주의하도록. 그 여자를 죽이면 점수가 깎이므로 절대 죽이지는 말자. 서두르지 말고 천천히 진행하면서 적들을 물리치고 북쪽으로 가면 두 갈래 길이 있다. 앞에서도 말했지만 서쪽에 도적 두목이 있는 곳이 있으며 동쪽에는 적이 몇몇 더 자리잡고 있을 뿐이다. 빨간 문을 지나서 계단 옆의 언덕에 적이 있는 곳에서는 그 부근에 있는 바위에 주의해야 한다. 이 바위는 플레이어가 어느 정도 하단 부로 접근하면 굴러 떨어지게 되어 있으며 당연히 깔리면 피해를 입게 된다. 이곳을 무사히 지나서 건물 안으로 들어가면 한 여자를 괴롭히고 있는 도적 두목을 만나게 된다.



전작의 악덕 상인의 경우보다는 인상이 부족하다

보스-가란

첫 보스라서 그런지 그리 어렵지는 않지만 방심하다가는 금새 당해버리니 긴장하며 전투에 임하자. 가란은 기본적으로 긴 담뱃대를 이용해서 공격해오는데 1연타 밖에 하지 못하지만 속도가 빠르다. 이쪽에서 공격하려다가 되려 반격을 맞게되는 경우가 나올 수 있으므로 타이밍을 잘 맞추도록. 계속적으로 접근해서 3단 공격을 해주는 것이 좋다. 이 때 주의할 것은 담뱃대를 이용한 연기탄 공격. 가란이 담뱃대에서 연기를 내뿜기 시작하면 서둘러서 그 근처에서 물러나야 한다. 만약 당하게 되면 연이은 공격에 꽤 큰 피해를 입게 될 것이다.



제법 매섭다

가란을 물리친 후 신속히 사라지는 리키마루.

제 1막 홍련(紅蓮)

옛 일본의 무사사회에서는 직계상속에 따른 집안 싸움이 빈번하게 일어났었다. 이것은 고다(郷田) 가에 있어서도 예외는 아니었다. 고다 가의 직계 후손인 '고다 마츠노신'이 가계를 물려받자 그 친척인 '고다 모토히데'는 이를 시샘하고 마츠노신에게 반기를 들었다. 마츠노신의 숙부이기도 한 모토히데의 이러한 행동은 고다 가를 이분하는 내란으로까지 전개되었다. 이를 보다 못한 고다 가의 장로들과 충신들은 아즈마 닌자들에게 도움을 청하게 되었다.

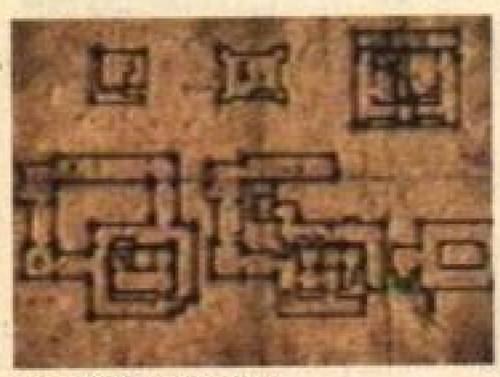
고다 성의 위기

리키마루와 타츠마루 및 아야메는 시운사이에게 불려가서 고다 마츠노신의 성이 침략당했다는 소식을 듣게 된다. 시운사이는 고다 가를 구조할 것을 명령하며 타츠마루에게 그의 보검을 물려주게 된다. 타츠마루는 잠시 망설이지만 곧 검을 물려받게 되고 일행은 고다 성으로

향한다. 고다 성으로 온 일행은 각각 나누어서 행동하기로 하고 리키마루는 고다 성주를 지키기 위해서 성 내부로 잠입한다.


검을 물려받는 타츠마루

성안은 꽤 복잡한 구조로 되어있으니 길을 헤매지 않도록 역시 지도를 잘 참고하며 다니자. 바닥에 펴져 있는 불이나 횃불 위에 올라서면 피해를 입을 수도 있으므로 가급적 피해야한다. 시작 부근에는 적이 없으니 계단을 통해서 위로 올라가자. 가다보면 길이 막혀있는데 갑옷이 있는 방에서 창호지 문을 무기로 없애면 진행할 수 있다. 이때 바로 건너편에는 적 병사가 있으므로 하단에 나타나는 근접수치가 떨어질 때에 문을 제거하고 바로 적을 없애자. 중간에 있는 계단은 시작점과 이어진 것이므로 내려갈 필요가 없다.


여러 층으로 나뉘어져 있다


문을 부수자

계속 진행하면서 적 병사 두 명을 물리치면 곧 계단이 나올 것이다. 위로 올라가면 꽤 넓은 지역이 나오는데 색이 다른 바닥이 있음에 주의하자(당연히 함정). 또한 벽면에도 함정이 설치된 지역이 있다. 꽤 넓은 지역답게 통로마다 거의 적들이 지키고 있으니 적과의 간격에 신경을 쓰며 진행하자. 이 지역의 지도에서 큰 공간처럼 보이는 곳에서는 내부로 진행할 수 있는데 적이 지키고 있는 곳의 상자들을 부수면 아이템을 얻을 수도 있다. 또한 창호지 문을 발견할 수도 있는데 부수고 진행하면 계단이 나온다. 그전에 내려가는 계단도 발견할 수 있지만 갈 필요는 없다.


색이 다른 바닥에 주의하자

여기서는 높은 지대에 있는 병사들에 주의하도록. 바로 밑에 매달리며 숨을 수도 있지만 되도록 거리를 두고 그들이 다른 곳을 볼 때 접근해서 없애자. 또한 그러한 지대의 하단에는 아이템이 숨겨져 있는 경우도 있다. 내부로 통하는 문으로 들어가면 계단을 통해 계속 위로 진행할 수 있다. 중간에 적 병사가 지키고 있으므로 계단을 다 오르기 전에 먼저 주위를 살피며 가자. 곧 성주가 있는 곳에 다다르게 된다. 모토히데와 대치하던 마츠노신은 그를 죽일 수 있는 기회를 맞게되지만 한 순간 주저하고…. 그러다가 모토히데의 총에 맞고 리키마루는 그를 구하러 나선다.


불쌍한 눈으로 보면 누가 귀여워 해 준대나?

보스-고다 모토히데

무사처럼 보이지만 그렇게 강하지는 않다. 주로 칼로 2단 공격을 해오는데 가드하고 있다가 3연타로 반격해 주자. 이 녀석과 거리를 두게 되면 전작에서 악덕 상인처럼 총으로 공격을 해오므로 주의하자. 데미지는 그리 크진 않지만 피하기가 어렵다. 모토히데의 체력이 반 이하로 줄이면 전투가 끝나게 된다.

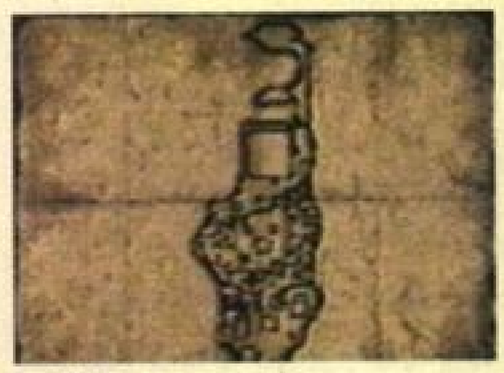
모토히데를 제거하려는 리키마루. 하지만 또다시 마츠노신이 그를 감싸며 모토히데는 줄행랑을 쳐버린다. 이 때 쥬베이라는 마츠노신 측의 무사가 나타나서 다가오는 적 병사들을 막아주고 이를 틈타서 리키마루는 마츠노신을 데리고 성에서 탈출한다.


리키마루 뭐살 돋겠다


이 녀석의 강함은 나중에 처절히 느낄 수 있다

토다 진영으로의 잠입

간신히 성을 탈출한 마츠노신은 자신의 아내가 죽었고 딸인 키쿠가 납치되었다는 소식에 절망한다. 이에 리키마루는 키쿠를 잡아놓고 있다는 '토다'의 진영에 잠입해 들어간다.


진영의 지도

이곳은 길이 북쪽으로 길게 이어져 있다. 밤인 데다가 비까지 심하게 오기 때문에 시야 상태가 나쁘다는 점에 주의하자. 진영인 만큼 적의 경비는 엄중한 편이다. 적 병사들의 복장도 눈에 띄지 않는 색이니 조심. 시작점 부근부터 적이 도사리고 있으므로 그루터기 등의 지형을 잘 이용하여 눈에 띄지 않게 없애자. 한 가지 더 주의할 점은 바닥에 있는 소리나는 장치이다. 이것 또한 눈에 잘 띄지 않으므로 무심코 적에게 다가가다가 이것에 걸려 들키는 수도 있다.

적 병사들을 제거할 때 신경 써야할 점은 바로 근처에 있는 또 다른 적 병사들. 또한 시체를 알아차리고 다가오는 적들도 있으므로 참 까다롭다. 지도 중앙 부근에는 닌자들도 등장하기 시작하는데 그들은 폭탄이나 수리검, 연기탄 등의 도구를 이용한 공격을 하기도 하니 특히 주의할 것. 그 대신에 그들의 시체를 뒤지면(다가가서 R1버튼으로 주저앉음) 도구를 얻을 수도 있으니 앞으로 닌자들을 없앨 때에는 되도록 시체 조사를 해두자.


조사할 때 주위를 신경 쓰는 것도 잊지 말도록

이렇게 적들에게 주의하면서 지도 북쪽의 밝은 진영 입구까지 들어서면 이상한 가면을 쓴 사나이가 나타나서 리키마루를 막는다.


안 비켜?

보스-가면을 쓴 사나이

연속공격이 뛰어나므로 특히 방어에 신경 쓰도록. 역시 방어를 하면서 기회를 노려 공격하는 것이 좋다. 또한 연기탄이 있다면 상당히 유리해진다. 거의 모든 보스들은 그 도구에 의해 두 번 마비되는 경우가 많으므로 그 사이에 다가가서 강력한 앉아 베기 공격을 해주면 좋다. 연타공격은 도중에 막힐 염려가 있으므로 그다지 좋지 않다. 적을 몰아서 언덕 밑으로 떨어지게 하면 리키마루가 높은 위치를 차지하게 되므로 견제하기 쉬워진다. 물론 가끔씩 해오는 적의 도구 공격에는 주의하자. 모토히데의 경우처럼 가면사나이의 에너지를 반 이하로 줄이면 전투가 끝나게 된다.


대 보스용 결전병기

일단 물러서는 가면의 사나이. 안으로 들어간 리키마루는 모토히데와 토다 군주의 시체를 발견하게 되고 곧 키쿠를 구한 아야메와 만난다. 그리고 절벽 위에서 한 여자와 싸우고 있는 타츠마루를 보게 되지만 그 둘은 곧 절벽이 무너져 바다로 추락하고 만다. 걱정스럽게 타츠마루의 이름을 부르는 아야메….



절벽이 무너져 내린다



타츠마루를 걱정하는 아야메

제 2막 유사(流砂)

모토히데의 내란으로부터 3개월 후, 당시 밤에 내린 비 덕택에 전부 타지는 않았던 고다 성은 급속도로 수복되어져 갔다. 한편 고다 마츠노신은 내란 당시에 입었던 몸과 마음의 상처를 씻기 위해 닌자 마을에서 휴식을 취하고 있었다.

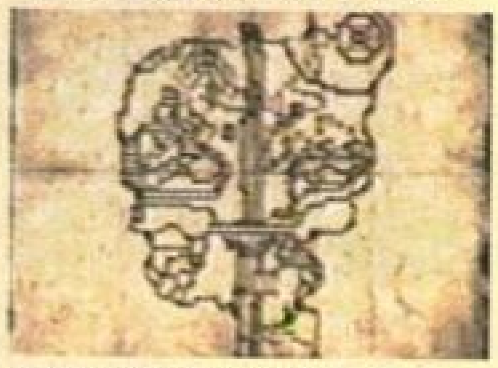
악마의 산

마을사람들이 악마의 산이란 곳으로 끌려간다는 소식을 들은 리키마루. 이번의 그의 임무는 그 산을 수색하는 것이다.



납치장면을 목격한다

여기서의 목적은 지도 북동쪽에 있는 마을사람들이 잡혀있는 곳으로 향하는 것이다. 산악지형이니 만큼 길이 꽤 험하며 특히 적들의 동태를 파악하기가 어려우므로 주의해야 한다. 시작점에서는 갈고리를 이용하여 절벽 위로 올라가자. 도중에 적이 있으니 주의하고 다리가 있는 곳까지 올라가면 자고 있는 적이 있다. 다리를 지나서 지도의 서쪽 면을 따라서 북쪽으로 가다보면 한 늑대(?)가 서성이고 다니는 것을 볼 수 있다. 이 늑대는 시야가 상당히 넓으므로 멈춰있을 때 멀리서 수리검으로 처치하는 것이 좋다(한 방에 처리할 수 있다). 때때로 암석이 굴러 떨어질 때도 있으니 자신이 있는 곳의 위를 잘 살피자.



북동쪽의 동그란 지형으로 가자

산의 곳곳에는 조그마한 건물이 있는데 적의 시야를 피할 때 안으로 숨기 좋다. 적에게 한 번 들키면 여러 곳에서 적들이 몰려들기 쉬우니 몸을 숨기는 데 한층 더 신경 써야 한다.

한시라도 목적지에 빨리 가겠다는 생각에 지도 동쪽 면을 따라서 진행하다 보면 여러 개의 돌기둥 위로 지나가야 하는 곳이 있다. 여기서 떨어지면 다른 길로 돌아가게 되므로 번거로움을 피하기 위해서는 정확하게 발판을 딛고 가자.

북동쪽에는 마을사람들이 잡혀있는 거대한 암자가 있는데 그 바로 밑에 늑대가 버티고 있나 위를 통해서 가면 그다지 신경 쓰지 않아도 된다. 암자로 들어가면 마을사람들이 잡혀 있다. 사람들을 도망가게 하는 리키마루. 그러나 한 사람이 악마 두목에게 희생당한다. 그리고 곧 전투가 벌어진다.



'버닝 던(BURNING DAWN)'은 게임 내에서 '양염좌(陽炎座)'라고도 표기된다

보스-카마도마

사람들을 납치한 악마들의 두목과 승부다. 이 녀석은 지금까지의 보스들과 비교해서 맷집이 강하고 공격력도 꽤 된다. 특히 리키마루와 똑같이 연속 3단 공격이 가능하기 때문에 한 번 맞게 되면 정신을 못 차리게 될 지도…. 또한 싸우는 공간이 좁기 때문에 그 공격을 피하기가 쉽지 않다.

이 녀석의 공격을 막다보면 녀석의 등 뒤로 돌아가는 경우가 있으니 그때를 노려서 공격하는 것도 좋다. 그리고 녀석의 공격을 유발하여 스텝 이동으로 옆으로 빠진 후에 빈틈을 노린 공격도 할 만하다. 하지만 역시 제일 맘 편한 건 녀석이 공격하기 전에 선제공격을 펼치거나 방어 후의 공격이다. 이 때 연기탄을 던지거나 바닥에 침을 뿌려서 녀석의 움직임을 멈춘 후 앉아 베기를 사용하는 것이 꽤 효과적이다. 하지만 녀석도 도구를 사용해오니 수상한 움직임이 나오면 즉각 피하는 것이 상책.

여기서 잘만하면 기둥 뒤로 돌아가서 녀석이 눈치를 못 채는 사이에 뒤를 찌를 수도 있다는 것을 알아두자. 또한 녀석의 공격을 점프나 3각 점프로 피할 생각은 가급적 하지 않는 것이 좋을 듯(괜히 공중 콤보를 맞는 경우가 많다).



낫이 꽤 무섭다

비밀 항구

방금 싸운 카마도마는 '버닝 던'이라는 곳에 소속되어 있었다. 상처를 입은 마을사람에게서 버닝 던의 비밀항구가 존재한다는 사실을 알게 된다.



이제 생각해보니 목소리가 상당히 젊은 녀석이었다

시작점 바로 근처에 적이 도사리고 있으니 조심하도록. 그 적 말고도 상당수의 적이 있으므로 경계를 늦추지 말자. 특히 총을 들고있는 적들을 주의하자. 당연히 화살을 든 적보다 까다롭다. 바다 가까이 접근하면 닌자들도 등장한다. 이들을 처리하고 부족한 아이템을 보충하는 것도 좋다. 닌자들은 정면에서 공격하지 않고 측면공격을 자주 노리므로 들키게 된다면 상당히 까다로운 싸움이 될 것이다. 그리고 모래 바닥에는 지뢰가 상당히 많이 설치되어 있으므로 바닥을 잘 살피며 다녀야 한다. 적에게 들킨다면 지뢰 쪽으로 유인해서 피해를 입힐 수도 있다.



상단부가 복잡하다



지뢰를 조심하자

지도 남동쪽의 해변 근처를 조사하다 보면 머물러있는 한 배를 발견할 수 있다. 배로 올라가는 길목과 배 위에는 적들이 버티고 있으므로 주의하자. 배 위에 있는 상자들 중에는 회복 아이템이 있으니 꼭 얻고 가기를. 배의 안으로 이어진 계단 쪽으로 가면 곧 '왕 샤오하이'란 중국인 갱과 전투를 벌이게 된다.

보스-왕 샤오하이

모습에서 보면 알 수 있듯이 체술을 이용해서 공격해온다. 그만큼 굉장한 빠르기를 자랑하므로 도망치기도 쉽지 않다. 불리한 상황에 처하면 달아나는 것이 좋지만 어느새 리키마루의 측면에 위치할 정도로 빠르므로 염두에 두자. 이때에는 바닥에 침을 뿌려두고 왕을 유인해서 그것을 밟게 한 후 연속공격을 하자. 하지만 자신이 침을 밟을 수도 있으므로 공격 방향에 유의해야 한다. 또한 측면에 잘 위치한다는 것을 감안

하여 횡 베기를 이용해도 좋다. 특히 리키마루는 양쪽 2회 연속으로 횡 베기가 가능하므로 견제하기 쉬울 것이다.



그러다가 맞는다

꿈의 사원

왕 샤오하이를 물리친 리키마루. 그의 앞에 귀신 가면을 쓴 한 닌자가 나타난다. 그 정체는 다름 아닌 타츠마루. 하지만 리키마루를 못 알아보는 것으로 봐서 그는 기억상실증에 걸린 듯 하다. 몇 차례 서로 칼을 겨룬 후 타츠마루는 사라져버리고, 리키마루는 닌자 마을로 돌아가서 이 사실을 시운사이에게 알린다.



건재한 타츠마루(겉모습만)

마츠노신을 통해 버닝 던이라는 집단과 관련이 있다는 장소에 도착한 리키마루. 이곳의 목적지는 지도 북쪽에 위치한 건물이다. 건물에 적들이 많은 만큼 물 속으로 이동하는 것이 좋으며 그러한 방법으로 쉽게 목적지까지 다다를 수 있기도 하다. 일단 적들은 모두 닌자로 이루어져 있으므로 맞서 상대하면 까다로워진다. 조용하게 죽여서 도구를 접수하자. 계속 건물과 다리만 이용해서 이동하면



북쪽의 건물로 가자

골치만 아플 뿐이므로 물 속으로 들어가서 지도의 북쪽으로 향하자. 도중에 산소 게이지가 없어질 것 같으면 물 밖으로 나와 숨을 쉬어야 하는데 적의 시야를 피할 겸 R1버튼을 이용해서 대롱으로 숨을 쉬는 방법을 자주 사용하자. 가는 도중에 물위에는 배들이 많이 떠 있는데 그 위에 적이 있는 경우도 있으므로 올라서려면 먼저 배 위를 살펴서 적이 있는지 확인하자. 지도 북쪽에 있는 목적건물에 올라서려면 바로 앞에 있는 배 위에 올라가서 칼을 뽑은 후에 대 점프로 건너가는 것이 좋다. 만약 그냥 올라서게 된다면 칼을 뽑지 않은 채로 보스와 대면하게 되므로 초반에 무너질 가능성이 있다.

리키마루의 앞에는 일전에 만났던 가면의 사나이가 나타난다. 그의 이름은 '주작'. 그는 밖으로 통하는 건물 내의 모든 통로를 차단시킨 후 '유키호타루'란 여닌자로 하여금 리키마루와 싸우게 한다.



개인적으로 게임 중에서 제일 예쁜 것 같다

보스-유키호타루

여닌자인 만큼 상당히 빠른 움직임을 갖춘 유키호타루. 그녀의 연속공격은 아야메와 비슷하게 리치는 짧으나 공격횟수가 많다. 그녀와 너무 많이 붙게 되면 공격을 당할 확률이 커지므로 언제나 일정한 간격을 유지하도록 하자. 하지만 방어도 상당하기 때문에 공격을 성공시키기 꽤 어려울 것이다. 게다가 거리가 너무 벌어지면 수리검을 날려서 공격하기도 하는데 이때 던지는 수리검이 한 개가 아니라 네, 다섯 개를 한꺼번에 던진다는 것에 유의하자. 수가 많아서 횡이동으로 피하는 것에도 무리가 있으며 입는 데미지 또한 무시하지 못할 수준. 이러한 난관 속에서도 그래도 다행인 것은 유키호타루의 HP가 적다는 점이다. 몇 번만 제대로 공격을 명중시키면 이길 수 있다. 역시 바닥에 뿌리는 침을 이용하면 좋다. 만약 리키마루의 공격에 의해 유키호타루가 난간 밑으로 떨어지면 다시 올라오려고 하는데 이때를 노려 공격하는 것을 반복하면 재미있게 진행할 수 있다.



이렇게 밑에서 하단을 찌르자

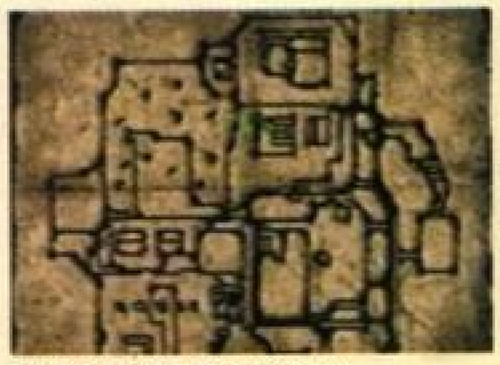
리키마루와의 싸움에서 진 유키호타루를 무참하게 죽여버리는 주작. 그는 타츠마루에 대한 얘기로 리키마루를 잠시 혼란시키며 사라진다. 그리고 곧 리키마루는 닌자 마을이 습격을 당했다는 소식을 전해 받게 된다.

닌자 마을, 습격 당하다

황급히 닌자 마을로 돌아온 리키마루. 하지만 이미 적들의 무차별 살상이 진행 중이었다. 노약자, 부녀자 가릴 것 없이 마구 사람들을 죽여대는 적들. 그때 그들 버닝 던의 우두머리이자 전에 타츠마루와 싸우다가 절벽 아래로 추락한 적이 있는 '카가미'란 여닌자가 잠시 나타나고…. 잠시 후 리키마루는 시운사이에게 마을 안의 적들을 물리치고 오라는 명령을 받는다.



닌자들을 위한 세상을 만들겠다면서 이 짓은 뭐냐



마을의 지도(별로 필요 없으려나~)

이곳 닌자 마을은 처음의 수련에서의 구조와 다를 것이 거의 없기 때문에 그때 충분히 둘러보았다면 위치를 파악하기 쉬울 것이다. 하지만 적들이 군데군데 퍼져 있기 때문에 움직임에 각별히 신경써야 한다. 그 중에 녹색 옷을 입은 할아버지 닌자들은 닌자 마을사람이므로 실수로 공격하지 말도록. 목적은 아군 닌자를 제외한 모든 적 닌자들을 없애는 것이다.

시작하자마자 지붕 위에 적 닌자가 있으므로 다른 곳을 보는 사이에 대 점프로 이동해서 없애자. 이제 마을 군데군데를 둘러 다니며 적 닌자들을 물리쳐 나가자. 중간에 적 닌자와 아군 닌자간에 싸움이 벌어질 수도 있는데 거의 할아버지인 아군 닌자가 이긴다….



노인은 무조건 건드리지 말자

호수가 있는 곳이나 물이 있는 지형에서는 물소리에 주의해서 움직이고 들켰다 싶으면 서둘러서 물 속으로 숨는 것이 좋다. 대나무 숲으로 향하는 다리 건너편에는 적들이 바로 대기하고 있으므로 건너가기가 쉽지 않다. 하지만 수련 때와는 달리 대나무 숲에서 막혔던 부분이 뚫려 있으므로 그곳을 통해서 안으로 잠입해도 된다. 나무가 많은 숲에서는 나무를 이용해서 몸을 숨기자. 적 닌자를 다 물리치면 갑자기 시운사이의 비명이 들리게 되고 리키마루는 그리로 향하게 된다. 안에서는 타츠마루에게 당한 시운사이가 피를 흘리며 쓰러져 있었다. 참지 못한 리키마루는 타츠마루와 한판 승부를 벌이게 된다.



한 발 늦었다

보스-타츠마루

타츠마루는 5단 이상의 연속공격을 해오므로 방어를 오래하고 있어야 할 것이다. 하지만 빗맞기만 하면 피해는 그다지 없는 것이 다행. 장소가 좁은 관계로 접근전을 많이 펼쳐야 할 것이다. 타츠

마루가 아무리 방어를 잘 하더라도 맞는 경우가 없는 것은 아니므로 꾸준히 공격을 펼치자. 게다가 타츠마루의 체력을 반 이하로 줄이면 클리어 된다. 연기탄로 타츠마루의 움직임을 봉쇄하고 앉아 베기를 2, 3번만 맞추면 이길 수 있다. 그것이 없다면 도망치면서 바닥에 침을 뿌려놓는 것도 좋다.



저 화려한 발차기를 보라

타츠마루를 궁지에 모는 데 성공한 리키마루. 그러나 결정타를 날리지 못하고 그대로 타츠마루의 반격을 받아 눈에 상처를 입게 된다(이것이 전작에서 리키마루의 얼굴에 흉터가 보이는 이유이다). 그러한 리키마루를 뒤로 한 채 타츠마루는 카가미와 함께 유유히 사라져 버린다.



그래도 깊게 다치지 않은 것이 다행(--)

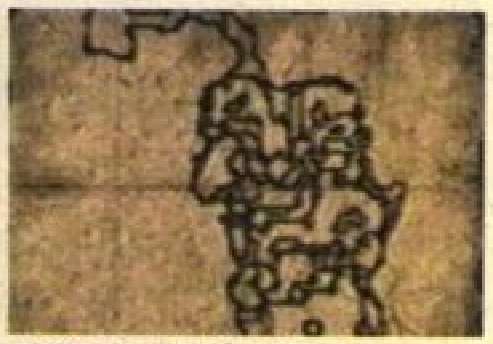
추적, 타츠마루

시운사이는 리키마루의 품안에서 숨을 거두고 만다. 한편 리키마루는 닌자견 세미마루를 이용해서 타츠마루를 쫓기로 한다. 도중에 아야메와 만나게 되는데 약간 트러블이 일어나지만 곧 함께 대나무 숲으로 향한다.



아야메가 미쳤다~는 아니다

이곳은 대나무가 울창하게 퍼져 있어서 적들을 살피기가 한층 더 어렵다. 하지만 그 점을 역이용해서 적들의 눈을 피할 수도 있으니 염두에 두며 플레이하자. 목표 지점인 대나무 숲 중앙은 지도 북쪽에 있으나 서쪽 길을 통해서도 동쪽 길을 통해서도 갈 수 있다. 양쪽 모두 중간에 있는 지뢰에는 주의해야 한다.



북쪽의 좁은 통로가 있는 곳으로 가면 된다

적을 물리칠 때는 주위의 적에 신경을 쓰도록. 대나무에 가려 잘 보이지는 않지만 적들 간의 간격이 별로 없으므로 잘못하면 한창 죽이고 있을 때 다른 적에게 발각될 경우가 많다. 특히 지도 북쪽으로 갈수록 적들의 수가 늘어나니 성급하게 움직이지 말자.

중앙으로 통하는 북쪽의 통로로 들어서자마자 적 닌자가 실컷 자고 있는 모습을 볼 수 있다. 다가가서 앉아 베기를 선사해 준 다음에 이 앞에 있는 적도 같이 지옥 구경을 시켜주자. 그 후 앞으로 진행하면 곧 보스를 만날 수 있다.



너만 자냐(나도 자고 싶다)!!

리키마루들을 기다리고 있었던 것은 역시 버닝 던의 '백호'. 백호는 자신의 호랑이에게 아야메와 닌자견을 맡기고 자신은 직접 리키마루를 상대하겠다고 한다.

보스-백호

요상한 헤어스타일의 아저씨인 백호와 한 판 승부이다. 백호는 스피드는 그리 뛰어나지 않지만 덩치에 걸맞지 않게 공격이 꽤 매서운 편이다. 게다가 연기탄 등의 도구를 좀 많이 사용하는 편이므로 짜증이 나는 전투가 될 것이다.

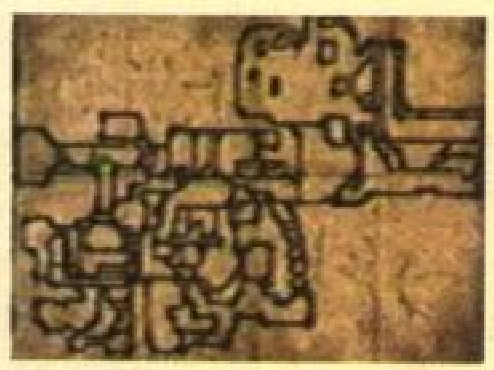
일단 싸우는 공간은 전보다는 넓으므로 위험하다 싶으면 스텝 이동으로 멀리 피해서 재빨리 회복 아이템을 사용하자. 그리고 백호의 공격범위가 생각보다 넓으므로 점프로 피할 생각은 버리고 되도록 스텝 이동으로 피하자. 역시 거리를 두었다가 백호가 공격하러 다가올 때 미리 선제공격을 하는 것이 꽤 좋다. 또한 백호의 체력은 그다지 많은 편이 아니므로 도구를 써서 움직임을 멈추게 한 후 앉아 베기를 사용하면 큰 피해를 줄 수 있다(거의 앉아 베기 4방이면 끝난다).



호랑이 쪽이 훨씬 더 잘 생겼다

칸센 동굴

백호를 물리친 리키마루 일행. 닌자견 세미마루에 의해서 타츠마루가 동굴 속에 있다는 것을 확인한 리키마루들은 바로 그 안으로 향한다.



동굴 안의 지도

시작점에서 밑으로 떨어지는 곳으로 가면 물이 있고 폭포가 있는 지형이 나온다. 이 폭포 밑에는 통로가 있는데 어차피 폭포 주위를 한바퀴 돌게 되어있으므로 가든 안가든 별로 상관이 없다. 이제 폭포 옆의 계단 모양의 넓은 통로로 내려가다 보면 적들이 많이 등장하므로 주의. 계단 지형을 내려오면 다시 높은 곳으로 올라가야 하는 장소가 나오는데 정면에서 볼 때 왼쪽에 자고 있는 적이 있으므로 그곳의 적을 물리치고 갈고리를 이용해서 올라가는 것이 편하다. 이때 자고 있는 적에게 다가갈 때 벽면에 있는 함정과 적 뒤에 있는 추락 지형을 조심하자.



매달려 있는 동작을 잘 활용하자

올라가서 이어져 있는 좁은 통로를 지날 때는 바닥에 설치되어 있는 소리나는 장치와 역시 벽면의 화살 함정을 조심하자. 무기를 집어넣고 신속하게 이동하거나 아예 스텝 이동으로 가는 것이 좋을 것이다. 거기서 적 하나를 물리친 후 두 명의 적이 서로 근처에 붙어 있는 곳이 있다. 여기서는 한 명을 죽일 때 다른 이에게 들키지 않게 기둥 뒤를 지나갈 때를 노려서 처치하자.

이제 지나가야 할 곳은 지뢰밭. 서두르지 말고 절대 침착하게 지나가자. 그 다음으로 까다로운 곳은 바로 자고 있는 적과 서성이는 적이 함께 있는 곳. 여기서는 바닥에 장치에 주의해서 서성이는 적이 다른 곳을 보고 있을 때 재빨리 다가가서 조용하게 죽인 후에 자고 있는 적을 여유 있게 처치해 주자. 이곳을 지나서 상자가 많이 놓여있는 통로로 나가면 클리어(그 외에 다른 곳은 뒤지지 않아도 별 상관없다).



느끼한 폼으로 잘도 한가하게 잠자고 있다

숨어서 카가미와 타츠마루를 지켜보는 리키마루 일행. 그 앞에 있는 커다란 배는 바로 고다 성을 침공하기 위해 특수 무장된 '파이어 데몬(염구귀-焰口鬼)'이라는 배다. 카가미는 닌자들의 세상을 쟁취하기 위한 의지를 한층 더 불태우며 자신들의 파이어 데몬에 탑승



차라리 네가 잠입하지 그래

한다. 여기서 아야메는 그들을 쫓아 배 안에 잠입하게 되고 리키마루는 마츠노신에게 이 사실을 알리러 돌아가게 된다.

제 3막 유현(幽玄)

리키마루는 쉬지 않고 밤낮을 쉬지않고 달려서 마츠노신에게 소식을 전했다. 곧 성안의 중신들이 소집되고 고다 가의 운명을 건 회의가 시작되었다.



바다 위의 혈전

무장한 배를 이끌고 마츠노신의 성이 있는 곳으로 공격해오는 카가미의 닌자 군단. 마츠노신은 곧 군의를 열고 그 도중에 리키마루가 그 배에 잠입해서 카가미를 물리치겠다고 지원한다. 이제 카가미들의 닌자 군단과 마지막 전투에 임하게 된다.



리키마루는 파이어 데몬에 잠입하기로 한다

우선 도중에 있는 주작을 만나서 그를 물리쳐야 한다. 주작이 있는 큰 배는 지도 남동쪽에 있는 시작지점에서 약간 북서쪽으로 올라간 곳에 있는데 작은 배들이 늘여져 있는 진로를 따라 이동



알기 쉽게도 되어 있다~

하면 갈 수 있다. 배 위에는 파란색 복장의 아군 병사들도 있지만 대부분 적 닌자로 가득하기 때문에 될 수 있으면 바다 밑으로 지나가는 것이 안전하다. 하지만 도구가 모자란다면 적 닌자들을 없앤 후 취하는 것도 앞으로를 대비해서 좋다.

시작지점에서 멀지 않은 곳에 있는 큰 배 위에는 두 명의 적이 있고 상자들에서 회복 아이템을 얻을 수도 있다. 바다 속을 지날 때는 항상 남은 산소 게이지에 주의하면서 이동하자. 배들이 있는 곳에서 너무 벗어나면 바다 속 상어에게 쫓길 수 있으므로 주위에 배들이 안 보인다면 서둘러서 진행 방향을 수정하자. 목적지인 배는 앞서 말한 대로 약간 북서쪽에 있으며 그 곳에서 더욱 북쪽으로 올라가면 아주 거대한 배가 있지만 아직 올라가지 못하므로 신경 쓰지 말자. 배에 올라가서 적을 하나 물리치고 주작에게 접근하자.



네모난 주먹

중간 보스-주작

주작은 예전에 싸웠을 때보다 훨씬 강력한 공격을 펼쳐온다. 특히 현란한 연속공격은 막기에도 벅찰 정도. 틈만 나면 리키마루의 측면으로 파고들며 도구 또한 다양하게 사용해 온다. 이에 정면으로 맞선다는 것은 좀 무리가 있을 정도. 그러나 연기탄 등의 적의 움직임을 멈추게 하는 도구만 많다면 역시 강력한 앉아 베기로 쉽게 끝낼 수도 있다. 단, 주작의 체력은 상당히 많은 편이기 때문에 좀 더 많이 맞춰야 한다는 것이 문제다.

주작이 뒤로 돌아갔을 때 전진스텝으로 신속하게 이동하여 따돌리면 순간적으로 그의 시야에서 벗어날 수도 있다. 그러면 곧바로 주작의 뒤로 돌아가서 앉아 베기를 써주자. 또한 갈고리를 사용해서 배 위에 있는 밧줄 위로도 올라갈 수 있는데 이렇게 해서도 주작의 시야에서 벗어날 수 있다. 밧줄 위로는 배 끝머리를 향해 대 점프를 해서도 올라갈 수 있는데 반대로 리키마루의 공격에 밀린 주작이 그곳에 올려질 수도 있다. 시작하자마자 주작을 배 끝머리로 몰아 붙인 뒤에 이러한 현상을 계속 유도하면 시간은 걸릴지 몰라도 적은 피해로 이길 수 있을 것이다.



날아오르라, 주작이여

주작을 물리친 후에 파이어 데몬 위로 올라온 리키마루. 시작지점은 배의 서쪽 부근이며 바로 앞에 있는 상자를 부수면 회복 아이템을 얻을 수 있다. 여기서는 배의 난간 밑으로 떨어져서 추락사하지 않도록 하자. 특히 적에게 들켜서 싸울 경우에도 난간이 있는 좁은 통로는 피하는 것이 좋다.



남쪽 갑판 부근으로 향하자

배의 북쪽으로 올라가다가 동쪽으로 향하다 보면 상자가 많이 등장하는데 전부 뒤져서 회복 도구를 찾아내자(카가미와의 전투 대비). 중간에 높은 지대에 적이 있고 그 바로 밑에 또 다른 적이 있는 곳이 있는데 그러한 경우에는 당연히 적들이 서로 멀어질 때를 노려서 한 녀석을 처치하는 것이 좋다. 아니면 높은 곳에 있는 적을 먼저 처리하는 것이 눈에 띌 확률이 적다. 또한 적들 중에는 뒤를 돌아보는 척하다가 다시 앞을 보는 경우가 많으므로 끝까지 적의 움직임을 살핀 후 안전하게 처리하자.

도중에는 지붕 위를 통해서 가야하는 곳도 있으며 내려올 때는 꼭 착지지점 부근에 있는 적을 살피자. 지도 남동쪽 부근에 있는 갑판에 도착하면 아야메와 타츠마루를 볼 수 있는데 타츠마루는 죽은 것 같다. 아야메는 리키마루에게 타츠마루의 검을 건네준다. 검을 받아 든 리키마루는 카가미에게 향한다.



역시 진정한 주인공



춤을 추고 있는 카가미

보스-카가미

카가미는 처음에는 단검을 들고 공격해 온다. 이때는 공격력은 세지만 리치가 짧기 때문에 그렇게 큰 위협은 되지 않는다. 그렇기 때문에 카가미를 너무 접근시키는 것은 곤란하다. 리키마루의 긴 리치를 잘 활용하자. 너무 도망만 다니면 카가미의 수리검에 당할 수 있으므로 조심해야하며 때때로 던지는 폭탄에도 주의하자. 카가미를 쉽게 쓰러뜨리려면 처음 시작 위치에서 카가미가 계단으로 내려오지 못하도록 리키마루를 계단에서 좀 떨어진 무대 밑으로 이동시키자. 그후 무대 위에서 다가오는 카가미의 다리를 노리고 공격하는 것을 반복하면 시간은 걸리지만 쉽게 체력을 줄일 수 있다. 카가미를 내려오지 못하게만 하면 곧 카가미의 체력이 반 이하가 될 것이다.

체력이 반 이하가 된 카가미는 장검을 꺼내들고 본격적으로 공격해온다. 무기가 장검으로 바뀐 만큼 리치에 있어서 리키마루에게 밀리지 않으며 3단 공격을 주로 써온다. 이 공격을 방어한 후 섣불리 공격하려고 하다가 카가미의 재빠른 공격에 당할 위험이 있으므로 타이밍을 잘 노려야 한다. 그러기 위해서는 정면보다는 카가미의 측면으로 돌아

가서 공격하는 것이 명중하기 쉽다. 한 번만 카가미의 공격을 맞게 되면 연이은 공격에 체력이 거의 반 이상 닳게 될 것이며 순식간에 등뒤를 잡히게 될 것이므로 실수는 용납되지 않는다. 정 안되겠다 싶으면 마비 도구를 많이 준비해 두거나 전에 썼던 고저차를 이용한 공격을 쓰는 수밖에 없다(하지만 리치가 길어져서 성공확률이 적어졌다).

카가미는 끝까지 닌자들의 자유를 부르짖으며 죽어간다. 리키마루는 신속하게 배를 빠져 나오고 곧 불화살 공격에 의해 파이어 데몬은 그 이름대로 불에 뒤덮여 서서히 침몰하는데….


결국은 카가미를 이긴 리키마루


허무하게 파괴되고 만다

타츠마루의 묘를 만들어 놓은 아야메. 잠시 후 고다 성으로 향하는 리키마루와 아야메 앞에 한 마리의 새가 하늘 높이 날아오른다….


게임에서 보기 힘든 낮 시간대의 동영상



아야메 편

서막

수련

리키마루와 마찬가지로 닌자 마을에서의 기본조작 연습이다. 역시 시운사이의 집에 들어가면 지하로 떨어져서 마지막 수련을 받게 된다. 지하의 구조는 리키마루의 경우와 완전히 같으니 그것을 참고해서 진행하자. 수련후에 아즈마 닌자로서의 자격을 얻는 아야메.


무릎 아프겠다

산적 소탕

이번의 임무도 리키마루의 경우와 비슷하며 활동하는 지도 또한 똑같다. 하지만 아야메의 경우에는 시간대가 밤으로 변해 있으며 두목이 있는 목적지도 북서쪽에서 북동쪽으로 바뀌어 있다.

시작지점 부근의 건물 안에는 또 적이 잠자고 있으므로 간단히 처리한 후에 북동쪽으로 향하자. 진행도중에 지도 중앙 부근에 있는 민간인(무기가 없다)은 해치면 안 된다. 물론 그에게 들켜도 곤란하다. 북동쪽 부근에서는 나무가 서있고 약간 넓은 지형이 나오는데 거기서는 아래에 있는 적은 무시하고 언덕 위의 적이나 제거하면서 보스가 있는 곳으로 향하자.


바닥의 장애물을 조심하자

보스-보론

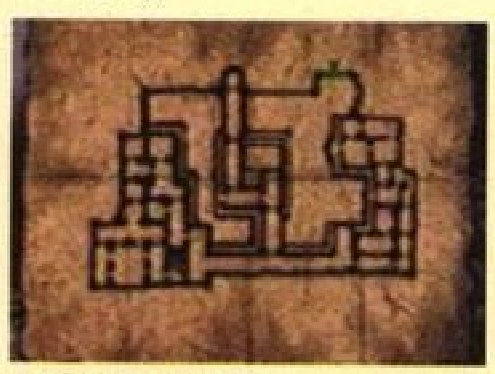
아야메 판은 첫판 보스부터 상당히 강하므로 주의를 요한다. 맷집이 엄청나게 강할 뿐만 아니라 파워도 강하고 리치도 상당히 길다. 그 긴 무기로 회전공격, 2단 공격, 3단 공격을 해오므로 완벽한 방어 및 회피가 필요하다. 하지만 역시 큰 무기를 휘두르느라 빈틈이 많이 생기므로 공격과 공격 사이의 인터벌을 노려서 연속공격을 펼치면 큰 피해를 줄 수 있다. 연속 공격은 약 두세 방에서 끝내는 것이 좋은데 그 이유는 보론과의 방향이 틀어질 수도 있기 때문이다. 그렇게되면 보론의 공격에 당할 확률이 크고 구석에라도 몰린다면 빠져나가기가 상당히 괴로워진다. 어쨌든 확실한 방어 후에 반격하는 형식으로 계속 공격해 나가면 깰 수 있을 것이다. 만약에 보론을 언덕 밑으로 몰아 붙여서 높은 고지를 차지한다면 좀 더 유리한 위치에 설 수 있다.


상당히 넓은 공격범위를 자랑한다

제 1막 훈련

고다 부인의 위기

초반의 스토리는 리키마루 때와 같이 고다 성의 습격 사건이 일어나고 일행은 그곳으로 보내진다. 여기서 아야메의 목적은 고다 부인과 키쿠 공주를 찾아서 보호하는 것.


주 활동무대는 건물 안이다

아야메의 시작 위치는 지도의 북동쪽이다. 여기서는 그냥 지상으로 다니기보다는 지붕 위를 통해서 지나다니는 것이 좋다. 지상에서는 적 병사들이 많기 때문에 상당히 신경 쓰인다. 키쿠 공주와 고다 부인을 구하려면 건물 속을 뒤져야 하는데 시작지점에서 제일 가까운 입구에는 민간인이 서성대고 있으므로 들어가기가 까다롭다. 따라서 다른 입구를 찾는 편이 좋다.

집안의 통로에는 병사들이 상당수 돌아다니고 있으므로 방심은 금물. 북서쪽 부근의 입구로 들어와서 건물의 외곽을 따라 지도 남쪽 부근을 지나다보면 보통 병사와는 다른 사람이 보이는데(검은색 복장) 그 사람은 이 성의 무사이므로 아군이라고 보면 된다. 또한 도중에 북쪽으로 통하는 통로도 있는데 그곳으로는 갈 필요가 없다.


검은 복장은 아군이다

건물의 서쪽 내부에서는 다시 길이 구불구불하게 이어져 있는데 남서쪽 부근에서 보통과는 다른 이상한 색의 벽 앞을 한 병사가 지키고 있는 모습을 볼 수 있다. 그 병사를 처리한 후에 이상한 문을 부수고 안으로 들어가면 올라가는 계단이 있다. 계단 바로 근처에는 병사가 있


수상한 문을 부수고 안으로 들어가자

으므로 타이밍을 잘 맞춰 올라가서 처리하자. 그러면 곧 키쿠 공주가 있는 곳까지 갈 수 있다.
아야메가 도착할 때는 이미 고다 부인은 모토히데에게 당한 후였다. 갑자기 나타난 '현무'라는 남자에게 아야메를 맡기고 모토히데는 키쿠를 데리고 사라진다.


시작부터 미련한 현무

보스-현무
전 보스보다 더욱 엄청난 체력을 앞세우고 나타난 현무. 그는 양손에 든 무기를 이용해서 주로 2단 공격을 해오므로 방어하기에는 그리 어렵지 않다. 단, 공격과 공격 사이의 인터벌이 생각 외로 짧으므로 그 사이를 노린 반격을 할 때는 신중히 해야한다. 그가 2단 공격을 한 후에 아야메의 뒤로 돌아가게 되는 경우가 종종 있으므로 그때를 놓치지 말고 현무의 등을 노려 연속공격을 하면 아주 큰 피해를 입힐 수 있다. 하지만 공격 도중에 방향을 잃지는 않도록 공격횟수를 잘 조절하자. 그리고 이 녀석은 아야메가 횡으로 회피하려 하면 측면공격을 하기도 하니 근접시 회피할 때는 우선 약간 뒤로 물러나자. 현무의 체력을 반 이하로 줄이면 이길 수 있다.
상처를 입은 고다 부인은 아야메에게 물건을 주며 키쿠에게 전해달라고 한다. 그리고는 숨을 거둔다.


도망가다가 틈에 끼어버린 현무를 매정하게 발로 차는 아야메


안타깝게 숨을 거두고 마는 고다 케이

공주 구출

키쿠를 납치해간 모토히데는 고다 가의 세력을 자신의 손아귀에 넣으려는 '토다 요시사다'에게 이용만 당한 채로 죽임을 당한다. 이를 지켜본 아야메는 키쿠 공주를 구하러 가는 도중에 잠시 카가미와 마주친다.


장검 버전의 카가미다!

아야메의 임무는 어딘가에 갇혀 있는 키쿠 공주를 구출해내는 것. 여기서는 적에게 한 번이라도 발각되면 그대로 게임오버이다. 따라서 적 하나를 죽일 때도 아주 신중해야 한다. 시작지점에서 지도의 동쪽에는 까다로운 위치에 닌자가 있으므로 서쪽으로 진행하는 편이 좀 수월하다. 참고로 아야메의 시작지점은 전에 리키마루의 도착 지점이므로 그때와 반대로 진행한다고 생각하면 된다.
지붕 위 등의 높은 지형을 잘 이용해서 어떻게든 적의 시야에서 최대한 많이 벗어나도록 노력하자. 계속해서 서쪽을 따라 남쪽으로 내려가다 보면 지도 남서쪽 부근의 한 건물에서 여자아이의 울음소리인 듯한 소리가 들린다. 바로 그 건물이 목적지. 건물의 문 앞까지 가면 키쿠 공주를 구할 수 있다. 참고로 지붕 위로 올라가서 바로 건물의 문 앞에 내려도 된다.


키쿠 공주는 여기에 있다(녹색 점이 보이는가

안에서 키쿠 공주를 발견한 아야메는 고다 부인이 줬던 방울을 전해준다. 키쿠 공주를 업고 도망치던 아야메는 타츠마루와 카가미가 싸우다가 절벽으로 떨어지는 장면을 목격한다.


아야메와 키쿠는 방울을 각각 하나씩 나눠 가진다


놀라는 아야메

제 2막 유사

쿠본 섬

고다 마츠노신이 알려준 정보에 따라 납치된 마을사람들을 찾기 위해서 쿠본 섬으로 잠입하는 아야메.

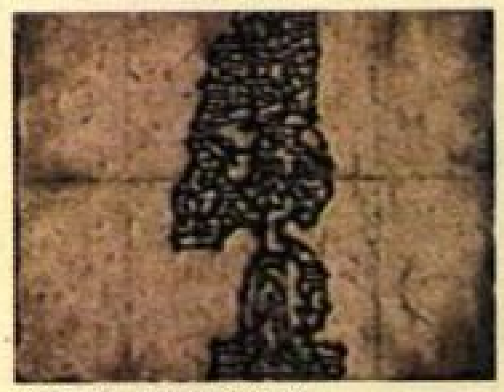

광장한 절벽

처음 출발위치는 지도 북쪽이 해안이다. 지도 동쪽 길로 진행하면 초반에 적 두 명이 근처에 붙어있으므로 접근 시 주의를 요한다. 게다가 총으로 무장한 적도 있기 때문에 들키면 까다로워진다. 그리고 물 속을 지나서 갈 때는 물에 빠질 때 나는 소리에 주의하기 바란다. 일순간 적들이 경계태세에 들어가기 때문에 조금 기다렸다가 다시 진행해야 한다. 지상의 경비들을 상대하기 싫다면 아예 물 속으로 진행해도 별 상관은 없다. 해안가를 계속 돌다보면 지도 남쪽 부근에서 한 배가 머물러 있는 곳에 도착하게 된다.

마을사람들의 구출

이번에는 지도 남쪽에서 출발하게 된다. 처음에 보이는 배의 안에는 적이 한 명 있을 뿐. 여기서 그 적을 물리친 후 배 앞머리로 가서 절벽 위로 올라가던지 아니면 갈고리를 사용해서 절벽 위로 오르자. 도중에 다리가 있는 곳 근처에는 전망대 위에 적이 한 명 자고 있으므로 큰 소리를 내지 않도록 하자. 다리 위로 지나가면 약간 큰 소리가 들리지만 별 반응은 보이지 않는데….


끌려가는 마을사람들


알기 쉽다. 북쪽으로 올라가자

지도 중앙 부근에서는 닌자들도 출현하기 시작한다. 또한 이곳에는 적들이 군데군데마다 배치되어 감시를 하고 있으므로 주변을 잘 살펴야 한다. 적 하나를 물리치려고 숨어있는데 뒤에서 갑자기 다른 적이 공격해 올 때도 있다. 이럴 때는 간간이 보이는 건물의 지붕 위로 다니는 것이 안전하다. 하지만 북쪽 부근의 우물이 있는 건물 지붕 위에는 닌자가 있으므로 조심하자.
이제 북쪽 부근의 감시병이 지키고 있는 큰 문을 지나서 안으로 들어가면 마을사람들이 잡혀있는 곳이 나온다. 그리고 '왕 다하이'라는 적의 두목이 등장한다.


이곳으로 들어가자

보스-왕 다하이
다하이는 큰 검을 가지고 있기 때문에 리치가 긴 편이다. 검을 가지고 2단 공격 또는 3단 공격을 해오는데 그 모습이

별 차이가 없기 때문에 구별하기가 힘들다. 하지만 2단에서 3단으로 이어지는 시간은 길기 때문에 그 사이에 반격할 수도 있다. 또한 이 녀석은 크게 회전하며 베기를 쓰는 경우도 있는데 이때에는 그전에 준비동작으로 알아차릴 수 있으므로 미리 멀리 피해있으면 된다.

가장 짜증나는 건 역시 녀석이 써오는 도구. 마비시키는 도구를 써올 때가 많으니 연기가 난다 싶으면 재빨리 그 근처에서 벗어나자. 싸우는 장소는 평탄하지 않아서 이동하기에 약간 불편하고 연속공격을 하면 방향을 벗어날 가능성이 많다. 다하이는 대부분 달리면서 이동하기 때문에 잠깐이라도 도망치는 것이 어렵다.



엉뚱한 곳에서 칼부림하고 있는 중

전투가 끝난 후에 현무가 나타나서 자신들의 두목인 카가미라는 여자에 대해 설명해주고 약간 개그를 보여준 뒤에 떠난다.

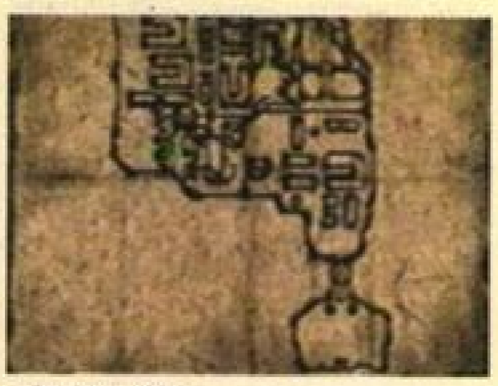


어접한 닌술의 최후

닌자 군단, 마을을 습격하다

이번에는 마츠노신에게서 한 마을이 닌자들에게 습격 당했다는 소식을 듣는다.

처음에는 지도의 서쪽 부근에서부터 시작한다. 목적지는 지도 남동쪽에 있는 신사. 마을이라서 지붕 위로 다니게 되는 경우가 많지만 적 닌자들이 상당히 많으므로 앉기 등의 동작을 이용해서 몸을 잘 숨기자. 지도 북동쪽 부근에는 하얀 옷을 입은 마을사람이 있으므로 그에게 들키지 않도록 잘 다니자. 또한 그 마을사람 근처에 있는 닌자를 처리할 때도 시야에 신경을 써야 한다.



그리 멀지는 않다

온천 부근에 있는 닌자는 뒤의 숲에서부터 접근해서 죽이는 것이 수월하다. 온천 속에 숨어서 접근해도 되지만 이때는 물소리에 주의해야 한다. 신사에 접근할수록 지붕 위에 있는 닌자들, 특히 활을 쏘는 닌자를 조심하자. 방심하면서 지붕위를 다니다가는 뒤에서 화살이 날아올 수 있다. 이럴 때는 지상의 적을 제거한 후에 지붕 끝에 매달려서 기회를 엿보다가 없애는 것이 수월하다. 신사입구 앞에는 또 마을사람 한 명이 서성이고 있으므로 그가 돌아서는 사이에 신속히 입구로 들어서자.



지붕 위를 장악하자

신사에서는 타츠마루와 만나지만 그는 기억상실증에 걸린 듯 아야메를 알아보지 못한다. 아야메는 그를 쫓아가려 하지만 뒤이어 나타난 슬러그, 스네이크, 프로그(영문판 이름…)라는 못난이 3형제가 길을 막는다.



저런 것들에게 길을 막히면 진짜 화날 것이다

보스-슬러그, 스네이크, 프로그

혀를 내밀고 있고 커다란 무기를 들고 있는 녀석이 슬러그, 녹색 복장에 양손 무기를 달고 있는 녀석이 스네이크, 발에 갈퀴 같은 무기를 달고 있는 녀석이 프로그이다. 1대 3의 싸움이기 때문에 너무 불리하다고 생각할 수 있지만 세 명의 체력 및 방어력이 그다지 뛰어나지는 않기 때문에 그렇지도 않다. 이 녀석들은 틈만 나면 아야메를 포위하려들기 때문에 언제나 바쁘게 움직여야 할 것이다. 특히 스네이크는 아야메의 등뒤나 측면을 노리는 경우가 많고 스피드가 만만치 않으므로 가장 주의해야 할 대상이다.

한 가지 재미있는 점은 녀석들은 서로의 무기에 피해를 입는다는 점이다. 이 점을 이용해서 녀석들을 서로 근접하게 만들어 놓고 공격을 유발시킨 다음 방어를 취하고 있으면 자기네끼리 알아서 잘 피해를 입는다. 그 중에서 슬러그의 무기는 남은 두 명을 동시에 공격할 수도 있는 넓은 리치를 가지고 있기 때문에 그가 자주 공격을 하면 더 좋다. 그러나 그 긴 사정거리에는 아야메도 조심해야 한다. 그러한 식으로 싸우다 보면 슬러그가 마지막에 남는 경우가 많은데 서두르지 말고 끝까지 천천히 방어하며 안전하게 싸우자. 마지막으로 적들의 수가 많으므로 바닥에 뿌리는 침이 상당히 유용하다.



경이적인 속도를 자랑하는 스네이크

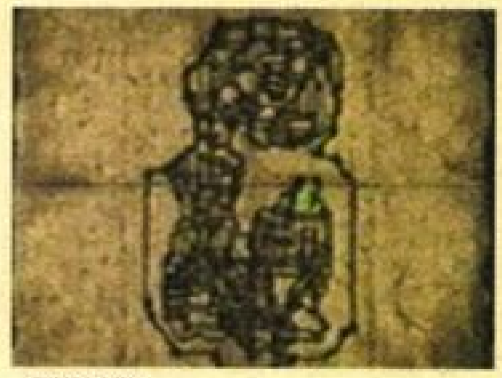
그들과의 전투를 끝낸 아야메는 닌자 마을 또한 습격 당했다는 소식을 듣게 된다.

벚나무 언덕

폐허가 되어버린 닌자 마을에 도착한 아야메. 시운사이의 집으로 향하던 중 황급히 퇴각하는 타츠마루 및 카가미와 마주친다. 시운사이의 집에서는 리키마루가 시운사이의 죽음에 절규하고 있었다. 아야메는 타츠마루를 쫓아 벚나무 언덕으로 향한다.



눈을 감고 카가미의 공격을 막아내는 아야메(…)!



돌아서 가라

이곳의 목적지는 북쪽의 정상 부근. 하지만 시작지점에서 시계방향으로 꽤 돌아가야 한다. 조금만 진행하다보면 냇물이 흐르는 곳에 오게 되는데 그 주변에 닌자들이 꽤 많이 있으므로 절벽 틈이나 바위 뒤를 잘 이용해 숨어 다니자. 주변에 많이 보이는 벚나무들도 몸을 숨기기에 적당한 도구이다. 남서쪽 부근에는 늑대가 출현하는데 역시 멀리서 수리검으로 없애는 것이 좋다. 서쪽 길에는 낭떠러지가 있으므로 떨어지지 않게 주의하자.



벚나무는 폼으로 서있는 것이 아니다

그곳만 지나면 카가미와 타츠마루를 만날 수 있다. 아야메가 옛날 이야기를 꺼내자 타츠마루는 곧 그녀에 대한 기억을 떠올리게 된다. 하지만 타츠마루는 이전의 자신은 죽었다면서 떠나버리고 만다. 실의에 빠진 아야메는 곧 리키마루와 닌



어린 아야메를 생각해 내는 타츠마루



이제는 돌이킬 수 없게 된 것인가

자견 세미마루와 합류하고 다시 타츠마루를 쫓게 된다.



추적, 타츠마루

이곳의 스토리 및 지도는 리키마루의 경우와 똑같지만 적의 위치 장소 및 보스가 다르다. 아야메의 경우에는 지도 북쪽으로 올라갈 수록 적의 배치가 상당히 까다로워지니 막판에 주의해야 할 것이다. 역시 지도 중앙으로 가는 것보다는 양끝으로 지나가는 것이 길을 헤맬 염려가 별로 없다. 그 중에서 지도 동쪽 길의 지뢰가 있는 곳과 좀 더 진행한 앞에는 잠을 자고 있는 적들이 있으므로 진행하기에 좀 더 쉽다. 또한 얻기 힘든 도구인 지뢰도 하나 주울 수 있다.



내 앞에서 자면 이렇게 해주마

지도 중앙을 지나면 냇가가 나오는데 이때는 물소리에 주의해서 냇물을 건너자.

맞은 편에 적이 있다면 대나무 뒤로 숨어 기회를 엿보다가 일격에 끝내던지 그냥 지나가도록. 대나무 숲 중앙으로 통하는 통로 앞의 적은 리키마루 때에는 자고 있었지만 이번에는 정신차리고 감시를 서고 있다. 게다가 주위에 적들 때문에 지나가기가 약간 까다로워졌다. 하지만 서두르지 말고 통로의 적이 뒤를 돌 때를 잘 노려서 접근하자. 마지막에 있는 활을 든 적은 시야가 상당히 넓으니 조심하자.

보스-백호(호랑이)

아야메의 경우에는 백호가 데리고 있던 호랑이와 싸우게 되는데 이것이 리키마루 때보다 상당히 어렵다. 백호는 아야메에게 달려들면서 공격하는데 이 속도 및 거리가 장난이 아니다. 또한 다음 공격으로 이어지는데 걸리는 시간도 별로 없기 때문에 반격하기도 쉽지 않다. 게다가 도구를 써도 별 효과를 보지 못하며 지뢰를 밟아도 쓰러지지 않는다는(슈퍼 아머?) 특징이 있다. 그나마 연기탄 등에는 반응을 보이는 것이 다행.

이 녀석을 그래도 쉽게 물리치려면 아야메의 빠른 스텝 이동을 충분히 활용해야 한다. 녀석이 다가오면 먼저 아야메의 연속공격으로 얼마의 피해를 입히자. 그런 다음 곧 바로 녀석이 달려들어 공격해 올 것이다. 그것을 방어한 후에 즉시 전진스텝 이동을 해서 호랑이의 공격범위에서 멀리 벗어나자. 그리고 다시 다가오는 호랑이에게 선제공격을 해서 이와 같은 회피 동작을 반복하면 조금이라도 확실히 피해를 입힐 수 있다. 여기서 전진스텝 이동 대신에 횡스텝 이동을 써서 피해도 되지만 호랑이의 측면공격 등에 당할 수 있는 위험이 커진다. 체력이 많이 떨어졌을 때는 녀석을 등지고 전진스텝 이동을 써서 멀리 달아난 후 회복 아이템을 쓰는 것이 안전하다. 참고로 호랑이는 몸 전체가 아닌 얼굴 부분에만



호랑이의 공격이 날아들면 전진스텝으로 서둘러 피하자



능글맞은 웃음을 보여주는 세미마루

판정이 있기 때문에 수리검을 쓸 때도 녀석의 머리 부근만을 노려야 한다(그래봤자 반은 막아낸다…).

칸센 동굴

역시 리키마루의 경우와 마찬가지로 칸센 동굴을 조사하게 된다. 스토리 및 도착해야 할 목적지는 똑같지만 적의 배치가 다르다는 점에 유의해야 한다. 대나무 숲에서와 같이 대부분 적의 위치 장소 및 움직임이 좀 더 까다로워 졌다.

시작지점 부근의 계단 모양의 지형에서 돌아다니는 여닌자는 그 이동 범위가 상당히 넓다는 것을 알아두자. 지뢰 지형에서 벗어나는 곳 바로 위에 적이 있다는 점에도 주의. 전에 두 명이 적이 함께 있었던 곳에는 잠자는 녀석 한 명 밖에 없다. 그리고 도착점 부근에 적들이 상당히 많이 있기 때문에 안전을 원한다면 그냥 조용히 도착 지점에 들어서자.

몰래 준비해 둔 배 안으로 사라지는 카가미와 타츠마루. 아야메는 그들을 쫓아서 배 안으로 잠입해 들어간다. 곧 배는 출발하고 고다 성을 향해서 가기 시작한다.



위력적인 포대



카가미의 꿈은 실현될 것인가

제 3막 유현

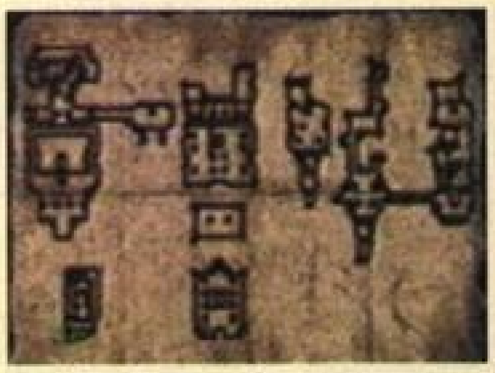
고다 성을 향해서 바다 위를 돌진해 가는 거대한 배에는 횡으로 늘어선 두 개의 큰 포대가 있었다. 그 포대의 이름하여 파이어 데몬(염구귀-焰口鬼). 홍련의 불꽃을 발하는 그 포대는 다름 아닌 고다 성을 노리고 있었다.

파이어 데몬

대포를 쏴서 고다 성을 공격하는 거대한 대포. 안으로 잠입한 아야메는 배 안의 탐색을 시작한다.



폭발하는 고다 성



각 지역에 따라 여러 곳으로 나뉘어져 있다

시작지점에서 계단을 통해 밑으로 내려오면 두 명의 적이 있다. 일단 가까이 있는 적을 물리친 후에 멀리 있는 적을 쳐야 하겠지만 처음 죽인 적의 시체를 발견하고 뒤에 있는 적이 먼저 접근할 수도 있다는 것에 주의. 다시 밑으로 내려와서 내리막길로 내려갈 때는 앞에 있는 적에 주의. 한 명이 적을 더 물리친 후에 상자를 뒤져서 회복 아이템을 얻자(지도 동쪽에 표시된 지역). 여기서는 북쪽으로 길이 나 있지만 사실 동쪽에도 좁은 오르막 길이 하나 있다. 북쪽으로 가면 민간인 및 적이 섞여 있는 지역을 지나



이 문을 부술 때 건너편에 있는 적에 주의

PLAYSTATION

야 하니 좁은 길을 이용하는 편이 좋다. 단, 좁은 길 벽에는 함정이 있으므로 주의. 오르막길을 올라와서 빨간 벽을 부수면 계단이 있는 방에 오게 된다.

계단으로 올라가지 말고 뒤에 있는 통로로 가면 적이 한 명 있는데 벽에 붙어서 기다리고 있다가 바로 옆까지 왔을 때 측면에서 처리해도 괜찮다. 계속 진행하다 보면 꽤 넓은 공간에 적이 한 명 있다는 것을 알 수 있는데 이쪽에서 접근해서 없애기에는 좀 무리가 있다. 넓은 공간으로 들어가는 입구를 마주보고 왼쪽 부근을 조사하면 색이 다른 벽이 있는데 그 것을 부수면 적을 처리하기가 쉬워지니 참고.

계단으로 올라와서 두 명의 적을 없애고 (근접해 있으므로 주의) 두 개의 계단 중 아무 데로 올라가자. 단, 바로 위에 적이 있으므로 살피면서 올라가는 건 당연하다. 계단으로 올라오면 지도 북서쪽 지역으로 오게 되는데 이제 서쪽의 긴 통로를 지난 후 남쪽으로 내려가면 곧 넓은 공간에 큰 계단이 있는 곳을 볼 수 있다. 계단 근처로 가면 현무가 나타나서 아야메의 길을 막게 된다.


다른 길을 통해서 와도 된다

중간 보스-현무

전에 만났을 때는 체력의 반만 줄이면 됐지만 이번에는 다 줄여야 한다. 현무는 전에 보여줬던 2단 공격에 한 단계 더 추가하여 3단 공격을 해오므로 방어를 더 길게 해야 한다. 그 후에 반격을 해도 되지만 역시 다음 공격으로 이어지는 속도가 상당히 빠르므로 오히려 아야메가 피해를 입을 수도 있다. 또한 현무는 정면 공격을 거의 방어해내기 때문에 측면으로 돌아가서 공격하는 것이 효과적이다. 현무의 옆으로 피할 때는 측면 공격에 유의하자.

거리가 어느 정도 벌어져 있을 때 갑자기 현무가 굴러와서 공격할 때도 있다. 하지만 이런 경우에는 대부분 현무는 너무 굴러가서 등을 보이므로 이때를 놓치지 말고 연속공격을 해주자. 아야메의 체력이 위험해지면 호랑이와 싸울 때와 같이 현무를 등지고 스텝 이동으로 멀리 도망간 후에 도구를 사용하자.

현무는 선 채로 숨을 거두고 아야메는 그를 뒤로한 채 계단으로 올라간다. 갑판에서는 타츠마루가 아야메를 기다리고 있었고 마침내 둘은 전투를 벌인다.


마지막 보스님 등장

보스-타츠마루



타츠마루의 공격방법은 전에 리키마루로 그와 싸웠을 때와 거의 비슷하다. 하지만 왠지 스피드가 빨라진 느낌. 일반적인 이동으로는 그를 따돌릴 수가 없으므로 스텝 이동을 잘 활용하자. 앞선 현무와의 전투에서 도구를 많이 사용해 버렸다면 여기서 많이 곤란해질 수도 있다. 따라서 이곳에 오기 전에 회복 및 마비 도구를 최대한 많이 준비해 두는 것이 좋다.

싸우는 곳에는 상자 및 기둥 등의 장애물들이 많은데 기둥을 등지고 도망가면 순간 타츠야의 시야에서 벗어날 때가 있다. 이 때 타츠마루의 등을 노리고 연속공격을 넣어주면 상당한 피해를 입힐 수 있다. 타츠마루의 체력은 현무의 반 이하이기 때문에 공격만 확실히 해 준다면 그리 오랜 전투는 되지 않는다. 때때로 써오는 타츠마루의 도구 사용에는 각별히 유의하자.

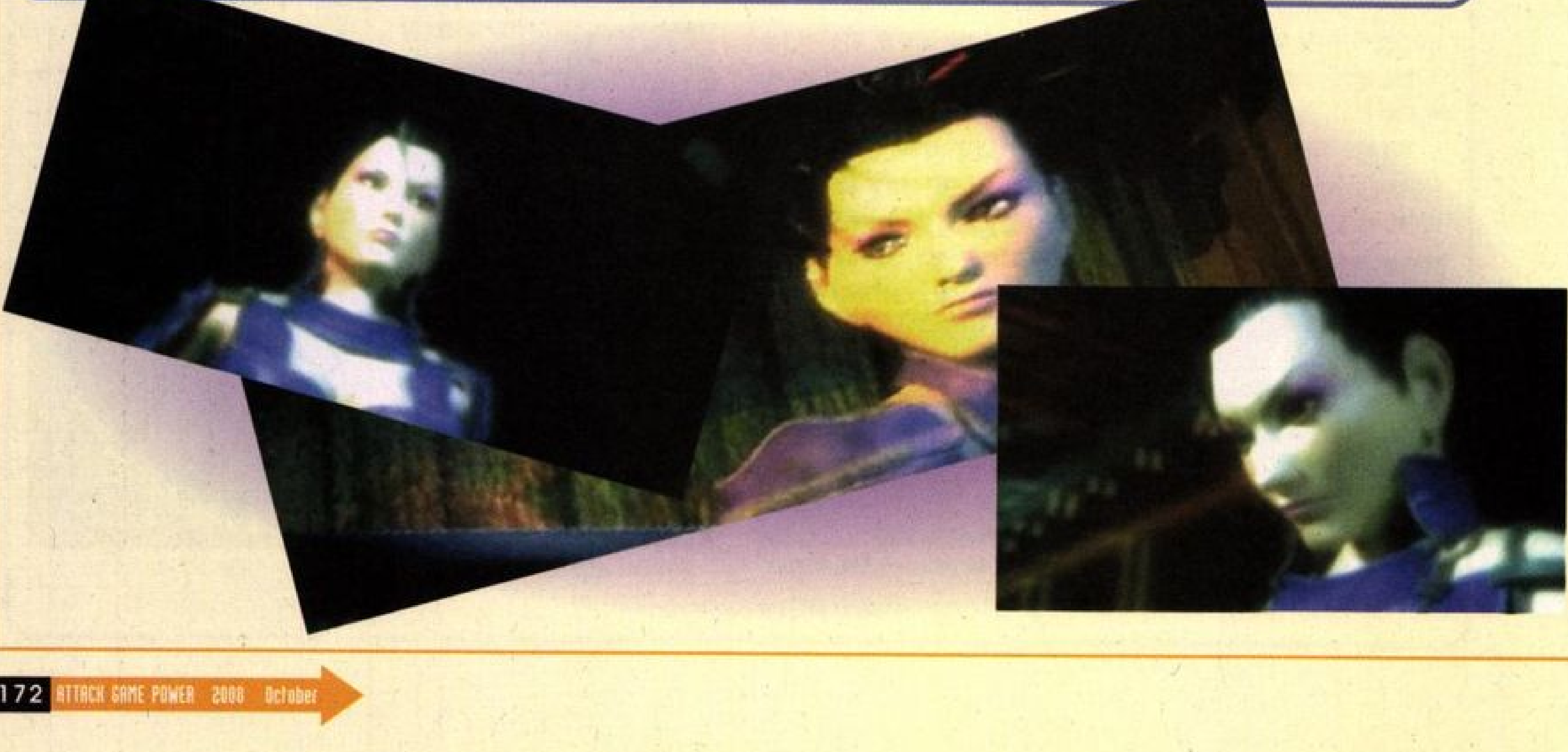

이런 식으로 만들어 놓고 배후를 공격하면 끝

타츠마루에게 마지막 일격을 가하려는 아야메. 주저하는 순간 놀랍게도 타츠마루는 아야메의 검을 잡고 스스로 자신의 몸을 찌르며 죽고 만다. 뒤이어 온 리키마루에게 칼을 건네 준 아야메는 슬퍼하다가 잠시 후 바다로 뛰어든다. 카가미의 배는 곧 함락되고 아야메는 바다 위를 떠다니며 타츠마루의 죽음에 슬퍼한다….


스스로 칼을 잡아서 자결하고 만다


설마-라고 생각했지만


인형 같은 얼굴의 아야메



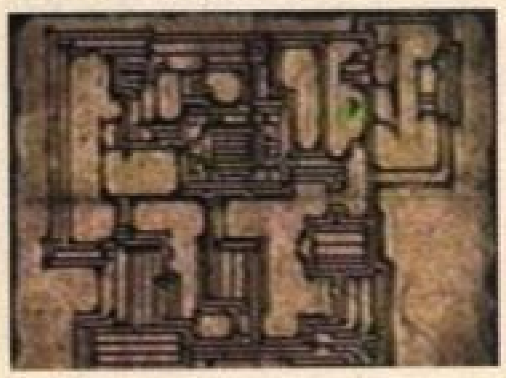
타츠마루 편



제 1막 훈련

그림자

타츠마루의 경우에는 수련이 없고 바로 고다 성으로 향하게 된다.



지붕 지옥

시작지점은 지도에서 북동쪽 부근. 타츠마루의 경우에는 지도 중앙에 있는 높은 성의 꼭대기까지 올라가는 것이 목적이다. 그러기 위해서는 주로 지붕 위로 다니게 되는데 이때 적 닌자에게 주의해야 한다. 닌자들은 곳곳에 퍼져 있으므로 다른 지붕으로 건너가기 전에 주변 탐색은 필수. 참고로 지상에는 병사들이 있고 아야메의 경우에는 들어갈 수 있었던 건물의 문들이 모두 막혀있다. 참고로 지붕 밑을 볼 때 바닥이 보이지 않는다면 내려가지 말 것. 대부분 낭떠러지라서 한 번 떨어지면 그대로 죽게 된다.



은밀하게 죽이기가 어렵다

지상에는 적 병사들을 제외하고도 검은 복장의 아군이 있으므로 그런 인물을 보면 괜히 겁먹지 말자. 중앙의 높은 성으로 올라가려면 지도 중앙 지역으로 온 후 약간 서쪽 부근의 지붕에서 갈고리를 이용해 쉽게 올라갈 수 있다. 그 뒤 적들을 처치하면서 계속 성 위로 오르다보면 적의 두목이 있는 꼭대기까지 갈 수 있다. 그 정체는 바로 카가미. 그녀의 목적은 바로 닌자들이 자유를 맘껏 누릴 수 있는 세상을 얻는 것이며 그에 방해되는 고다 가를 견제하려는 것 같다. 그녀는 부하로 하여금 타츠마루와 싸우게 한 후에 사라진다.



미묘한 웃음을 짓는 카가미



사천왕 중에서 제일 먼저 죽게 되는 녀석인가

보스-청룡

청룡과 싸우게 될 공간은 굴곡이 심한 지붕 위이기 때문에 마음대로 움직이기가 어렵다. 청룡은 빠른 스피드로 타츠마루의 등뒤로 자주 돌아가기 때문에 그가 옆으로 돌아가려는 사이에 측면공격을 해주자. 많이 근접해 있지 않다면 공격은 3연타까지만 해두는 것이 좋다. 청룡의 무기 중 철퇴 비슷한 것은 사정거리가 길기 때문에 주의해야 한다. 또한 녀석은 도구 중 폭탄을 자주 쓰는 편이므로 던졌다 싶으면 뒤로 피하지 말고 횡으로 피하자.

청룡의 공격을 잘 받지 않고 녀석에게 피해를 주기 위해서는 지붕 꼭대기를 사이에 두고 대치한 다음에 청룡이 꼭대기를 넘어오려 할 때 쳐서 넘어뜨리는 것을 반복하면 된다. 또한 빠른 스텝 이동과 지붕의 사각지대를 이용해서 청룡의 시야에서 벗어난 후 등뒤를 노리는 것도 괜찮다.

토다 군주의 목

아야메를 통해서 고다 부인이 죽었고 키쿠 공주가 납치되었다는 사실을 안 타츠마루는 세키야에게 그 소식을 전한다. 세키야는 모토히데가 토다에게 조종당하고 있다는 걸 간파해내며 타츠마루는 그러한 토다의 목을 가지러 나선다.



상황을 전달하는 타츠마루

장소는 전에 리키마루와 아야메의 경우와 같다. 토다가 위치한 곳으로 가려면 지도에서 북쪽으로 향해야 한다. 전보다는 적의 경비가 상당히 심하므로 천천히 진행하자. 시작지점에서 가까이 있는 두 개의 전망대에는 모두 적 병사가 있으므로 하나를 처리할 때 다른 하나의 시야에 신경 쓰자. 또한 전망대 주위에도 창을 든 병사들이 돌아다니고 있으므로 내려갈 때는 그들의 시야에서 벗어나기를 기다리다가 없애자.

전망대를 지나면 곧 토다의 진지 앞에 다다르게 되지만 그 앞에는 병사들이 많이 있으므로 정면으로 들어가지는 말고 동쪽이나 서쪽의 측면을 파고들어 가자. 이 때 병사들이 시체를 보고 달려드는 것에 주의하자. 입구쪽으로 이동하면 곧 토다와 만나게 된다. 토다는 놀라면서 밖의 경비병들을 부른다.



어두워서 잘 보이지도 않는다

중간 보스-토다, 병사(창), 병사(활)

전에 아야메도 1대 3으로 싸웠지만 타츠마루의 경우에는 훨씬 어렵다. 공간이 굉장히 좁을 뿐더러 멀리서 활을 쏘아대는 병사도 있기 때문이다. 토다는 장검으로 연속공격을 해오는데 위력이 꽤 강한 편이다. 창을 든 병사는 움직임이 상당히 빠르므로 정말 괴로운 상황이다.

하지만 녀석들끼리 서로의 무기에 피해를 입을 수도 있다는 점을 이용하여 이러한 상황을 타개할 수도 있다. 활을 쏘는 병사와 타츠마루의 일직선상에 나머지 두 명이 배치된다면 일단 활은 타츠마루가 아닌 창을 든 병사 또는 토다가 맞게 될 것이다. 또한 토다의 공격범위는 상당히 넓으므로 타츠마루가 방어를 하고 있다면 근접해서 공격해오는 병사가 그 칼에 맞을 수도 있다. 이러한 점을 최대한으로 이용해서 한시라도 빨리 셋 중의 하나를 없애도록 노력하자(어차피 병사 둘 중의 하나가 되겠지만).

도구가 많다면 최대한 유리하게 이용하는 것이 좋다. 단, 다음에 연이어 벌어질 전투에 대비해서 회복 아이템은 남겨두어야 한다. 도구 중에는 역시 연기탄이 가장 좋으며 바닥에 침을 뿌려놓는 것도 괜찮다. 이도 저도 어렵다면 침을 뿌리고 다니면서 가장자리를 따라 계속 돌고 돌자(도는 코스에 활을 쏘는 병사가 있다면 한 방씩 때리면서 계속 돌자). 시간은 엄청나게 걸리지만 적들은 서로 서서히 피해를 입히다가 병사들이 죽게 될 것이다(과연 누가 쓸는지…).

토다와 1대 1상황이 되면 방어에 좀 더 신경을 쓰자(여기서 방심하다가 죽으면 짜증난다).



적들이 서로 때리기 쉬운 상황을 많이 만들어야 한다

갑자기 나타난 카가미는 타츠마루보다 먼저 토다의 목을 베어버린다. 그녀는 토다 쪽을 돕는 척하다가 이 기회를 노려 토다를 처리한 것이었다. 이제 그녀가 처리해야 할 대상은 고다 마츠노신만이 남았을 뿐. 그에 반발하는 타츠마루는 카가미와 싸움을 벌인다.

보스-카가미

리키마루 때와는 달리 카가미는 처음부터 장검을 들고 공격해온다. 카가미의 연속공격의 위력은 리키마루 편을 클리어 할 때 이미 충분히 느꼈을 것이다. 그만큼 철저한 방어가 필요하다. 또 카가미는 자주 측면이나 배후로 돌아가려 하므로 이쪽에서 먼저 측면공격을 해 주는 것이 좋다. 카가미의 체력을 반 이하로 줄이면 클리어.

카가미와 싸우던 타츠마루는 그만 절벽 아래의 바다로 떨어져 버린다. 그러나 공교롭게도 카가미에 의해서 목숨을 건지게 된다. 이때 타츠마루는 추락의 충격으로 기억을 잃고 말았다….

제 2막 유사

카가미에 의해서 목숨을 건진 타츠마루는 신체적으로 별 이상이 없었지만 기억을 잃은 상태였다. 그러한 채로 그는 버닝 다운의 일원으로서 지내게 되었다.

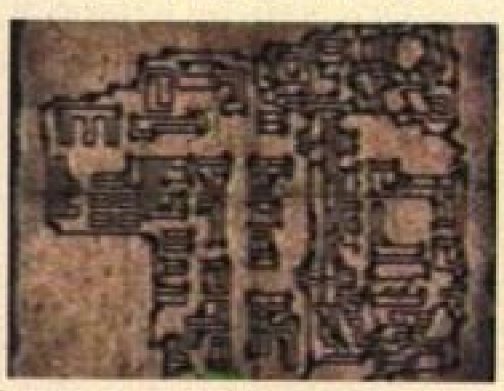
납치에 의한 노동자 보충

버닝 다운의 새로운 청룡으로서 임명된 타츠마루는 주작과 백호, 현무를 만난다. 그리고 카가미로부터 노동자가 부족하니 마을사람들을 좀 더 납치해오라는 명령을 받고 마을로 향하게 된다.



가면을 쓴 타츠마루

이번 미션에서는 마을의 수비대들을 모두 없애는 것으로서 한 번이라도 들키게 되면 게임 오버이다. 시작지점은 마을의 남쪽 부근. 이제 길가를 따라 지붕 위로



지도로 보면 복잡하지만 그렇게 어렵지는 않다

다니면서 무기를 든 적이 있으면 조용히 처리하자.



좀 쉬어라

북쪽으로 올라가다 보면 도중에 민간인도 나오고 고양이도 등장한다. 이 둘에게는 어설프게 접근하지 말고 그냥 빨리 피해 다니자. 북쪽 부근에는 구석진 장소에도 적들이 있기 때문에 놓치고 그냥 지나치지 않도록 주의. 북쪽 중앙 부근의 언덕쯤에는 민간인과 고양이가 함께 있는 곳도 있다. 공교롭게도 그 근처에 적이 한 명 있는데 적과 민간인들과의 거리가 최대한 벌어졌을 때 처리하는 것이 안전하다. 참고로 마을 지붕 위에는 특별히 적이 없으며 그냥 전망대의 적에게만 주의하면 된다.



자는 녀석에게는 분노의 어퍼컷을!

비밀 항구를 지켜라

이번에 주어지는 임무는 고다의 병사들에게 비밀 항구를 들키지 않게끔 하는 것이다. 미션의 지도는 리키마루의 '비밀 항구' 때와 같으며 목적은 모든 적 병사들을 처리하는 것이다. 타츠마루가 있는 시각은 밤이기 때문에 그만큼 시야가 안 좋다. 그리고 적들은 모두 병사이기 때문에 정면으로 맞붙었을 때 전투력이 상당하다.



이래라 저래라 말도 많다

시작지점 부근부터 병사들이 우글거리고 있다. 특히 높은 곳과 낮은 곳에 각각 병사가 지나다니는 곳은 병사들이 서로 떨어지기를 기다려서 하나씩 처리해야 한다. 높은 지대에 있는 병사를 처리할 때 중요하게 쓰이는 기술은 바로 매달리기. 같은 높이에 적만 없다면 위의 병사에게는 들키지 않는다.



지나가기만 해봐라

주의해야 할 지형은 역시 불안전한 지형에 있는 바위와 해변에 있는 지뢰밭. 병사에게 접근하다가 의외의 피해를 입을 수도 있다. 전에 있었던 배 위에도 적이 있으므로 빠트리지 말자. 또한 해변에서 약간 떨어진 곳에 있는 남서쪽의 작은 섬 위에도 병사가 한 명 있다. 자고 있는 병사를 건드릴 때에는 꼭 주위에 다른 병사가 없는지 확인하고 만약 있다면 깨어있는 녀석부터 없애자. 참고로 무기를 가지고 있지 않은 사람은 죽이면 안 된다. 병사를 전부 물리치면 할아버지 무사와 싸우게 된다.



앞에 보이는 경사면 밑으로 가면 바위가 굴러 떨어지죠(조심하자)

보스-우라노 타케히토

겉모습을 보고 쉽게 판단하면 금새 당해버리게 되니 조심. 이 할아버지 무사는 거대한 창과 함께 검을 사용해서 총 4단 공격을 해온다. 그 거대한 창 때문에 리치는 엄청 길고 공격력 또한 강하다. 하지만 나이는 나이라 이동속도가 상당히 느린 편에 속하기 때문에 그를 따돌리는 것은 어렵지 않다. 이 점을 이용해서 측면공격이나 배후공격을 노려보는 것도 쓸만하다. 반면에 정면으로 대치하는 것은 삼가자.

참고로 이 할아버지는 이쪽에서 수리검 던지면 점프로 피하는 모습까지 보여주기도 한다. 그러나 이것은 수리검을 좀 더 위쪽으로 날리는 것에 의해 헛수고로 돌아가게 되니 수리검을 쓸 땐 꼭 머리 부분을 노리도록. 위급할 때는 리키마루로 주작과 싸울 때처럼 배 상단 지형으로 올라가서 시야에서 벗어나는 것도 좋다.



이 할아버지가~



시야에서 벗어나서 배후를 노려라

무자비

사무라이를 물리친 후 배 안에서 리키마루와 대치한 타츠마루. 당연히 타츠마루는 리키마루를 알아보지 못한다.



리키마루가 누군데? 그런 사람 몰라

이번에 타츠마루에게 내려진 임무는 마을을 지키고 있는 고다의 병사들을 전멸시키는 것이다. 미션의 지도는 아야메 편의 '닌자 군단, 마을…' 때와 같으며 마을 안을 돌면서 모든 병사들을 물리치면 끝이다. 시작지점에서 가만히 있으면 곧 병사에게 들키게 되므로 인근의 건물 지붕 위로 서둘러 올라가자. 그 병사를 물리칠 때 인근에 또 다른 병사가 있으므로 주변 상황을 잘 살피자.


저렇게 보여도 근처에 적이 도사리고 있다

신사 부근에서도 골목마다 병사들이 겹겹이 돌아다니고 있으므로 방심은 금물. 특히 그 근처는 병사들이 붙어 다니는 경우도 있으므로 그때는 서두르지 말고 그들이 서로 떨어질 때를 기다리자. 괜히 잘못 걸리면 혼자서 세 명 이상의 병사를 상대하게 될 위기에 처할 수도 있다. 논에 있는 병사는 논가로 왔을 때 처리하는 것이 안전하다. 물리치기 까다로운 병사는 바로 온천 곁에 서있는 병사. 숲에서 접근해서 물리치는 것이 쉽지만 숲 안에는 민간인도 있기 때문에 나무사이를 잘 이용해서 살며시 접근하자.


슬그머니

닌자 마을, 습격 당하다

타츠마루는 아야메를 만나지만 그녀를 기억하지 못한다. 카가미의 말에 따라 자신들의 방해가 되는 고다 측 닌자들의 마을을 습격하기로 한 타츠마루.


타츠마루는 카가미를 걱정하고…

닌자 마을의 지도는 리키마루 때와 같다. 하지만 타츠마루는 리키마루와 같이 굳이 마을 안의 적들을 전멸시킬 필요가 없다. 목표는 오직 폭포 위에 있는 시운사이의 집. 쉽게 가기 위해서는 숲을 통해 온천 쪽으로 올라가면서 적들을 처리하는 것이 좋지만 움직임이 꽤 빠르므로 신속하게 움직여야 한다. 한 번 발각되면 주위의 모든 할아버지 닌자 군단이 몰려오기 쉽상. 저번의 할아버지 사무라이의 경우에도 보았듯이 이 할아버지 닌자들은 상당히 강하다.

시운사이의 집 앞에 도착하면 동료(…) 닌자들이 당하고 있는 모습을 볼 수 있다. 타츠마루는 우선 마츠노신을 기절시킨 후 시운사이와 맞서게 된다.


넌 빠져!

보스-시운사이

자신의 스승이었던 시운사이와의 안타까운 전투. 시운사이는 장검으로 공격해오는데 한 번만 휘두르지만 그 범위가 상당히 넓다. 또한 타츠마루의 앞으로 다가오다가도 공격하지 않고 등뒤나 측면을 노리기도 한다. 이것을 보고 있지만 말고 횡 이동이나 전진스텝 등으로 피하자. 공간이 상당히 좁기 때문에 시운사이를 따돌리기가 벅찰 것이다.

여기서 유용한 도구라면 역시 연기탄. 좁은 공간이 좁기 때문에 그렇게 효용성은 발휘하지 못한다. 하지만 급한 상황에서 시운사이를 견제하려면 사용해도 괜찮다. 방안에는 약간이라도 고저차가 있는 곳이 있으므로 그곳을 이용해서 시운사이의 하단을 공격해보자.



시운사이를 죽인 후에 혼란에 빠지는 타츠마루. 그때 갑자기 들어온 리키마루와 대치하다가 위기에 처하지만 리키마루가 주저하는 사이에 그의 눈에 상처를 입힌다. 벚나무 언덕으로 와서 카가미와 대화를 나누는 타츠마루. 잠시 후 아야메가 나타나더니 타츠마루의 기억을 되살리려고 노력한다. 이에 타츠마루는 아야메를 생각해 내지만 매정히 떠나버리고…. 카가미는 칸센 동굴 안에 강력한 무기를 가진 배를 비밀리에 건조하고 있었다. 그리고 곧 고다 성을 공격하기 위해 배를 출항시킨다.

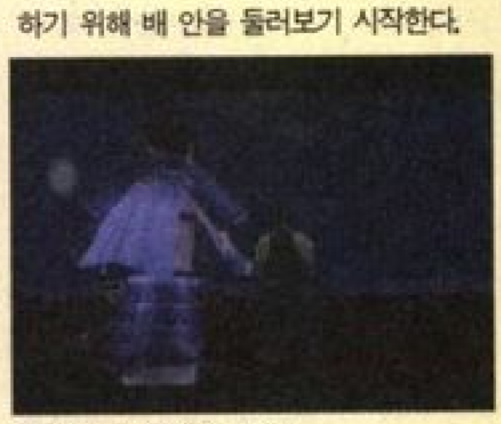

시운사이를 죽이고 나서 괴로워하는 타츠마루

제 3막 유현

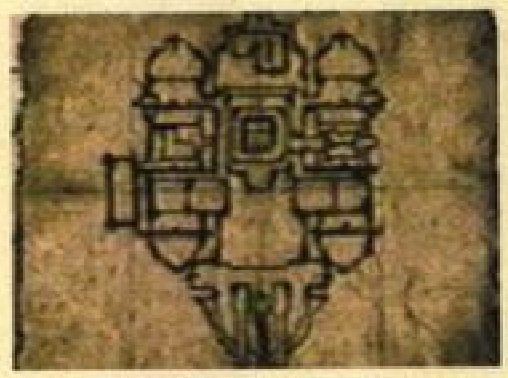
때를 기다리던 버닝 다운은 드디어 비장의 무기를 드러내었다. 닌자들을 위한 세상을 만들겠다는 굳은 일념과 함께 파이어 데몬을 앞세워 고다 성을 노리기 시작한다. 붉게 물든 바다는 고다 군과의 처절한 사투를 예감시키는 듯 했다.

마지막 싸움

타츠마루는 이미 기억을 되찾았지만 카가미의 곁을 떠나지 않았다. 그리고 자신들의 배에 쳐들어온 고다 군 병사들을 처치하기 위해 배 안을 둘러보기 시작한다.


둘은 이대로 헤어지는 것인가

이 미션의 지도는 리키마루 때와 비슷하므로 약간은 익숙한 지형일 것이다. 목적은 이 안의 모든 병사들을 처치하는 것. 병사들은 이미 보스 급의 실력을 갖추고 있을 정도로 강하다. 따라서 정면 승부는 가급적 삼가고 들키더라도 다시 숨을 곳을 빨리 찾는 것이 이롭다.


지도는 리키마루 때와 별반 다를 건 없다

병사들을 쉽게 없애려면 시작지점을 기준으로 시계 방향이나 반 시계 방향으로 돌면서 처리하는 것이 좋다. 또한 그렇게 하는 것이 나중에 남은 병사들을 찾을 때의 번거로움을 줄일 수 있다. 여기서는 시계 방향으로 돌면서 적들을 처리하였다.

우선 시작지점의 밑에 있는 병사를 처리한 뒤에 지도를 기준으로 서쪽으로 가면 올라가는 곳이 있다. 여기서 올라가는 곳마다 병사들이 위에 있으므로 다 올라가기 전에 동태를 살피는 것이 좋다. 다 올라간 다음에 북쪽 난간으로 떨어져서 병사를 처리하고 근처에 이어진 작은 배로 들어가서 또 다른 병사를 없애자(이때 시야에 주의)


작은 빈틈이라도 노려라


정면으로 마주쳐도 먼저 공격하는 사람이 이긴다

계속 북쪽으로 향하면 좁은 통로에 병사가 있는데 이는 위에 있는 병사를 먼저 처리한 후에 없애던지 움직임을 잘 살펴서 뒤돌아갈 때 없애자. 난간이 있는 좁은 통로에서 싸우게 되면 추락사할 위험이 있다. 지도의 북서쪽으로 왔으면 이제는 동쪽으로 향하면서 병사를 없애나

가자. 참고로 여기부터의 지형은 리키마루 때와 같다. 맞은편인 북동쪽으로 오면 근처에 병사가 세 명이 있는 곳에 오게 된다. 이때는 제일 높은 곳에 있는 (북쪽에 있는) 적을 먼저 없애는 편이 낫다. 밑의 병사의 시선이 멀어지는 사이에 서둘러서 처리하자.

이제 남쪽으로 진행하면서 병사들을 없애자. 여기서는 서쪽에도 있던 오르막 지형이 있으므로 병사, 상자 가릴 것 없이 꼼꼼히 뒤지자. 그런 후에 다시 지도의 남쪽 중앙으로 돌아오면 남은 병사들을 처리하면 된다. 참고로 지도의 중앙 부근에는 서너 명의 적이 있는데 병사들이 약간 근접해 있으므로 조심해서 처리하자. 마지막 병사를 처리하면 전에도 만났던 타치바나 쥬베이와 싸우게 된다.


부드럽게 몸을 숨기자

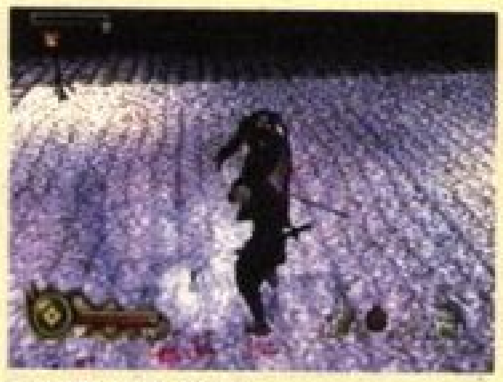
보스-쥬베이

게임 내에 있어서 여느 보스보다도 강력함을 자랑하는 쥬베이. 안대를 하고 양손에 검을 든 모습만으로도 충분한 위협이 느껴진다. 쥬베이는 양 검으로 최대 4단 공격을 해오며 다 맞게 되면 체력의 반은 가뿐하게 날아간다. 게다가 타츠마루가 쓰러져 있는 사이에 뒤로 돌아와서 연속으로 검을 휘두르므로 한 번 맞게되면 상당히 힘들어진다. 이때는 아야메로 호랑이와 싸웠을 때와 같이 선제공격을 거는 것이 괜찮다. 그런 후에 4단 공격을 방어하고 회피, 다시 공격을 걸자. 때때로 쥬베이는 두 검을 동시에 휘둘러서 공격하기도 하며 타츠마루가 횡으로 회피하면 횡 공격을 해오기도 한다.

쥬베이는 시운사이와 마찬가지로 타츠마루의 측면이나 등을 노려오는데 오히려 이렇게 되면 쥬베이의 측면을 공격하기 쉬워진다. 체력이 위험해지면 공간이 넓으므로 스텝 이동으로 멀리 달아나서 회복하자. 유용한 도구는 역시 뭐니뭐니해도 연기탄. 쥬베이의 움직임을 무려 두 번이나 멈추게 할 수 있으므로 그 사이에 상당한 피해를 입힐 수 있다. 앉아 베기나 등 뒤로 돌아가서 연속공격을 해주자.


뒤를 잡았다(어서 도망가자)!!


죽은 줄만 알았는데 여기까지 오다니


닌자라면 묵묵히 어퍼컷


헉~

타츠마루는 뒤늦게 온 아야메와 승부를 벌인 후 자신을 죽이기를 주저하는 아야메에 아랑곳하지 않고 자결하고 만다. 곧 염구귀는 고다 군의 공격에 침몰하게 되고 그 속에서 카가미는 타츠마루의 곁에서 숨을 거둔다. 마지막으로 스탭롤이 다 흐른 후 비춰지는 화면에는 끝까지 살아남은 주작의 모습이 드러난다. 살아남은 주작은 또 다른 음모를 꾸미게 되고…(이놈이 바로 전작에 등장한…).



'참을 인(忍)' 자가 싫다면…

전작에도 있었듯이 이번에도 일정한 버튼 조합에 의해 도구 수를 무한대로 늘리는 등의 비기가 준비되어 있다. 도구가 너무 적거나 게임 진행이 너무 답답해서 참을 수 없다면 사용해보자.

①모든 도구의 출현

도구를 선택하는 화면에서 □버튼 3회, ○버튼 1회, □버튼 1회, ○버튼 2회, 좌, 상, 하, 우의 순서대로 패드의 버튼을 누른다.

②도구 수의 증가

도구 선택 화면에서 R1버튼과 □버튼을 누른 채로 우, 하, 좌, 상의 순서대로 누른다.

③지도 완성

플레이 도중에 셀렉트 버튼을 누른 채로 (지도 화면이 뜬 채로) ○버튼을 5회 누른다.

④언제나 체력 회복

플레이 중에 잠시 게임을 멈춘 후 □버튼을 누른 채로 좌, 우, 상, 하의 순서대로 누른다. 단, 이 방법을 사용하면 적에게 한 번 들킨 것으로 간주되어 클리어 후에 점수가 깎인다.

⑤처음부터 타츠마루를 선택

게임을 시작한 후 미션 및 캐릭터를 고르는 화면에서 □버튼과 ○버튼을 누른 채로 R1, R2, L2, L1, 상, 하, 좌, 우, 셀렉트의 순서대로 누르면 리키마루와 아야메 편을 전부 클리어하지 않아도 타츠마루를 고를 수 있다.

⑥모든 미션 등장

미션 및 캐릭터를 고르는 화면에서 셀렉트와 □버튼과 ○버튼을 한꺼번에 누른 채로 우 3회, 상, 좌, 하, R2의 순서대로 누르면 처음부터 모든 미션을 플레이 할 수 있다.

⑦모든 커스텀 미션 선택 가능

커스텀 미션 선택 화면에서 R2버튼과 ○버튼을 누른 채로 상, 하 2회, 우, 좌 2회의 순서대로 누르면 처음 5개를 제외한 모든 미션이 나타난다.

후기

천주 시리즈는 개인적으로 좋아하는지라 이번의 '천주 2'는 영문판이었음에도 불구하고 상당히 재미있게 즐겼던 것 같다. 하지만 영어를 마구 내뱉는 리키마루에는 끝까지 아쉬운 점이 느껴진다. 또한 처음 시리즈와 비교해서 별로 달라진 점이 없던 그래픽에는 솔직히 실망감도 있다. 만약 다음에 일어판이 등장한다면 그래픽을 비롯한 여러 부분이 조금이라도 보완되어 지기를 간절히 바라는 바이다.

생각하고 반응하는 게임

스즈키 폭발



鈴木爆発™





폭탄해체. 실용성은 말할 것도 없고, 평생가도 한번 체험해보지 못할 작업이지만 게임에서라면 별개의 문제. 에닉스에서 '폭탄체험을 하는 게임'이라는 이색 장르의 게임이 발매되었다. 폭탄해체의 스릴감을 느낄 수 있는 게임으로 대부분의 국내 유저들은 실사라는 이유만으로 게임을 기피하기도 하지만, 그러기에는 자체적인 완성도가 매우 높다. '실사는 거부감이 일어나서 싫어'라는 생각은… 잠시 접어두도록 하자.

공략 ···› 사미

PS

●장르 : 퍼즐 ●제작사 : 에닉스

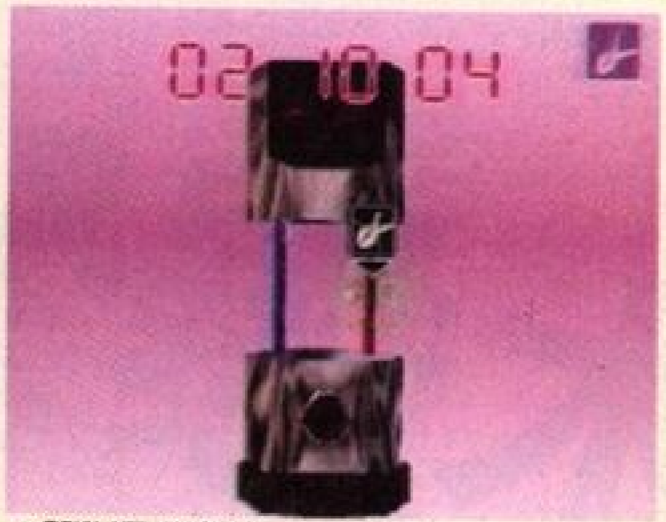
●발매일 : 7월 6일 ●발매가 : 5,800엔

게임의 기본은 폭탄해체

이유는 밝혀지지 않았지만 의문의 인물이 주인공 스즈키에게 시도 때도 없이 폭탄을 보내온다. 배달된 오렌지부터 병원의 도시락까지…. 주변의 오만가지 것들이 폭탄이 되어 그녀를 위협한다. 플레이어는 스즈키가 되어 폭탄을 해체해나가는 것이 게임의 기본 스토리이다.

해체의 기본순서

기본적인 해체공구는 니퍼, 드라이버, 돋보기의 3가지이며, 폭탄에 따라 스패너 등의 공구가 추가된다. 이를 이용하여 제한시간 내에 폭탄을 해체하면 된다. 여러 폭탄의 공통점은 가장 마지막에 파란선과 빨간선이 있고, 이 중 한가지를 절단하게 되는데 판단이 틀렸을 경우에는 게임오버가 된다(게임 중 기본적인 힌트는 제시된다). 그밖에도 해체의 순서가 틀리거나 엉뚱한 것을 건드려도 게임오버가 되지만 무한 컨티뉴이기 때문에 그렇게 큰 문제는 되지 않는다.



▲ 운명의 선택. 실수하면 끝~

난이도 선택

이지, 노멀, 하드가 있으며 각 난이도는 해체 제한시간이 짧거나 나사를 풀 때 긴급기폭 타이머가 발동하는 등의 차이가 있지만 나사가 하나 더 늘어나거나 하는 일은 없으니 기본적으로 패턴만 외운다면 하드모드도 그렇게 어렵지 않게 클리어할 수 있다(솔직히 하드모드는 조금 어렵다).



◀ 노멀, 하드부터 조금씩 어려워진다

엔딩까지 11스테이지. 준비된 폭탄은 19개

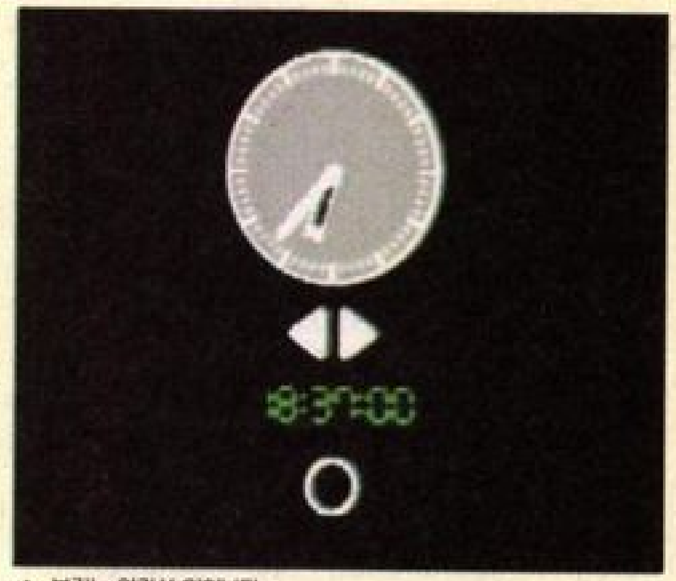
엔딩까지 11스테이지. 즉, 폭탄 11개를 해체하면 엔딩이 나온다. 기본적으로 1~3까지는 공통 스테이지지만, 4~9스테이지까지는 각각 두 갈래로 분기가 일어나고 마지막 10~11번째는 공통된 스테이지이다. 간단히 3번만 클리어하면 모든 폭탄을 해체할 수 있으며, 한번 엔딩을 본 후, 새로 시작할 때에는 항상 그 데이터를 로드해서 시작해야 한다.



3번만 돌면 모두 플레이할 수 있다 ▶

일단은 분기를 파악하자

그다지 분기라고 할 것도 없다. 4~9스테이지까지 방향키를 좌측, 혹은 우측을 선택하는 것만으로 폭탄이 선택된다. 그리고 「문병 도시락」은 「귀여운 리카」를 해체했다면 좌, 전구를 해체했다면 우로 갈 수 있으며 「카세트 테이프」는 「달」을 해체한 후, 좌로 갈 수 있다.



▲ 분기는 여기서 일어난다

STAGE 1	귤	
STAGE 2	피스톨	
STAGE 3	휴대 전화	
STAGE 4	철도 건널목(좌)	달(우)
STAGE 5	카세트 테이프(우), 핀볼(좌)	핀볼(좌), 아이스 커피(우)
STAGE 6	전구(좌), 귀여운 리카(우)	
STAGE 7	바다(좌), 간다(우)	문병 도시락(좌), 간다(우)
STAGE 8	쥬크박스(좌), 엔진(우)	
STAGE 9	코타츠(좌), 그림자(우)	
STAGE 10	문고리	
STAGE 11	이토	

SAVE & LOAD

SAVE는 하나의 폭탄을 해체한 후에 할 수 있다. 하지만 그냥 되는 것이 아니라 포인트가 지나가는데 지나가기 전에 방향키로 SAVE를 할건지 그대로 게임을 진행해야할 것인지를 선택하게 된다. 다만 너무 빠르게 지나간다는 것과 어느 방향이 SAVE고, 어느 방향이 그대로 진행인지는 매 스테이지마다 다르기 때문에 자신의 동체신경에 철저히 의지하는 수밖에 없다. 무슨 말인지 이해할 수 없는 사람은 사진을 참조. 그래도 모르겠다는 사람은 그냥 게임을 해보면 알게 된다.


저 멀리서 빠르게 다가와 그대로 지나간다. 천성적으로 둔한 사람만 아니라면 보고 선택할 수 있다 ▶

공략에 들어가기 전에…

「스즈키 폭발」은 생각하는 게임이다. 공략을 보면 클리어는 할 수 있을지 몰라도 과연 재미까지 느낄 수 있을지는 보장할 수 없으니, 어지간하면 공략집없이 스스로 진행하도록 하자. 또한 이 공략은 난이도 노멀, 하드를 기준으로 작성하였다.

귤(みかん)

AM 8:21 TIME LIMIT 02:00

가장 먼저 등장하는 폭탄. 여느 게임이 그렇듯이 처음 등장하는 폭탄답게 난이도는 없다. 요리조리 돌려보며 나사를 제거해나가기만 하면 클리어. 난이도 노멀, 하드 이상일 때부터는 긴급기폭 타이머가 작동하지만 그다지 신경쓸 필요는 없다(하드에서는 조금 신경써야 한다). .

1. 나사를 풀어서 껍질을 벗기자. 나사는 한 개밖에 없다.
2. 껍질을 벗긴 후, 나사 두 개를 마저 풀어서 폭탄까지 접근한다.
3. 마지막으로 선을 절단할 때는 친절하게 빨간선을 자르면 안된다고 표시가 되어있으니 파란선을 절단하자


▲ 여기서부터 나사를 풀기 시작한다


▲ 긴급기폭 타이머. 하지만 별로 신경쓸 필요는 없다


▲ 빨간선에는 친절하게 경고문이 붙어있다. '내가 속을 것 같아!' 라며 빨간선을 자르는 우를 범하지 말자

피스톨(ピストル)

AM 09:24 TIME LIMIT 02:00

두번째 등장하는 폭탄. 가위의 등장으로 조금 긴장이 될 수도 있지만 난이도는 첫번째 폭탄인 귤과 마찬가지로 없다고 보는 것이 좋다.

1. 총구의 나사를 푼다.
2. 나사 4개를 풀어주자. 긴급기폭 타이머가 작동하니 서두르는 것이 좋다.
3. 가위가 폭탄이 터지는 파란선을 노리고 있는데 아래쪽 나사를 돌리면 가위가 파란선 뒤로 물러나고, 위쪽 나사를 돌리면 앞으로 전진한다. 아래쪽 나사부터 풀어주고, 위쪽 나사를 풀자.
4. 이번에도 파란선을 절단하면 폭발한다고 경고문이 붙어 있으니 빨간선을 절단하자.


▲ 첫 번째 고비? 그다지 문제될 것은 없지만 아무 생각없이 하다가는 터진다


▲ 괜히 복잡하게 생각하지 말고 빨간선을 자르자

휴대전화(携帶電話)

PM 06:37 TIME LIMIT 01:30

확률은 50%. 휴대전화 안의 선을 절단하기만 하면 된다. 폭탄으로 가기 전, 옆쪽으로 가보면 어느 색을 절단하라고 어드바이스해 주지만 들어봤자 더욱 헷갈리기만 하니 바로 폭탄까지 전진하자. 빨간선을 자르면 폭탄해체 성공. 약 5초 정도면 해체할 수 있으며 가장 쉽게 해체레벨 SA를 받을 수 있는 폭탄이다.


▲ 휴대전화 폭탄. 당신의 휴대폰도 예외는 아니다


▲ 빨간선 절단으로 손쉽게 해체성공

달(月)

AM 02:01 TIME LIMIT 05:00

황당하게 달마저 폭탄으로 등장한다. 달이라고 특별한 것은 없으니 지금처럼 풀어나가면 된다.

1. 달 뒤쪽의 나사를 풀어주자.
2. 작은 나사 두 개와 큰 나사 두 개가 있는데, 작은 나사를 풀어서 들어가면 힌트가 있지만 무시해도 상관없고, 큰 나사를 풀자. 긴급기폭 타이머가 작동하니 서두르자(이번에는 여유가 없다).
3. 다 풀었으면 반대쪽 달이 있는 곳으로 돌려서 달로 보이는 나사를 풀자.
4. 안에는 나사와 톱니바퀴 장치가 있다. 위쪽 나사를 그냥 풀면 되고, 아래쪽에 톱니바퀴에 감추어져 있는 것은 톱니바퀴를 각 양쪽으로 움직여서 풀면 된다. 하지만 긴급기폭 타이머가 작동하고 이제까지와는 달리 단 1초의 여유도 없이 재빨리 풀어야한다(어물거리다가는 제한시간에 걸린다).
5. 방금 전과 똑같은 방법으로 풀어나가면 드디어 폭탄이 보인다.
6. 이곳이 최후의 고비. 톱니바퀴는 건드리지 말고 그 밖의 나사를 모두 풀자. 마지막으로 톱니바퀴 뒤쪽에 있는 나사만 풀면 되는데, 만약 톱니바퀴를 시계반대방향으로 돌리면 폭탄이 터지니 반드시 시계방향으로 돌리자(기본이 시계반대방향이기 때문에 무심코 누르다가는 터진다).
7. 폭탄에는 전류가 흐르고 있다. 전류가 흐르지 않을 때, 빨간선을 절단하면 폭탄해체 성공.


▲ 여기서부터 시작


▲ 조작이 완전히 익숙하지 않다면 게임오버 당하기 딱 좋다


▲ 톱니바퀴는 반드시 시계방향으로 돌릴 것


▲ 작은 나사는 무시해도 좋다

카세트 테이프(カセットテープ)

AM 10:29 TIME LIMIT 03:30

쉽다. 정말 쉽다. 나사를 풀고 톱니바퀴를 돌려주기만 하면 된다. 그나마 어려운 것이라면 톱니바퀴를 돌려주는 정도를 맞춰주는 것이지만 그것도 다른 것에 비하면 쉬운 편.

1. 양면의 나사 두 개를 풀어서 분해하자. 제한시간이 있지만 시간은 넉넉하다.
2. 톱니바퀴를 움직여 안으로 들어간 후, 마찬가지로 톱니바퀴를 위, 아래로 돌려 각 나사를 풀어주자. 톱니바퀴가 심하게 흔들리지만 신경쓸 필요는 없다.
3. 2와 비슷하다. 위쪽의 나사 두 개는 그냥 풀어주고, 아래쪽의 나사 두 개는 톱니바퀴를 양쪽으로 이동해가며 풀어주면 된다. 단, 톱니바퀴를 너무 이동시키면 폭탄이 터지기 때문에 나사를 보일 때까지 이동시킨 후, 다시 멈춰줘야한다.
4. 빨간선을 절단하면 폭탄해체 성공.


▲ 움직이는 것을 가만히 두었다가는 폭탄이 터진다


▲ 빨간선 절단

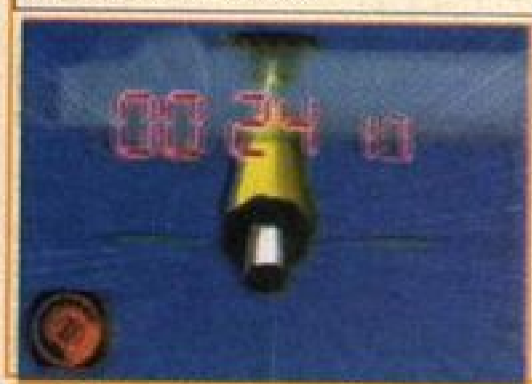
PLAYSTATION

철도 건널목(踏み切り)

PM 02:15 TIME LIMIT 05:00

어려워 보이지만 아주 쉬운 폭탄. 흔들리는 중심추가 처음 등장하기는 하지만 그다지 위협적이지는 않다.

1. 건널목 바닥의 볼트 2개를 풀자. 긴급기동 타이머가 작동하니 서두르는 것이 좋다. 바로 위의 볼트까지 풀어내면 바닥이 완전이 분해된다.
2. 중심봉을 분해하자. 전부 8개로 긴급기동 타이머가 작동하기 때문에 되도록 빨리 분해하도록 하자.
3. 모두 분해하면 폭탄이 있는 내부로 들어갈 수 있다. 총 4개의 나사를 풀면 되는데 아래쪽의 두 개는 그냥 풀고, 위쪽의 두 개는 한번 돌릴 때마다 중심추가 움직여 두 번 연속으로 돌리면 폭탄이 터지니 한번 돌리고, 멈추기를 기다렸다가 다시 한번 돌리는 식으로 풀어나가자.
4. 빨간선을 자르면 해체성공.


▲ 총 8개. 시간이 많지 않으니 열심이 돌리자

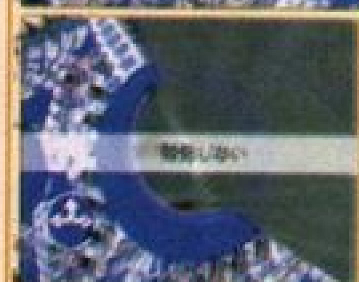

▲ 한번 돌릴 때마다 흔들린다

아이스 커피(アイスコーヒー)

AM 10:12 TIME LIMIT 04:00


◀ 폭발한다

폭탄까지 접근하면 된다. 한번 이동할 때마다 '폭발한다(爆發する)', '폭발하지 않는다(爆發しない)'라고 메시지가 바뀐다. 최후의 폭탄 앞까지 접근했을 때, '폭발하지 않는다'라는 메시지가 나왔다면 성공. 어느 선을 절단해도 상관없다. 난이도는 그다지 높지 않지만 제한 시간 04:00에서 알 수 있듯이 시간이 조금 걸릴 수도 있다.


▲ 폭발하지 않는다


▲ 여기까지 왔을 때, 이 메시지가 나오면 성공

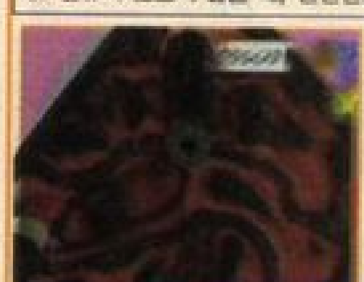

▲ 어느 선이나 절단해도 상관없다

핀볼(ピンボール)

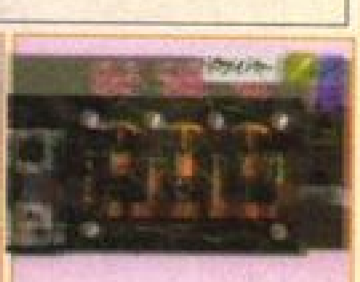
AM 11:42 TIME LIMIT 04:00

처음에는 간단하지만 마지막 핀볼이 굴러 내려올 때, 모든 나사를 풀어주는 것이 상당히 어렵다. 시간없다고 손 떨지 말고 차근히 풀어나가자.

1. 바닥의 다리부터 분해해 나가자. 4개의 볼트를 모두 풀면 바닥을 분해할 수 있다.
2. 바닥분해 후, 그 안의 나사를 풀어 한번 더 분해하자.
3. 다음으로 나사 2개가 있는데, 이것과 반대쪽의 2개를 제한시간 내에 풀어야한다. 한쪽을 풀고, 반대쪽까지 이동하는데 시간이 걸리기 때문에 신경쓰는 것이 좋다.
4. 모두 풀어서 분해하는데 성공하면 갑자기 핀볼이 굴러오기 시작한다. 끝까지 굴러오기 전에 정면의 나사를 모두 풀어야한다. 이번에는 철도건널목에 있던 것보다 조금 더 피곤하게 되어있는데 나사를 세번 이상 돌리면 추가 흔들려 폭탄이 터진다. 그렇다고 무작정 멈출 때까지 기다리기에는 핀볼이 계속해서 내려오고 있기 때문에, 여간 신경쓰이는 것이 아니다. 이럴 때는 선인의 지혜를 발휘하여 한쪽의 나사를 두 번 돌리고, 추가 멈출 때까지 재빨리 반대쪽 나사로 가서 두 번 돌리고 하는 식으로 모두 풀어주자. 미리 말해두지만 시간이 정말로 부족하기 때문에 최대한 빨리 움직여야 한다.
5. 전류가 흐르지 않을 때, 빨간선을 절단하면 해체성공.


▲ 다리부터 분해하자


▲ 핀볼이 내려오기 시작!

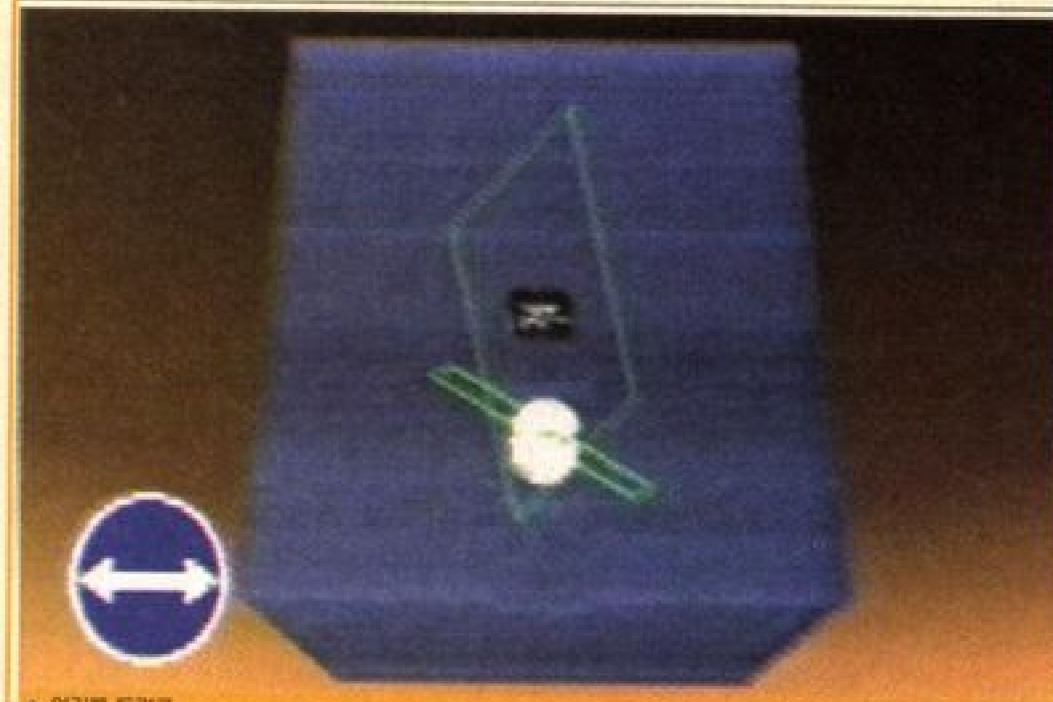

▲ 두 번씩 돌려가며 빠른 시간 안에 효율적으로 푸는 방법을 연구하자

귀여운 리카(カワイイ リカ)

PM 03:24 TIME LIMIT 05:30

처음 사각면체를 분해하기까지만 조금 어렵고 나머지는 간단하다. 우선 여기저기 돌려가면서 나사를 찾는 것이 중요.

1. 우선 사각면체의 옆면에 있는 나사를 돌려서 앞으로 밀어내고, 밀린 곳의 나사를 돌려 위로 올린다.
2. 다시 정면으로 와서 나사를 돌린 후, 두 번째 돌렸던 곳의 나사를 반대로 다시 돌린다.
3. 사각면체를 분해할 수 있는 나사가 보이고 그 나사까지 풀면 사각면체를 분해할 수 있다.
4. 분해 후 빨간 상자의 나사 4개를 풀고(긴급기동 타이머 작동)안으로 들어가면 3개의 가위가 나사를 돌릴 때마다 조금씩 움직인다. 가위가 양쪽 끝에 있는 줄을 건드려 공이 떨어지면 폭탄이 터지니 움직이는 전 화면으로 놓고 나사를 풀도록 하자(기본적인 것은 피스톨 때와 같지만 긴급기폭 타이머가 작동한다).
5. 폭탄이 있는 곳까지 접근했다. 우선 위쪽의 나사 두 개를 풀고, 아래쪽에 감추어진 나사를 풀어야 한다. 아래쪽 나사 두개는 프로펠러 뒤쪽에 있는데 프로펠러의 나사를 오른쪽으로 돌리면 프로펠러 엔진이 아래로 내려가고, 왼쪽으로 돌리면 다시 원위치로 돌아온다. 다만 엔진을 아래로 내리면 프로펠러에 올려져 있는 풍선이 조금씩 위로 올라가 기폭 장치를 건드려 폭탄이 터지므로 재빨리 나사를 풀어주고 풍선이 기폭장치까지 가기 전에 프로펠러를 원상태로 돌려놓아야 한다. 이렇게 두 개의 나사를 풀어준다.
6. 빨간선을 자르면 폭탄해체 성공.

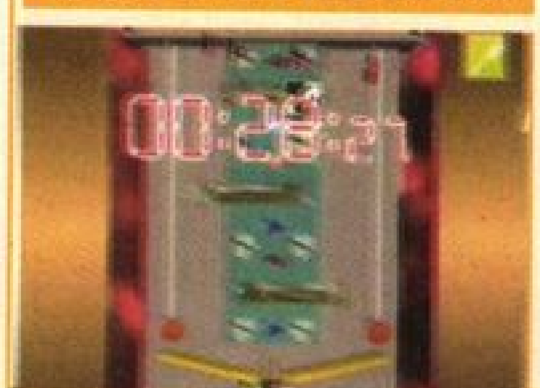

▲ 여기를 돌리고


▲ 다음으로 여기


▲ 다시 여기를 돌리면


▲ 이런 곳이 생긴다. 이 나사를 풀면 일단 분해할 수 있다


▲ 시간제한이 있지만 그다지 신경쓸 필요는 없다


▲ 전체화면으로 놓고, 느긋하게 풀어나가자


▲ 공이 기폭장치를 건드리기 전에 나사를 풀고, 다시 원 상태로 돌려놓자

문병 도시락(お見舞い弁当)

PM 03:16 TIMI LIMIT 01:30

폭탄에 접근하며 마지막에 파란선을 절단하기만 하면 해체할 수 있다. 그 전에 어떤 선을 절단해야하는지 힌트가 나오기는 하지만…. 결국은 50%. 자신의 감을 믿자.



▲ 도시락의 신비



▲ 자른다!

전구(電球)

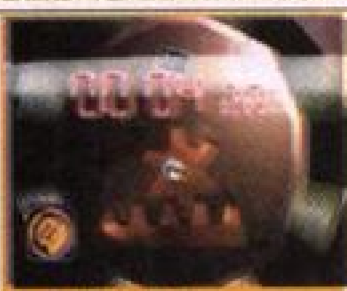
PM 11:58 TIME LIMIT 05:00

난이도는 중간 정도지만 나사가 아닌 선을 잘라야하기 때문에 정신적인 난이도가 높다. 하지만 일단 해보면 의외로 간단한 폭탄.

1. 아래쪽에서 보면 나사 4개가 보인다. 시간제한이 있으니 서둘러 4개의 나사를 풀어주자.
2. 아무 것도 없이 빨간선과 파란선만이 보일 것이다. 과감하게 빨간선을 자르면 유리가 깨지면서 안쪽을 해체할 수 있게된다.
3. 좌측의 나사를 반정도 돌려주고, 반대쪽의 파란선이 끊어진 곳을 테이프로 이어주자. 다음으로 파란선과 빨간선 사이를 나사로 이어준 후(반정도만 돌려주면 된다)정면의 나사를 풀면 안으로 들어갈 수 있다. 시간제한이 있으니 빨리 풀어주자.
4. 안으로 들어가면 구슬이 전류사이에 떠있는데 양쪽의 파란선을 자르자(왼쪽부터 절단해야 한다).
5. 나사 4개가 있지만 한 개는 톱니바퀴 뒤쪽에 있다. 그 나사는 가운데 나사로 톱니바퀴를 가동시키면 풀 수 있게 된다. 하지만 톱니바퀴를 계속 가동시키면 기폭장치를 건드리기 때문에 적당이 거리를 맞추어주자.
6. 아무 것도 보이지 않지만 빨간선(오른쪽)을 절단하면 해체성공.



▲ 과감하게 빨간선을 자를 수 있는 용기가 필요하다



▲ 여기를 돌려준 후.



▲ 여기는 테이프로 감자



▲ 만일 오른쪽 부터 절단 하게 되면 바로 폭탄이 터진다



▲ 이 상태에서 거리조절이 중요하다. 너무 작으면 나사를 풀 수 없고, 너무 많으면 폭탄이 터진다. 자신없다면 한번에 조금씩 이동하는 것이 좋다

간다(ガンダー)

AM 11:39 TIME LIMIT 01:39

이번에는 폭탄을 해체하는 것이 아니라 로봇과 싸우게 된다. 대전방법은 가위 바위 보. 먼저 3번만 이기면 클리어할 수 있다. 가위 바위 보는 랜덤이라 공략하기는 힘들고, 그저 자신의 운에 모든 것을 맡기는 것이 좋다. 기획한 이의 센스가 존경되는 스테이지. 참고로 주제곡도 있다…



▲ 폭탄해체이다 느닷없이 나오는 열혈물



▲ 가위!바위!보!!!!!!

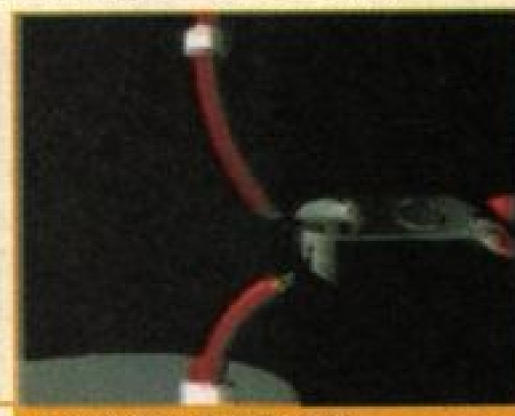
쥬크박스(ジュークボックス)

PM 9:23 TIME LIMIT 01:30

별로 설명할 필요가 없는 폭탄. 레코드 안의 폭탄까지 접근해서 빨간선을 절단해주기만 하면 된다. 이 폭탄에서 키 포인트는 얼마나 빨리 폭탄까지 접근할 수 있나하는 것이다.



▲ 여기서 컨트롤러를 1가 아닌 ↓로 해야 들어갈 수 있다



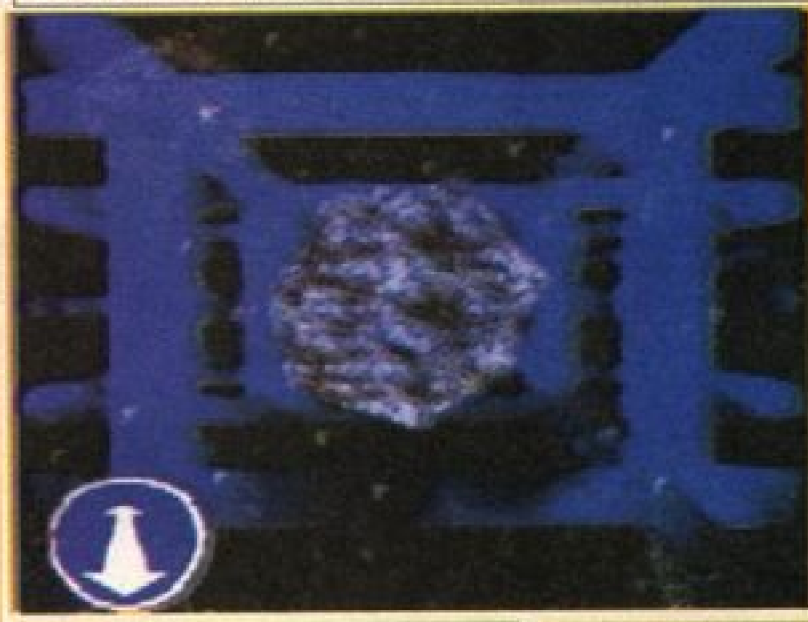
▲ 신성한 절단식. 빨간선을 노려라!

바다(海)

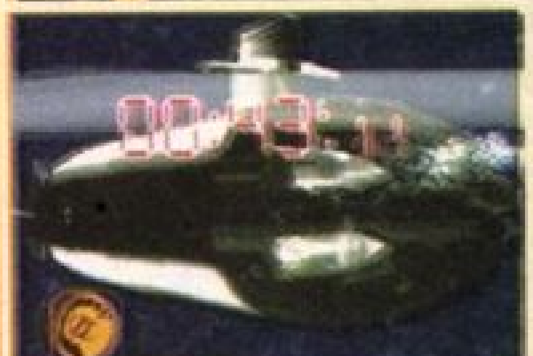
PM 01:18 TIME LIMIT 09:00

제한시간에서 알 수 있듯이 길다. 난이도는 이 게임 내에서 두 번째로 높다. 처음에는 바다속에 있는 적들을 어뢰로 퇴치해가며 전진해나가고, 폭탄 잠수함까지 접근하면 된다. 잠수함에 도착하면 본격적으로 해체작업에 들어간다.

1. 처음부터 난관으로 긴급기폭 타이머가 작동하고 있는 사이 왼쪽 끝의 나사와 그 반대쪽, 그리고 그 안의 나사까지 모두 풀어서 잠수함을 완전이 분해해야 한다.
2. 정면 톱니바퀴가 있는 곳에 나사가 있는데 풀면 망치가 떨어져 폭탄이 터지게 된다. 이곳은 먼저 톱니바퀴를 움직여 망치가 떨어져서 폭탄이 터지는 것을 막아주고, 망치쪽의 나사를 풀면 된다.
3. 반대쪽 나사까지 모두 풀면 폭탄이 보인다. 조금전과 같이 나사를 풀면 망치가 떨어져 폭탄이 터지므로 같은 방법을 사용하면 된다. 하지만 톱니바퀴를 돌리게 되면 위쪽 망치의 고정된 핀이 서서이 풀어져 폭탄이 터지므로 우선 다른 곳의 나사를 모두 풀어놓고, 마지막으로 톱니바퀴를 돌려 핀이 완전이 풀어지기 전에 오른쪽의 나사를 풀도록 하자.
4. 빨간선을 자르면 폭탄해체 성공.



◀ 미니게임을 플레이하는 기분으로…. 하지만 너무 시간끌면 시간오버로 폭탄이 터질 수도 있다



▲ 여기부터 시작해서



▲ 여기와 이 안에 있는 나사까지 모두 풀어야 한다



▲ 이렇게 해서 망치가 떨어져도 폭탄이 터지지 않게 해 준다



▲ 주변의 모든 나사를 풀어놓고, 톱니바퀴를 돌리자

엔진(エンジン)

PM 7:43 TIME LIMIT 07:30

이 게임에서 최고의 난이도를 가진 폭탄. 지금까지 해왔던 모든 폭탄들을 거부하는 살인적인 난이도가 특징으로 이것을 클리어하면 다른 것들은 폭탄이 아닌 폭죽으로 보일 정도이다(그만큼 다른 폭탄들과 난이도의 갭이 크다).

1. 엔진의 옆면과 윗면에 끊어진 선을 테이프로 붙여서 폭발하는 것을 막아주자.
2. 정면의 나사를 풀고, 안으로 들어가면 톱니바퀴 4개가 원형으로 돌고 있다. 우측의 나사를 돌려 회전을 멈추게 한 후, 그 사이에 있는 나사들을 풀자. 만일 톱니바퀴가 엉뚱한 곳에서 멈추었다면 나사를 한번 더 돌려, 톱니바퀴를 움직이게 한 후, 멈추는 것을 반복하자(언젠가는 제대로 멈춘다).
3. 안으로 들어가면 과학시간에나 볼 수 있었던 기구가 있다. 우측의 나사를 두번 돌려 압축기를 내려준 후, 정면의 나사를 돌려 막고, 다시 압축기를 한번 뒤로 뺀 후, 가장 아래의 나사를 한번 돌려준 후, 압축기를 내리면 좌측 입구가 열린다.
4. 촉박한 제한시간 내에 중앙의 나사 3개를 모두 풀어줘야 한다. 나사 두 개는 가려져 있으니 하나는 먼저 풀고, 밑에 나사를 돌려, 나머지 나사들을 나오게 한 후 풀어주자(한번 돌리고 하나 풀고, 다시 돌리고 마지막 것을 풀자). 앞서 말했듯이 바늘이 시계방향으로 돌아와 폭탄을 터트리기 때문에 그다지 시간이 많지 않다(조금이라도 머뭇거리면 끝이다). 모두 풀면 안으로 들어갈 수 있다.
5. 8개의 볼트를 제한시간 내에 모두 풀어야한다. 시간이 얼마 없으니 4개째를 푸는 동시에 방향키를 →로 해서 나머지 4개를 풀자.
6. 나머지 볼트를 풀면 폭탄이 있는 곳으로 갈 수 있다. 참고로 폭탄이 있는 곳은 마지막 볼트를 풀고, 나오는 입구가 아닌 뒤쪽의 입구이다(여기로 들어가면 힌트를 얻을 수 있다).
7. 드디어 마지막 해체작업. 시간을 끌면 폭탄이 터진다. 우선 우측 방으로 들어가서 공기의 원심력을 높이자(나사를 오른쪽으로 돌리면 된다).
8. 바로 왼쪽 방으로 가서 기어를 연결해준 후, 밑에 쪽에 있는 파란선을 절단하자. 오른쪽 방에서 원심력을 높여놓았기 때문에 폭탄은 터지지 않는다.
9. 방을 나와서 정면의 나사를 풀어주면 폭탄이 나온다.
10. 빨간선을 자르면 대망의 폭탄해체 성공



▲ 이걸 만든 사람은 분명 성격에 문제가 있을 것이다


▲ 이곳과 옆쪽의 선이 끊어진 곳을 테이프로 감아주자


▲ 노멀까지는 괜찮지만 그 이상의 난이도로 넘어갈 경우 신경쇠약의 우려도 있다


▲ 우선 여기서 원심력을 높여주고


▲ 여기서 기어를 이어준 후, 파란선 절단!


▲ 다음으로 여기를 풀기만 하면 대망의 폭탄이…

그림자(影)

PM 06:27 TIME LIMIT 02:30

난이도는 높지만 요령만 알면 간단히 클리어할 수 있다(제한시간을 보라). 그림자 위쪽을 보면 추가 좌우로 움직이고 있다. 톱니바퀴를 위로 올리면 추가 망치를 치고, 망치가 연쇄적으로 계속 쳐내려가며 마지막으로 폭탄을 터트린다.

이렇게 막는다!!! 뒤이어 반대쪽도 막아주면 성공 ▶



1. 추가 망치를 쳐서 계속 내려올 때, 아래쪽의 톱니바퀴를 왼쪽, 혹은 오른쪽으로 돌려서 망치를 막아주면 된다(왼쪽을 막았으면 다음은 오른쪽, 오른쪽을 막았으면 바로 왼쪽을 막아야 한다).
2. 화면상의 모든 나사를 풀고, 빨간색 선(오른쪽)을 절단하면 폭탄해체 성공. 30초면 해체할 수 있는 간단한 폭탄이다.

코타츠(コタツ)

PM 05:54 TIME LIMIT 02:00

대우주의 신비를 느낄 수 있는 폭탄. 그저 설명을 들으면 폭탄까지 접근하기만 하면 된다. 그리고 파란선을 자르면 해체성공. 사실 접근하면서 들었던 설명을 잘 조합하여 어떤 선을 잘라야할지 유추하는 것이지만 파란선을 절단하면 폭탄해체가 된다는 결과는 결국 같기 때문에 설명은 생략(절대 페이지가 모자라서가 아니다).


▲ 대우주의 신비를 느끼며


▲ 빨간선을 자르면 다시 한번 대우주의 신비를 느낄 수 있다

문고리(ドアノブ)

AM 00:00 TIME LIMIT 04:00

퍼즐에 가까운 폭탄. 난이도는 높지만 방법만 알면 간단히 해체할 수 있으며 방법을 모르더라도 그냥 돌리다보면 알아서 된다. 하지만 노멀 하드부터는 시간제한이 있으니 주의하자.

1. 처음부터 긴급기폭 타이머가 작동하며 문고리를 좌, 우로 돌려 양쪽의 나사를 풀어야 한다. 우선 문고리를 오른쪽으로 돌려 빈틈을 나사가 있는 곳으로 돌리고, 다시 왼쪽으로 돌린 후, 나사를 풀면 된다. 그렇게 반대쪽까지 풀어주면 성공(요령만 알면 의외로 간단하다).
2. 다음에도 비슷하다. 나사를 오른쪽으로 돌려서 왼쪽의 나사를 풀고, 오른쪽의 나사는 문고리를 왼쪽으로 돌려서 맞추면 된다. 이해안가는 사람은 사진 참조. 그래도 안가는 사람은 간단하니 직접하자.
3. 가위가 조금씩 움직이며 폭탄을 노리고 있다. 가운데 나사를 계속해서 오른쪽으로 돌려가며 나사 4개를 풀어주자.
4. 빨간선을 절단해주면 폭탄해체 성공.


▲ 이런 식으로 맞춰서 나사를 풀면 된다


▲ 우선 왼쪽 나사를 풀고


▲ 오른쪽 나사는 이렇게 맞춘 후, 계속해서 왼쪽으로 돌리면 알아서 나온다


▲ 가위에 신경쓰지 말고 느긋하게 나사를 풀어나가자

이토(伊藤)

TIME LIMIT 02:00

마지막 스테이지. 참고로 이토는 사람이름이다. 이토는 자신이 폭탄이라며 스즈키에게 해체해달라고 한다. 우선 이토에게로 들어가야 하는데…. 그 자리에서 잠시 대기하고 있으면 들어갈 수 있는 입구가 생긴다. 마지막답지 않게 간단한 폭탄.

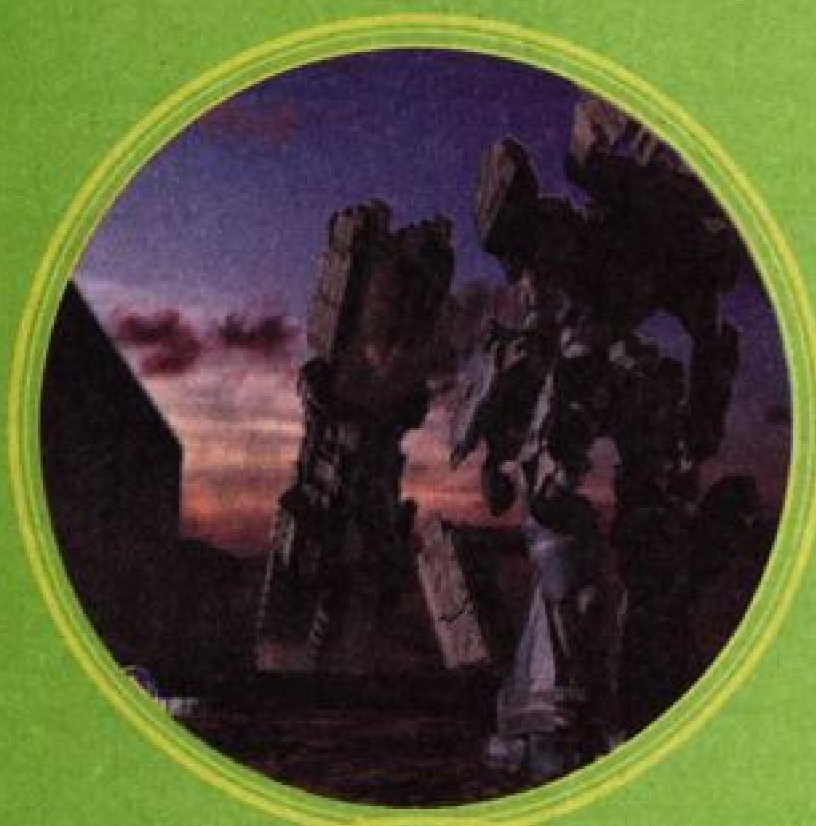
1. 각 모서리에 하나씩 4개의 나사가 있다. 이것을 좌측 상단부터 3번씩 시계방향으로 돌아가며 풀어주자.
2. 다시 처음부터 한번씩 돌려준 후, 이것을 한번 더 반복하면 4개의 나사를 모두 풀 수 있다(한번에 4번 이상 돌리면 터진다).
3. 마지막 선 절단. 순간 누군가가 '파랑을 잘라' 라고 외치지만 무시하고 빨간선을 자르면 폭탄해체 성공. 감동적인 엔딩이 나온다.

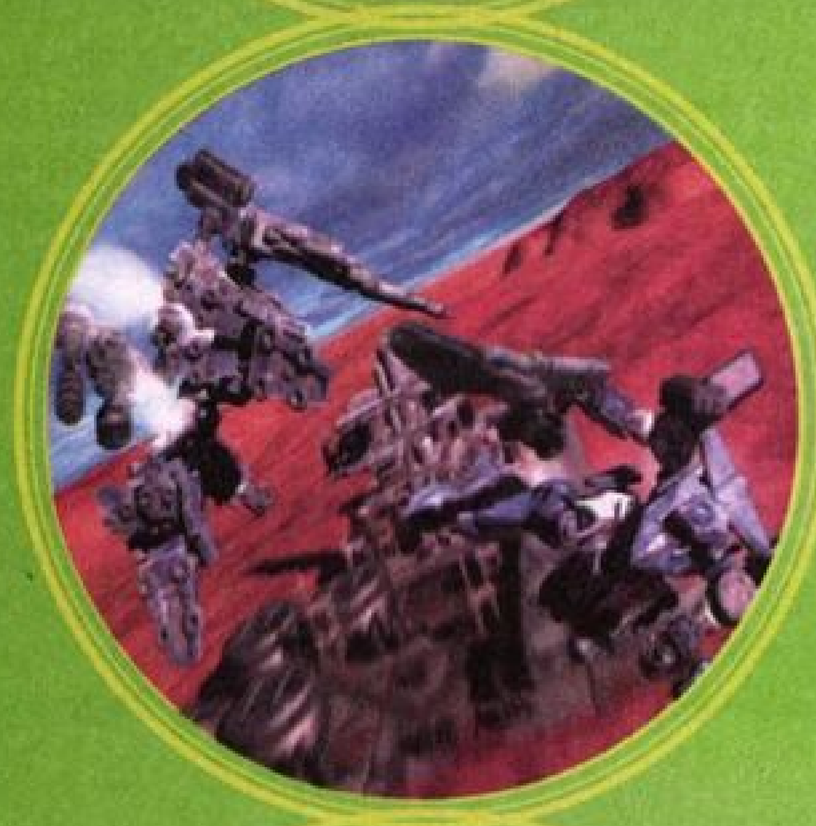

▲ 한번에 4번 이상 돌리면 터져 버린다


▲ 왼쪽? 내가 속을 것 같아?(사실 왼쪽 잘라서 다시 했음-)

우리들의 축제가 시작되었습니다

아머드 코어 2







ARMORED CORE 2

사람들은 언제나 과오를 거듭하지. 그렇게 생각하지 않나, 레이븐?
우리들에겐 이끌어 갈 무언가가 필요하다. 우리들은 우리들끼리 살아갈 수 없는 것이다.
레이븐의 나라…나는 그 정도로 어리석지 않아.
모든 것은 이상을 위해…부활을 위해…

-레오스 클라인-

저는 그가 잘못되었다고는 생각치 않아요.
단지 그는 도달하기까지의 길을 잘못 들었을 뿐….
레이븐…당신은 지금부터 어디로 갈거죠? 무엇을 목표로….

-넬 얼터-

아 이 인간들아 마감일 좀 지켜라

-이현수-

공략 …› 防塵, fuse7

PS2

●장르 : ACT ●제작사 : 프롬 소프트웨어
●발매일 : 8월 3일 ●발매가 : 6,800엔

아머드 코어의 역사

아머드 코어



모든 것은 여기서 시작 된 것이다

1997년 7월 10일 발매된 시리즈 첫 작품. 「킹스필드」로 서서히 주목을 모으고 있던 프롬 소프트웨어를 단숨에 스타덤에 올려놓은 작품이다. 발매전부터 메카닉 디자인에 카와모리 쇼지가 참가한다는 것으로 기대를 받은 작품이기도 하다. 수많은 파츠를 조합하여 자신만의 기체를 만들어내는 기본 시스템을 바탕으로 어두운 근미래의 지하세계를 바탕으로 한 「기업」간의 싸움을 그린 참신한 시나리오, 그리고 그 사이를 자유롭게 살아가기 위해 노력하는 인간의 심리까지 담아낸 명작이다. 「버추얼 온」, 「건그리폰」과 함께 로봇 액션의 대명사로 꼽히는 작품이며 통신대전 지원 등의 요소로 수많은 고정팬들을 가지고 있다.

아머드 코어 프로젝트 판타즈마



아레나가 등장한 판타즈마

전작과 같은 해 12월 4일에 발매된 '확장판' 성격의 작품이다. 당연히 세이브 데이터가 연동이 되었으며 새로운 파츠의 추가, 대전 모드에서의 밸런스 조정, 상위 랭크의 레이븐과 1 대 1 대결을 펼치며 최강의 자리를 노리는 아레나 모드의 첫 등장으로 전작의 팬들을 다시 한번 흥분시킨 게임이다. 시나리오는 전작과는 다르게 지상세계가 무대로, 어떤 음모를 막기 위해 고군분투하는 여성 레이븐을 돕는 정의의 히어로(?)가 되는 스토리를 지니고 있었다. 미션의 수도 적고 시나리오의 깊이도 떨어졌지만 아레나 모드 하나만으로 존재의의는 충분하다는 견해도 있다.

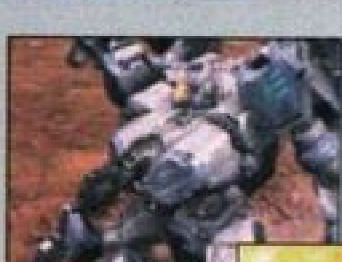
아머드 코어 마스터 오브 아레나



여기서 아레나는 완전히 자리를 잡았다

99년 2월 4일에 발매된 PS판 아머드 코어의 마지막 작품. 최강의 레이븐 「나인볼」에 대한 복수에 불타는 한 청년의 이야기를 그린 외전격 시나리오이다. 포켓스테이션이 대응되어 친구와의 데이터 대전을 즐길 수 있는 이색적인 미니게임이 준비되어 있었으며 여전히 전작의 데이터를 사용할 수 있었고 파츠도 추가되었다. 제목답게 아레나 모드가 중심이었으며 약 10여개의 아레나가 등장하여 거의 대전에 치중한 게임이 되었다. 이 작품은 2장의 CD로 발매되어 한 세트만 구입해도 통신대전을 할 수 있었으며 게임이 발매될 즈음에 전국 대회 등의 행사가 열려 전국의 팬들을 또다시 열광시키기도 했다. 그러나 여전히 파츠간의 불균형이 아쉬움을 남긴 작품.

그리고 「2」





오프닝이 정말 화려해 졌다. 게임 화면은 말할 것도 없다

새 술은 새부대에 담으라는 말대로 새로운 아머드 코어는 배경도 화성으로 옮겨졌으며 플랫폼도 PS2로 옮겨졌다. 새로운 파츠 카테고리가 생겼으며 새로운 요소도 추가되었다. 이제부터 아머드 코어가 어떤 작품이 될지는 전적으로 당신의 손에 달려있다. 더불어 당신은 이 공략을 통해 '가장 재미있는 아머드 코어 2'를 접할 수 있을 것이다.

조작

게임에서 사용하는 기본적인 키는 다음과 같다

방향키 좌·우	시점의 좌우 전환	R3 버튼	오버드 부스트의 사용
방향키 상·하	전진과 후진	□ 버튼	무기의 사용
L1 버튼	좌측 횡이동	△ 버튼	무기의 변환
R1 버튼	우측 횡이동	○ 버튼	빔 블레이드나 빔 실드의 사용
L2 버튼	시점의 상향 이동	× 버튼	부스터의 사용, 점프
R2 버튼	시점의 하향 이동	셀렉트 버튼	포즈
L3 버튼	익스텐션 파츠의 사용	스타트 버튼	맵 화면

조작에서의 팁

아머드 코어를 처음 해보는 사람이라면 기본조작에서부터 상당히 움직임에 버거움을 느낄 것이다. 확실히 이번 아머드 코어 2에서는 신요소의 추가와 파츠간 밸런스 조정으로 인하여 기체의 조작이 더욱 어려워졌는데 대신 그만큼의 집중도는 보장한다고 할 수 있다. 기본적으로 익혀야 할 것은 레이더로 적을 파악하는 것이다. 어느 정도 레이더에 익숙해졌다면 적을 가시거리에 항상 둘 수 있는 능력을 키워야한다. 그리고 레이더에서 적이 자신의 위치와 동일한 곳에 있게 되는 경우가 있는데 이럴 때에는 위나 아래 아니면 바로 옆에 있다는 것이므로 오버드 부스트를 써서 거리를 두도록 하자. 가시거리안에 적을 두기 위해서는 횡이동과 부스터를 동시에 적절히 사용해야 한다. 경험이 곧 힘이라고 손에 움직임을 익히는 것은 역시 플레이어의 몫.

※별난 조작법

키를 바꿔서 L2, R2버튼을 각각 후진과 전진으로 사용하고 방향버튼 상하좌우를 모두 시점변화에 사용할 수 있다. 이때에는 처음 전진과 후진에서 약간 어색함을 느끼겠지만 조금만 익숙해지면 이러한 조작법이 상당히 유용함을 알 수 있다. 왜냐하면 방향버튼 하나로 시점을 모두 움직여 가며 쉽게 적을 포착할 수 있기 때문이다. 그러므로 시점 변화에 어려움을 느끼는 사람이라면 이런 조작법도 나쁘진 않을 것이다.

게임의 개요와 진행

배경(STORY)

지구력196년.

종합거대기업 「지오매트릭스사」는 대파괴 이전에 진행되었던 화성탐사계획과 인공지능 탑재형 무인로봇을 이용한 「화성 테라포밍 계획」의 개요를 입수했다.

지오매트릭스는 급기야 대규모의 조사부대를 화성에 파견, 화성의 지구화를 발견한다. 그후 화성에는 많은 기업이 진출하고 약 20년이 걸려 화성사회가 형성되어 지구 전인구의 30~40%가 화성으로 이주했다. 화성에는 지구에서의 기업간 대립이 그대로 옮겨져 예전 지하세계 시대의 지구보다도 격렬하게 기업간 무력경쟁이 확산되고 있었다.



화성이라고 하는 대지에 인류는 새로운 역사를 새겨놓고 있다. 그것은 일찌기 레이븐이라 불리었던 자들의 시대가 다시 도래함을 의미하고 있다.

플레이어의 목적

이 게임에서의 목적은 크게 두 가지로 나뉘어진다. 하나는 미션을 클리어하는 것이고 다른 하나는 아레나에서 상위랭크에 등극하는 것이다.

미션을 받는다

미션내용을 확인

톱 메뉴에서 미션을 선택하면서 현재 선택 가능한 미션 중에 하나를 골라 들어가면 미션의 내용을 확인할 수 있다. 달성조건은 미션별로 각각 다르므로 반드시 확인할 것.

계약과 출격

미션 의뢰문을 읽어보면 선불보수와 성공보수가 따로 있는 것을 알 수 있다. 선불보수라고 하는 것은 계약과 동시에 지급 받을 수 있는 보수이고 성공보수는 출격을 하여 그 미션을 클리어했을 경우에만 받을 수 있는 보수이다.

미션 클리어후의 보수

미션을 종료하였을 때 보수의 지불내역이 적혀져 있는 「수입보고서」가 나타난다. 성공했을 경우에는 성공보수에서 탄약비와 기체수리비를 제한 나머지를 지급받게 된다. 그리고 특별이라고 적혀져있는 보수와 비용이 있는데 이것은 각 미션에 있는 조건에 따라 다르게 나타난다. 만약 심한 손상을 입고 탄약을 많이 소비했다면 미션은 성공했다 하더라도 적자가 날 수도 있으니 알아둘 것.

파츠의 구입과 매각

톱 메뉴에서 SHOP을 선택하면 들어갈 수가 있다. 들어가면 다음과 같은 항목이 있다.

BUY

아직 가지고 있지 않은 파츠를 구입한다. 각각의 파츠는 동시에 장비할 수 있는 최대수까지 밖에 구입할 수 없다. 가령 한쪽 어깨에만 장착되는 무기는 어깨가 두 개이므로 두 개를 살 수 있지만 나머지 것들은 하나만 구입할 수 있다. 각각의 파츠에는 성능이 표시되어 있으므로 무조건 비싼 것만 사려하지 말고 가격대 성능비를 고려하여 구입할 것.

SELL

이미 가지고 있는 파츠를 매각할 수 있다. 반가운 것은 매각하려고 하는 중고품이라 하여도 신제품과 다름없는 가격을 쳐준다는 것이다. 그러므로 돈이 모자란다 싶을 때나 다른 파츠를 사려고 할 경우 기존 파츠를 매각하여 자금을 마련하는 것도 좋은 방법이다. 참고로 최저한 필요 파츠라는 것이 있는데 코어(동체부), HEAD, ARMS, LEGS, BOOSTER, GENERATOR, RADIATOR, FCS는 반드시 필요한 파츠로서 이것들 중 하나라도 없으면 출격할 수 없다.

아레나에 도전하기

아레나를 들어가보면 처음에 플레이어는 50위에 랭크되어있다. 그리고 바로 위 순위의 랭커에게 도전을 할 수가 있는데 차례차례 승리하면서 랭크를 올려 1위를 차지하는 것이 목적이다. 각각의 랭커를 선택해보면 각 랭커의 프로필과 AC네임 그리고 파일럿 네임이 출력된다. 차례로 도전하여 최상위랭크를 노리자.

난이도의 차이

게임을 처음 시작할 때에 고르게 되는 것 중에서 게임을 시작하고 나면 바꿀 수 없는 것이 바로 난이도이다. 노멀과 하드의 두 가지가 있는데 차이는 간단. 노멀 쪽이 적의 능력이 전체적으로 낮다는 것. 그리고 하드 쪽이 록온 사이트가 작다는 것이다. 이 두 가지만으로도 난이도 차이는 상당해지지만 결국 사람끼리 대전을 하게 되면 난이도 차이는 무시된다. 또한 나중에 설명할 강화인간 수술에서 하드의 경우에는 13회의 수술을 받아야 능력이 완성된다. 자세한 것은 나중의 강화인간 항목을 참조하여 최상위랭크를 노리자.

메인 메뉴 해설

타이틀화면

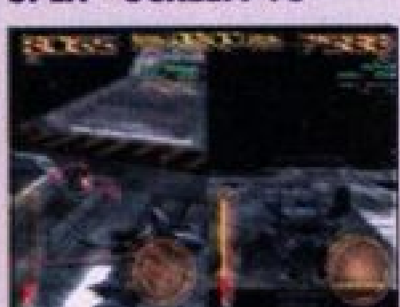
NEW GAME

이 게임을 처음해보는 것이라면 이것을 선택하라.

LOAD GAME

자신이 했던 데이터가 있으면 이것을 선택하라.

SPLIT-SCREEN VS



양쪽으로 화면이 분할되어 속도가 느린 단점이 있다

플레이어들끼리 즐길 수 있는 화면분할 대전이다.

LINKED VS

I-LINK 케이블이 있으면 그리고 플스2가 두 대면 이것을 선택하여 대전을 즐길 수 있다





MISSION

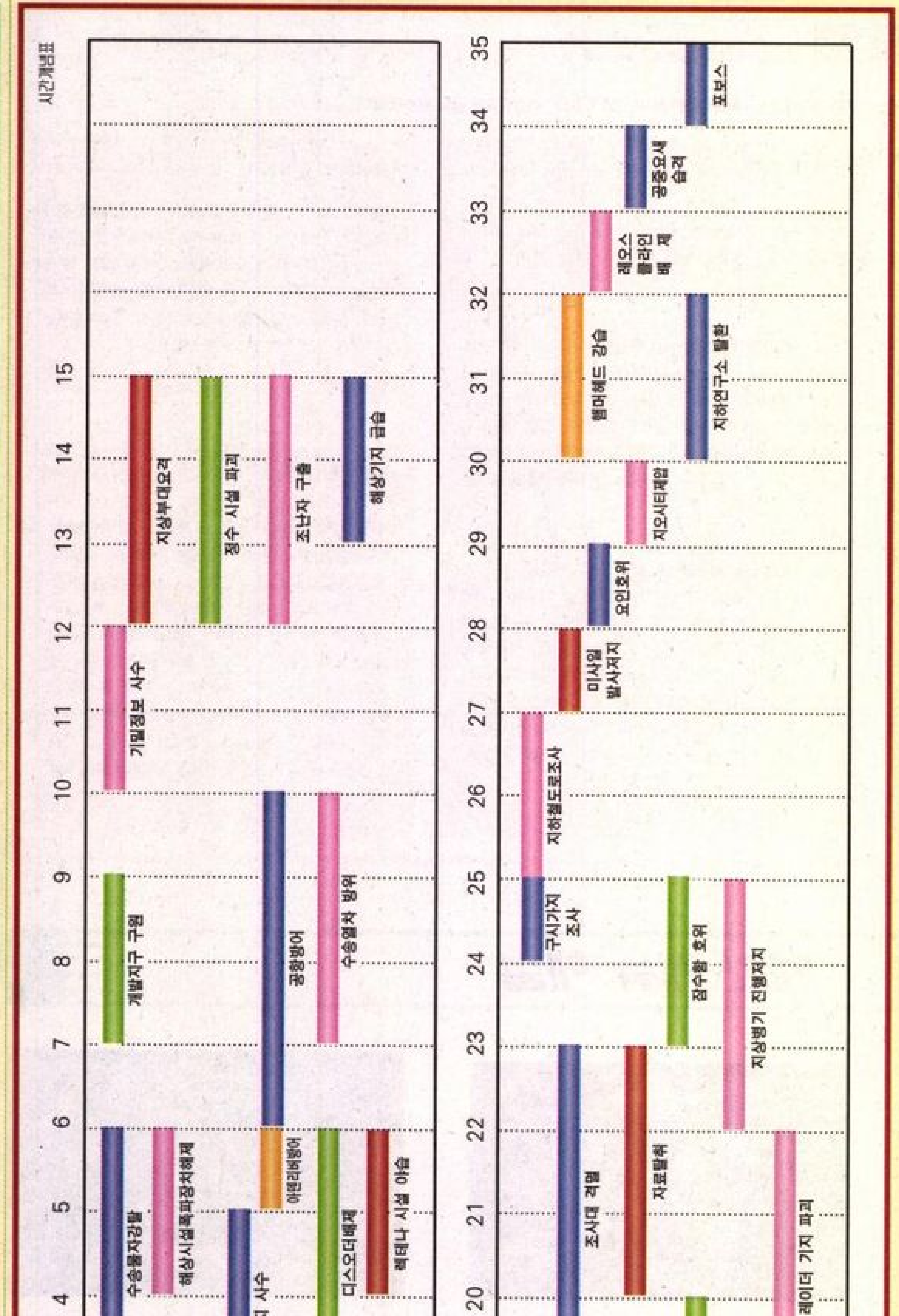
이전에 설명했던 대로 계약 및 출격을 하는 미션을 결정하게 된다. 현재 선택가능한 미션 일람이 표시되고 그 중 하나의 미션을 골라 의뢰내용의 세부사항을 읽은 후에 계약할 미션을 결정한다. 한번 계약하면 그 미션을 종료할 때까지 다른 미션은 선택할 수 없다. 참고로 미션에는 시간의 개념이 존재한다. 일정 시간이 지날 경우 사라지게 되니 주의하자. 각각의 미션이 지니는 시간은 다음페이지의 표와 같다.

SHOP

파츠의 구입과 판매를 할 수 있는 곳이다. 앞에서도 얘기했듯이 각 구입 파츠는 가격대 성능비를 적절히 고려해서 구입하도록 하자.

MAIL

여지까지 도착한 메시지를 보는 것이 가능하다. 스토리 진행에 맞추어 착신 메세지가 뜨므로 메일이 왔을 경우에는 그때그때 확인하도록 하자.



ARENA

레이븐들의 실력을 겨루는 아레나에 도전하는 곳이다. 레이븐들에게는 각각의 순위가 숫자로 표시되어 있고 이미 이긴 상대, 또는 자신의 바로 윗 랭크의 레이븐 중에서 도전 상대를 결정할 수 있다. 다행스럽게도 아레나에서는 도전에 실패해도 게임오버는 되지 않으며 무한 컨티뉴를 할 수 있다. 또한 탄약 및 기체수리비도 들지 않는다. 그러나 상위랭크로 갈수록 그 난이도는 점점 올라가게 된다. 자신보다 상위랭크를 이기면 일정량의 돈을 획득할 수 있으며 순위가 1단계 올라간다.

아레나에 정해진 대전 룰은 다음과 같다.

- 적 AP를 0으로 만들거나, 에리어 오버를 시키면 승리
- 대전시간은 무제한
- 대전스테이지는 플레이어가 선택한다
- 무승부가 나오면 플레이어의 패배
- 상금은 처음 이겼을 때에만(하위랭크에게서는 상금 획득 불능)
- 10단위의 순위를 올려 랭크업을 하였을 경우(40, 30, 20, 10위가 되었을 때에) 다음과 같은 메일이 도착하며 특정 파츠를 무상으로 제공한다

아레나 랭크 업(アリーナランクアップ)

보낸 이: 네브스 콩코드

랭크 업 축하합니다. 상품으로서 AC파츠를 증정합니다. 앞으로도 아레나에서의 활약을 기대하겠습니다.

SYSTEM

데이터의 세이브, 로드, 게임의 각종 설정을 변경하는 것이 가능하다.

DATA SAVE

이제까지 진행했던 자신의 게임을 세이브할 수 있다.

DATA LOAD

물론 데이터를 로드하는 곳이다.

EMBLEM SAVE

자신이 직접 제작한 엠블렘을 세이브한다.

EMBLEM LOAD

자신이 제작했던 엠블렘을 로드해서 쓸 수 있다.

OPTION

사운드와 볼륨, 메시지, 진동의 유무, 키 조작 등을 변경할 수 있는 곳이다.

EXIT GAME

타이틀 화면으로 돌아가고 싶으면 이것을 선택한다.

GARAGE

개러지는 자신의 AC를 관리하고 세팅하며 테스트를 하는 가장 기본적이며 중요한 메뉴이기도 하다. 가장 많이 이용하는 메뉴이니 만큼 아무 생각 없이도 조작할 수 있을 만큼 익숙해지도록 하자.

ASSEMBLY

각 파츠를 교체할 수 있는 곳이다. 그러나 밸런스가 맞지 않게 조합을 하면 중량과다 등의 문제에 부딪치게 되므로 주의할 것. 각 파츠가 어떤 역할을 하는지는 다음과 같다.



▲몸무게가 너무 많이 나간다는 뜻

◆HEAD

필수 파츠(장비되어 있지 않으면 출격 불가능). 주로 탐색에 필요한 지원 체계가 갖추어져 있으며 레이더나 센서 등이 장비된 고급 머리도 있다. 물론 그러한 것이 전혀 갖추어지지 않은 머리도 있다.

◆CORE

필수 파츠. AC의 몸을 구성하며 팔에 걸리는 하중을 지지하는 역할과 오버드 부스트(급속 전방 대시)의 능력, 리미트 해제 능력을 좌우하며 옵션 파츠를 몇 개까지 장비할 수 있는가의 한계를 결정하기도 한다.

◆ARMS

필수 파츠. AC의 팔에 해당하며 팔에 드는 무기의 능력에 관여한다. 팔 자체가 무기인 형태도 존재하며 그러한 팔의 경우 방어력이 무척 낮다는 단점이 있다.

◆LEGS

필수 파츠. AC의 타입을 결정하며 적재량을 결정하는 가장 중요한 파츠이다.

◆GENERATOR

필수 파츠. AC의 엔진에 해당하며 장착하고 있는 파츠를 견디어 낼 수 있는 출력과 AC의 고속 운용 또는 에너지 무기를 사용하는 데에 꼭 필요한 에너지의 용량을 결정하는 파츠이다.

◆BOOSTER

필수 파츠. 탱크형과 부유형은 장착이 불가능하다. AC가 대시 또는 비행을 하고 있을 때에 소모되는 에너지의 양과 AC의 속도를 결정한다.

◆FCS

필수 파츠. 화기제어장치로 AC가 사용하는 무기의 사정거리와 운용범위 등을 최종적으로 결정한다.

◆RADIATOR

필수 파츠. 냉각기로서, 공격에 의하여 기체가 받는 열을 식히는 역할을 한다.

◆INSIDE

선택 파츠(없어도 된다). 주로 상대의 미사일 견제, 적의 레이더에 가짜 표적을 만드는 더미 사출, 혹은 방해 등의 기능을 가진 부가적인 파츠이며 전작에서 폭격계열의 무기였던 봄 디스펜서가 이번에는 인사이드로 빠졌다.

◆EXTENSION

선택 파츠. 보조 부스터나 미사일 추가 발사 장치, 미사일을 무효화시키는 미사일 요격 장치 등으로 구성되어 있다. 공격, 방어에 있어 매우 중요한 장치이기도 하다.

◆BACK UNIT

선택 파츠. 주로 미사일이나 캐논, 레이더로 구성되어 있으며 백 유닛 무기의 경우 대개 암 유닛보다 강하다.

◆ARM UNIT R

사격 계열의 무기로서 라이플, 머신건, 빔 병기 등이 있다. 선택 파츠.

◆ARM UNIT L

근접 공격이 가능한 블레이드와 방어가 가능한 빔 실드의 두 종류가 있다.

DEPOSITORY

자신이 구입은 했으나 사용하지 않는 파츠를 넣어둘 수 있는 일종의 창고같은 곳이다.

OPTIONAL PARTS

자신이 구입한 옵셔널 파츠를 끼워넣을 수 있다. 옵셔널 파츠의 장착 한계는 코어 부분의 슬롯 수에 의해서 결정된다.

COCKPIT ARRANGE

체인지 패널과 체인지 컬러의 두 가지가 있는데, 체인지 패널은 조종석의 표시 상태를 조절하고 체인지 컬러는 조종석의 표시 색깔을 바꿀 수 있는 곳이다. 체인지 패널에 들어가면 다음과 같은 것들이 있다.

◆ENEMY WEAPON

적의 무기 변화를 표시한다(대전시만 표시).

◆ENEMY HEAT

적의 온도 데이터를 표시한다(대전시만 표시).

◆NEMY ENERGY

적의 에너지 게이지를 표시한다(대전시만 표시).

◆ENEMY DATA

적의 무기, 탄약수를 표시한다(대전시만 표시).

◆REMNANTS ENEMY

적의 총 세력수를 백분율로 표시한다.

◆ANGLE ELEVATION

자신의 무기가 향하고 있는 각도를 표시한다.

◆OUTER HEAT

외부 공기온도를 표시한다.

◆WAR POTENTIAL

전투력을 비교하여 표시한다(대전시만 표시).

◆WINNING%

적과의 예상승률을 표시한다(대전시만 표시).

◆SPEED METER

현재 움직이고 있는 자신의 속도를 표시한다.

◆ALTIMETE

현재 비행하고 있는 자신의 고도를 표시한다.

PERFORMANCE

현재 플레이어의 기체가 어떤 상태인지를 나타내주는 곳이다. 이때 옵셔널 파츠에 의한 성능변화는 표시되지 않는다는 것을 알아둘 것.

◆OFFENSIVE POINT

현재 플레이어의 기체가 지닌 공격력을 표시한다.

◆DEFENSIVE POINT

플레이어의 기체가 지닌 방어력을 표시한다.

◆STABILITY

기체의 안정성을 나타낸다. 각종 충격에 대한 기체의 반동에 영향을 주는 수치이다.

◆MOBILITY

기체의 기동성을 나타낸다. 기체의 움직임과 관련이 있다.

◆MOVING SPEED

기체가 움직이는 스피드를 나타낸다. 단순한 이동 속도만을 나타낸다.

◆TURNING SPEED

기체의 선회 능력을 보여 준다. 경량급일수록 우수하다.

◆RISING ABILITY

기체의 상승력을 나타낸다. 기체가 가벼울수록 높다.

◆OB ABILITY

오버드 부스트의 능력을 보여준다.

◆COOLING EFFECIENCY

라디에이터의 작동 효율을 나타낸다. 이 수치가 높으면 오버 히트가 잘 되지 않는다.

◆SUPPORT SYSTEM

옵션파츠의 성능을 나타낸다.

◆RADAR ABILITY

레이더의 성능을 나타낸다. 헤드와 백 유닛에서 나타난다.

◆SENSOR ABILITY

센서계의 성능을 보여준다.

◆FCS PERFORMANCE

화기제어장치의 성능을 보여준다.

◆OVERALL

종합 포인트를 나타낸다.

◆GRADE

현재 플레이어 기체의 종합적인 등급을 보여준다. BELOW EVERAGE(평균 이하)에서 EXCELLENT(대단히 훌륭)까지 총 5단계가 있다.

CHANGE COLOR

플레이어 기체의 컬러를 바꿀 수 있는 곳이다. CHANGE PATTERN과 EDIT COLOR의 두 가지 기본 메뉴가 있다.

◆CHANGE PATTERN

컬러 패턴을 바꿀수 있는 곳이다. 맘에 드는 색깔을 선택하자.

◆EDIT COLOR

이곳에서의 컬러링은 전체적으로 변경하는 것과 각 파츠 별로 변경하는 것이 가능하다. 보면 좌측 아래에 다섯 개의 색깔이 뜨고 각각 변화시킬 수 있다는 것을 알 수 있다. 바꾸는 요인은 빨강, 녹색, 파랑의 빛의 삼원색이며, 색의 조합은 미술 시간에 배운 것을 복습하면서 하도록 하자(참고로 수치가 클수록 밝아지고, 적을수록 어두워진다. 그러므로 모두가 100이면 흰색이 되고 0이면 검은색이 된다). 각 파츠에서 부분 표시는 왼쪽부터 BASE, AID, OPTIONAL, DETAIL, JOINT의 순이다. 색을 변화

시키면 동시에 변화하는 모습을 오른쪽 화면에서 볼 수 있으므로 자신의 맘에 드는 색이 될 때까지 조절하도록 하자.

EDIT EMBLEM

엠블렘은 플레이어 기체의 좌측 어깨에 표시가 되는데, 아래나로 들어가 보면 보다 확실한 엠블렘을 볼 수가 있다. 물론 제공되는 엠블렘을 이용하는 방법도 있지만 자신만의 엠블렘을 만드는 것도 확실히 매력적인 일이라 할 수 있다. 그러나 자신의 엠블렘을 만드는 것은 엄청난 도트노가다를 감수해야만 한다. 물론 PS2의 기능을 살려서 USB마우스를 이용하는 법도 있지만 과연 얼마나 사용할 지는 미지수라고 할 수 있다.

툴의 설명

컬러의 변경	색의 변경 또는 그라데이션을 연다. 컬러 팔레트 내의 색을 변경할 수 있다
줌	페인트 스페이스의 표시를 2, 4, 8배의 순으로 변경한다
언두(실행취소)	하나 전의 순서로 돌아가서 지운다
그리드(격자)	페인트 스페이스에 격자를 표시한다. 비표시, 2배, 4배, 8배 중에서 변경
펜	O버튼으로 선택하여 방향키를 움직여 도트를 칠한다
지우개	O버튼을 누른채로 방향키를 움직이면, 커서가 가는 위치의 것이 지워진다
라인	직선을 그린다. O버튼을 한번 누르고, 커서를 움직여서 다시 O버튼을 누른다
페인트	선이 아닌 지정 면에 색을 칠한다.
박스	여러 가지 사각형을 그릴 수 있다. 사용법은 라인과 동일하다
서클	여러 가지 원을 그릴 수 있다. 사용법은 동일
카피	선택한 범위의 것을 복사할 수 있다. 일단 먼저 O버튼을 누르고 커서를 움직여 범위를 정하여 다시 O버튼을 누른다. 그리고 다시 복사할 장소에 가서 O버튼을 누르면 된다
스포이트	페인트 스페이스 내에 있는 커서가 현재 가리키고 있는 색을 얻는다
스크롤	페인트 스페이스 안에 그려진 것을 방향키로 이동시킨다
밀러	카피와 동일한 사용 방법으로 선택범위의 것을 상하 또는 좌우로 반전시킨다
클리어	페인트 스페이스 내의 내용을 모두 지운다
샘플	기존에 등록되어 있는 샘플을 이용한다

USB 마우스의 사용법

엠블렘 에디트는 USB마우스에 대응하므로 이에 대한 사용법도 간단히 적어 두도록 한다. USB마우스를 USB 단자에 연결을 하고 엠블렘 에디트 모드로 들어가면 OK. 단 USB마우스는 엠블렘 에디트 모드에서 '만' 작동한다는 것에 유념하자.

마우스의 이동-커서의 이동
좌측 클릭-결정
우측 클릭-캔슬
휠- 커맨드의 선택, 휠을 눌러서 컬러를 선택

NAME ENTRY

파일럿의 이름과 AC의 이름을 변경하는 곳이다. 자신 나름의 개성 넘치는 AC 이름을 지어 보는 것도 나쁘지는 않을 것이다.



AC TEST

AC의 동작과 무기를 체크하는 곳이다. 물론 탄약비와 수리비는 들지 않는다. 나오는 적의 기체도 물론 터무니없이 약한 놈이다. 자신의 실력에 자신이 있으면 들를 필요는 한번 밖에 없는 곳이다

HELP

각종 도움말을 볼 수 있는 곳이다. 그런데 이것이 터무니없이 자세해서 거의 하나의 공략본이라고 봐도 무방할 정도이다. 그러나 치명적인 문제가 있는데, 일본어를 썩 잘하지 않으면 그리 소용이 없다는 것이다. 아무래도 일반 유저라면(우리나라의) 거의 외면할 듯.



파츠 스테이터스 해설

전파츠 공통

NAME
파츠의 명칭을 이야기한다. 아무래도 외우기는 어려울 듯 하다.

ENTERPRISE
파츠의 제조회사의 이름을 말한다.

WEIGHT
파츠의 중량을 말한다. 무거우면 중량형, 가벼우면 경량형에 이용되는 파츠이다.

ENERGY DRAIN
에너지 소비치를 말한다. 아무래도 낮은 것이 유리하다.

외부 파츠(HEAD, CORE, ARMS, LEGS) 공통

ARMOR POINT	파츠의 내구치를 가리킨다. 이 수치가 높을수록 출격시 기체의 AP가 상승한다.
DEF SHELL	대 실탄 방어력이다. 이 수치가 높을수록 실탄을 맞았을 때의 데미지가 줄어든다. AMMO TYPE이 SOLID인 무기에 대한 방어력을 가리키는 것이다.
DEF ENERGY	대 에너지 방어력. 이 수치가 높을수록 에너지 계열의 무기에 대한 방어력이 강해진다. 예를 들어 에너지 빔이나 빔 블레이드 같은 것이다.
COOLING	파츠의 방열 효율을 말한다. 이것은 의외로 중요한 요소로 외부 온도와 관련하여 부스터를 쓸 때나 피탄시의 오버히트 등에 영향을 미친다.

머리 파츠 고유

COMPUTER TYPE
컴퓨터의 종류이다. 미션 중에 상황 설명의 종류가 변화한다. ROUGH-약식, STANDARD-표준, DETAILED-상세의 3가지 종류가 있다.

COMPUTER SEX
컴퓨터의 성별을 가리킨다. 물론 여자와 남자의 2종류가 있는데, 대부분이 여성을 고르지 않을까…. 참고로 다음은 컴퓨터 타입과 성별에 따른 성우 일람이다.

약식 남성, 상세 남성-호리카와 료(드래곤 볼: 베지타, 건담0083: 코우 우라키)
표준 남성-오키아유 류타로(악마성 드라큐라 X: 알카드, 사이버 포뮬러: 하이넬)
약식 여성, 상세 여성-야마다 미호(두근두근 메모리얼 2: 쿠단시타 마이카)
표준 여성-미나구치 유코(아와라: 아와라, 카드캡터 사쿠라: 키노모토 나데시코)

SYSTEM CONTROL
시스템 에러시의 회복 능력을 말한다. 낮으면 자주 에러 메시지가 떠서 짜증을 유발하기도 한다.

AUTO BALANCER
AC의 안정성을 제어한다.

HACKING FUNCTION
해킹 성능이다. 이 기능이 높지 않으면 열 수 없는 문도 있다.

MAP TYPE
맵을 표시하는 타입이다.

• NO MEMORY	주위 밖에 표시할 수 없음
• AREA&PLACE NAME	맵핑기능과 정보의 표시
• AREA MEMORY	맵핑 기능만 있다

NOISE CANCELER
방해전파무효 장치의 유무를 표시한다.

BIO SENSOR
생체반응 센서의 유무를 표시한다.

SENSOR INTERVAL
AC기동으로부터 센서가 기동하는 시간의 간격을 표시한다.

RADAR FUNCTION
레이더 장치 탑재의 유무를 표시한다. 이것은 아주 중요한데 헤드가 아니면 레이더는 백 유닛으로 밖에 장착할 수 없으므로 레이더 기능이 없는 헤드를 장비하고 있으면 그만큼 탐색이 어려워진다. 물론 레이더가 필요 없는 육안 전투 전사라면 관계는 없을 것이다. 또는 머리속에 레이더가 박혀있는 강화인간이나.

SCANNING INTERVAL
레이더의 정보처리 성능이다.

코어 고유

MAXIMUM WEIGHT	코어의 최대 적재량이다. 흉부파츠, 흉부장비무기의 중량과 관계가 있다.
VG MG RESPONSE	적의 미사일 요격 확률이다.
VS MG RANGE	적의 미사일 요격 범위이다. 이 범위는 AC전방으로 펴진다
EXTENSION SLOTS	각 코어의 슬롯의 개수를 가리킨다.
OB POWER	오버드 부스트 사용시의 출력을 가리킨다.
OB ENERGY DRAIN	오버드 부스트 사용시의 에너지 소비량을 말한다.
LIMIT TIME	리미트 해제의 제한 시간과 부작용 시간

팔 고유

EXTENSION TP	익스텐션 파츠의 장비 가능과 불가능을 표시한다.
ENERGY SUPPLY	팔쪽 장비 무기의 에너지 공급량을 가리킨다.
HOMING REACTION	블레이드 사용시에 추적 능력을 표시한다. 가령 적이 횡이동을 하면 쫓아가며 베는 것이다.
REACTION CONTROL	반동이 있는 총에 대하는 제어성능을 표시한다.

다리 파츠 고유

MAXIMUM WEIGHT	최대 적재량이다. 다리를 제외한 모든 파츠의 중량의 총합이 이 수치보다 크면 중량과다가 된다.
MOVING SPEED	이 수치가 높을수록 이동속도가 빨라진다.
STABILITY	이 수치가 높을수록 피탄 시의 반동이 줄어든다.
JUMP FUNCTION	점프기능의 유무를 표시한다.
REACTION RESTRAINT	착지시의 기체안정성능을 표시한다.
TURNING SPEED	말그대로 선회속도이다. 일대일 대전이라면 이것이 좋을수록 유리하다. 당연히 아레나에서도 통하는 능력
WAIT ENERGY	대기시의 에너지 소비량을 말한다.
BRAKE	대시 후의 정지 성능을 말한다. 역시나 이것이 높으면 높을수록 대전에서는 유리하다.

부스터 고유

BOOST POWER	부스터의 출력이다. 이 수치가 높으면 상승스피드가 빨라진다. 재빠른 움직임을 원한다면 이것이 높아야 한다.
CHARGE DRAIN	에너지의 소비치이다. 이 수치가 높으면 에너지를 큰폭으로 소비하게 되므로 낮을수록 좋다.
BOOST EFFICIENCY	부스터의 사용시간을 말한다. 오랜 부스터의 사용시간을 원한다면 이것을 중시하는 것이 좋다.

FCS 고유

WEAPON SIGHT
각 무기의 사이트의 형태를 변화시키는 타입을 표시한다. 다음과 같은 종류가 있다.

• STANDARD	표준형
• WIDE&SHALLOW	범위는 넓지만 록온 사정거리가 짧다
• LENGTHWAY	위아래로 넓은 폭을 보인다
• SIDEWAY	좌우로 넓은 폭을 보인다
• NARROW&DEEP	보이는 폭은 좁지만 록온의 사정거리가 길다

SIGHT RANGE
록온 가능 거리를 표시한다. 장거리 무기를 가지고 있으면 이것도 길어야 한다. 가령, 사정거리 900짜리 라이플이 있어도 이것이 그에 못 미치면 록온을 할 수 없다

SIGHT ABILITY
사이트의 기본 성능을 표시한다.

PRECISION
록온의 정밀도를 표시한다.

RETICLE MOVILITY
록 마커의 이동 속도를 표시한다. 이는 동시 록온 수가 많은 파츠를 사용할 경우 중요한 요소로 작용할 수 있다.

무기 파츠 공통

TYPE
파츠의 종류를 가리킨다. 가령 라이플인지 머신건인지를 나타내 주는 것이다.

WEAPON SIGHT
무기 자체가 가지고 있는 사이트의 타입이다. NO LOOK은 록온 사이트가 나오지 않는다.

ATTACK POWER
각 무기의 탄 하나당 공격력을 나타낸다.

NUMBER OF AMMO
각 무기의 탄약수를 나타낸다. 한 번에 여러발의 탄환을 발사하는 무기도 있다. 에너지 계열의 무기는 발사 가능수를 나타낸다.

AMMO TYPE
탄약의 계통을 나타낸다. SOLID와 ENERGY의 두 가지인데, 전자는 실탄을 후자는 에너지를 가리킨다.

AMMO PRICE
탄약 한발당 금액을 표시. 에너지 계열의 무기는 탄약비가 들지 않는다.

AMMO HEAT
탄약이 일으키는 열량을 표시한다. 이 수치가 높으면 오버히트를 빨리 유발시킨다.

RANGE
탄약의 사정거리를 나타낸다. 이 수치가 높으면 사정거리가 길어진다.

MAXIMUM LOCK
최대 록온 수이다. 당연히 라이플 계열이라면 록온수가 하나 뿐이지만, 미사일은 복수의 록온이 가능하다.

RELOAD TIME
다음 탄환을 발사할 때까지의 시간이다. 이 수치가 높으면 탄의 연사 속도가 빨라진다.

DISCHARGE REACTION
탄환발사시의 반동을 나타내는 수치이다. 수치가 크면 무기 발사 시에 경직이 생기거나 기체가 뒤로 밀리게 된다. 특히나 2족형의 AC인 경우는 그 정도가 심하다.

USED DRAIN
에너지 계열의 무기를 사용할 때의 에너지 소비량을 나타낸다.

라디에이터 고유

COOLING	라디에이터의 방열 효율을 표시한다.
FORCED COOLING	오버히트되었을 때 강제로 냉각시키는 수치를 보여준다. 높을수록 좋다.

제네레이터 고유

ENERGY OUTPUT	제네레이터의 총 출력을 표시하는 것으로서 파츠의 ENERGY DRAIN의 총합이 이 수치보다 높으면 출력 부족으로 출격이 불가능하다.
MAXIMUM CHARGE	미션 시에 화면 좌측에 표시되는 에너지 게이지바의 용량을 나타낸다.
REDZONE	에너지 게이지의 레드존의 용량을 표시한다. 레드존은 급속 회복 영역으로서 회복이 빠르고 소모가 적다. 따라서 레드존은 클수록 유리하다.
CALORIFIC VALUE	일정 시간에서의 발열량을 나타낸다.

실드 고유

SHIELD DEF SHELL	실드 방어시의 대 실탄 방어력을 얘기한다. 실탄이라는 것의 적의 무기의 탄환의 형태가 SOLID라는 것을 말한다.
SHIELD DEF ENERGY	실드 방어력에서 대 에너지에 대한 것을 말한다. 즉 빔 블레이드나 빔 라이플계열의 무기에 대한 방어력이다.
SHIELD COVER	실드의 방어 범위를 말한다.
WORK EFFICIENCY	실드 방어시의 작동 효율을 말한다.

레이더 고유

RADAR RANGE	레이더의 반응범위. 이 수치가 높으면 탐색할 수 있는 거리가 넓어진다.
RADAR TYPE	레이더의 종류이다. 레이더의 형태만 변화할 뿐 성능에는 변화가 없다. STANDARD와 CIRCLE, OCTAGON 의 3종류가 있는데, 각각 표준형, 원형, 8각형을 말한다.
NOISE COUNTER	방해전파무효 장치의 유무를 표시한다.
BIO SENSOR	생체반응 센서의 유무를 표시한다. 위의 노이즈 카운터와 바이오 센서는 같은 레이더 기능이 있는 헤드 파츠에서도 있는 사양이다.
STEALTH SENSOR	대 스텔스 센서의 유무를 표시한다. 이것이 없으면 스텔스 유닛을 탑재한 기체에 대해서는 오직 육안 승부를 할 수밖에 없다.

게임의 숨겨진 요소들

강화인간

전작에도 있었던 존재로 강화인간이 되는 법은 -50,000의 빚을 지면 된다. 모든 것이 초기 능력으로 리셋되며 강화인간으로 처음부터 다시 시작하게 된다. 강화인간이 된 상태에서 다시 강화인간이 될 수도 있으며 수차례 강화인간이 되는 것을 거듭함으로서 여러 가지 특수능력을 얻을 수 있다. 단 게임 클리어후에는 강화인간이 될 수 없다. 난이도가 하드일 경우에는 여기에 설명한 것보다 2배의 강화가 필요하다.

1단계
레이더를 따로 달지 않아도 4각 타입의 레이더가 항상 달려있다. 거리 600까지 처리 가능한 고성능.

2단계
ZLS-400/SL 이외의 검에서 검파를 발사할 수 있다. 방법은 검을 휘두른 후 부스터 버튼을 누르면 된다. 근거리에서 시도하면 검과 검파로 2단 히트.

3단계
캐논 계열의 무기(그레네이드 런처, 체인건 등)를 이동하면서 사용할 수 있다. 이것은 2족, 역관절, 부유형에만 해당된다.

5단계(최종단계, 4단계에는 특수능력 없음)
제네레이터의 에너지 소비량이 절반이 된다. 이동, 무기, 오버드 부스트에 모두 해당된다

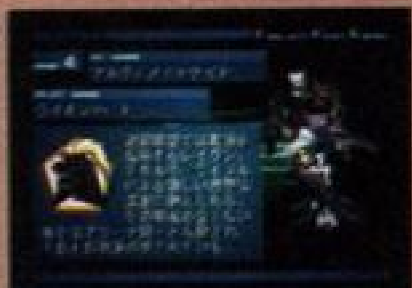
리미터 해제

L2, R2, R3 버튼을 동시에 누르면 일정시간 동안 에너지 감소가 0이 된다. 따라서 에너지 무기와 부스터, 오버드 부스트를 무제한 사용할 수 있게 된다. 일정시간이라는 것은 코어에 설정된 LIMIT TIME에 비례하며 일정시간이 끝나면 리미터 해제가 되었던 시간만큼 에너지가 0이 된다. 일종의 도박성 기술. 단기 결전에서는 상당한 위력을 발휘하는 기술이다.

중량과다 출격 허용

전작에도 있던 기술로 한번 게임을 클리어하면 그 기체는 중량과다가 되어도 미션과 아레나, 대전에 나갈 수 있게 된다. 출력부족도 OK이지만 장비불완전은 출격할 수 없다.

엠블렘 훔치기



◀여기서 눌러라

이것은 아레나에서 한번 승리했던 상대의 엠블렘을 자신의 것으로 만드는 기술로 방법은 대상 레이븐의 프로필 화면(사진)에서 셀렉트 버튼과 스타트 버튼을 동시에 누르면 된다.

게임 용어 해설

AC

인류 재개발에서 MT개발이 가장 우선시되어 추진된 결과 등장한 '코어구상'의 산물. 중심이 되는 코어에 강력한 제너레이터를 탑재한 MT로서 단체로서 존재하는 MT와는 달리 파츠의 교환에 의한 개조의 폭이 훨씬 넓어지고 공격, 및 방어력, 장갑, 운동성의 모든 면에서 MT를 초월하는 MT로서 자리잡게 되고 곧 Armored Core라는 이름으로 불리게 된다. 작업용으로는 쓰이지 않으며(기능은 한다) 완벽히 전투용으로 이용된다. 너무 가격이 비싸기 때문에 기업이나 정부기관에서는 거의 이용하지 않으며 특수부대나 용병 '레이븐'들이 주로 이용한다.

MT

오염된 지상세계에서 도망쳐 인간들이 지하세계로 이주하였을 때에 개발된 '실용성 인간형기계'로서 Mustle tracer의 통칭이다. 한정된 자원을 가장 효율적으로 이용하여 가동되었으며 자원채굴에 있어서의 고효율화에 성공, 후에 우주 개발에도 적극적으로 이용되어 궁지에 몰린 인류에게 있어서 '인류 희망의 빛'이라고 까지 평가된 기계들이다.

높은 범용성과 효율성을 지니고 있어 자원채굴용에서 전투용까지 다양한 MT들이 개발되었으며 이것은 이미 MT의 초월형이라 할 수 있는 AC가 개발된 후에도 화성시대에까지 개발과 개량이 이어지게 된다. 게임에서는 가장 흔히 볼 수 있는 적으로 등장한다. 가드메카나 디스오더와는 엄연히 구분된다. 오프닝을 보면 AC만 나와서 AC가 더 많은 것 같지만 사실은 MT가 개체수로만 따지면 훨씬 많다.

레이븐(レイヴン)

지하세계에서는 유일한 '자유'의 상징으로 모든 사람들이 선망하던 용병직. 정식으로 지구 정부가 수립되고 인류가 지상으로 진출하면서 그 세력은 축소, 약화되었으며 정부기관에 진출한 레이븐들에 의하여 그 명맥만이 유지되고 있을 뿐이었으나 화성이라는 새로운 무법천지에서 다시금 그 세력을 늘리기 시작한다. 용병은 많지만 아레나에 등록된 일류 용병들을 레이븐이라 부르며 자가 전용의 AC를 몰며 실력 하나로 기업들간의 싸움터로 변한 화성의 전장을 자유로이 누빈다. 화성에서 수입이 가장 많은 직종 중 하나.

기업(企業)

국가 존재가 미미해져간 지하세계에서 발전한 또하나의 세력 경제형태. 지하세계의 인간들은 5가지 형태가 존재했다. 하나는 민간인. 온갖 억압을 다 받는 가장 피해를 보는 계층이다. 두 번째는 각 도시 가드나 지구 환경 재생 운동 단체 가드들. 이들은 적어도 억압을 당하지는 않지만 항상 격무에 시달린다. 세 번째는 기업가 또는 회사원. 가장 안정된 형태의 인간들이며 이 세계의 화이트칼라라 할 수 있다. 네 번째는 테러리스트. 사리사욕을 추구하는 기업의 지배체제를 부정하는 존재들로 결코 악인들이라고는 볼 수 없지만 가드들에게도 쫓기는 신세라 언제나 도주생활+자금난에 시달리고 있다. 하지만 세월이 갈수록 기업들에게 오히려 이용되는 신세로 전락하기도. 마지막은 바로 레이븐. 자유라는 것이 존재하지 않는 지하세계에서 유일하게 자유롭게 살 수 있는 존재가 바로 레이븐이었다.

화성 사회 역시 이같은 옛 지하세계의 계층 구분이 그대로 이어지고 있다. 한 가지, 가드들 대신에 지구정부에서 파견한 LCC의 공무원들이 있지만 정부의 간섭을 극도로 싫어하는 기업들과 사사건건 대립하여 화성 세계는 이전 기업들의 알력에서 황폐화된 지하세계보다 더욱 험악한 공기가 흐르고 있다.

크롬(クローム)



크롬 사의 오퍼레이터

지하세계에 존재했던 '아이작 시티' 최대의 기업으로 세계적으로 보아도 최대 규모의 기업. 아이작 시티의 의식주에 모든 면에 간섭하고 있으며 AC나 MT등의 병기 생산도 하고 있는 죽음의 상인과 같은 일면도 있다. 대파괴 이후의 재개발이라는 명목하에 이루어지고 있는 그들의 독단은 표면적으로도 묵인되고 있는 실정이다. 지금은 괴멸되어 존재하지 않으며 후에 엠로드로 그 계보가 이어진다.

무라크모 밀레니엄(ムラクモミレニアム)



무라크모 사의 오퍼레이터. 절대 게임 본 화면에서는 등장하지 않는다

공업계 전문 기업으로 전자기기에서 병기에 이르기까지 폭넓은 영역의 제품을 생산하고 있다. 상품들은 하나같이 고품질, 고성능으로 유명하다. AC부문에서 특히 두각을 나타내고 있으며 기업이라기 보다는 기술자 집단이라는 이미지가 풍길 정도. AC산업에서 크롬과 호각지세를 이뤘으며 과거 수많은 분쟁이 있었다. 역시 현재는 존재하지 않는 기업이며 그 기술은 지오매트릭스로 이어져 발전되었다.

엠로드(エムロード)

구 크롬 계열의 기업으로 잔존세력들이 규합하여 이루어낸 복합 기업체. 크롬의 후계 기업이니 만큼 규모는 지구에서 가장 크지만 화성에서는 지오매트릭스에게 밀려 2위의 자리에 머물러 있다. 지구에서나 화성에서나 목적 달성을 위해서는 거의 무력을 사용하며 1위의 자리를 지킬 수 있었던 것도 무자비한 실력행사 덕분이다. 전통과 1위라는 자존심이 매우 강하며 레이븐에 대해서도 매우 불손한 태도를 보인다. 의뢰시에 등장하는 목소리의 성우는 아오키 겐이치로가 담당.

지오매트릭스(ジオマトリクス)

무라크모 밀레니엄의 후계사로 여전히 지구에서는 그 규모가 크지 않았지만 지하에서 지상으로 진출할 당시에 무라크모 밀레니엄의 구 자료에 남아있던 「화성 테라포밍 계획」을 입수하여 가장 먼저 화성으로 진출한 기업. 덕분에 화성에서는 가장 거대한 규모의 기업이 되었으며 그 기득권 유지에 여념이 없다. 화성 지사 오퍼레이터는 「괴도 세인트테일(국내명 천사소녀 네티)」에서 세인트 테일(네티)의 어머니 역할을 맡았던 에노모토 치에코가 연기하였다.

바레나(バレーナ)

지구에서는 매우 작은 규모의 기업으로 화성에 진출하고 나서야 두각을 나타낸 기업이다. 위의 두 기업과는 달리 획기적인 AC파츠로 신뢰를 얻고 있는 실력파이지만 다른 의미의 실력에서 두 기업에 밀리고 있다. 화성에서 제일의 기업으로 도약하기 위해 노력하고 있으며 AC파츠의 성능에 대해서는 정평이 나 있다. 약한 세력을 메꾸기 위해 LCC와 모종의 계약이 있다는 설이 파다한 기업이기도 하다. 오퍼레이터 성우로는 「이상한 바다의 나디아」에서 나디아로 열연한 타카모리 요시노가 기용되었다.

대파괴(大破壞)

오랜 옛날 지구의 지상세계에서 발발한 최종 전쟁에 따른 대재난을 일컫는 말. 핵병기를 뛰어넘는 초병기가 사용됨으로서 지상의 인류 삶의 터전을 남김없이 망가뜨려버린, 현생 인류에게도 공포의 대상이 되는 대재앙이다. 대파괴로 인하여 살 곳을 잃은 인류는 지하세계로 도피하게 되었으며 '국가=재앙을 가져오는 것'이라는 이미지를 한동안 심어주게 되었다(이러한 이미지는 후에 지구정부가 설립되면서 차츰 사라지게 된다).

지구정부(地球政府)

아이작 조약 이후에 만들어진 조정기구의 전신으로서 지하세계 전역을 총괄하는 기관이다. 주로 살아남은 기업과 조직, 레이븐들의 대표로 구성되어 강력한 통제력을 지니게 되었으며 지하세계 부흥에 전력을 기울이나 그것이 여의치 않다고 판단, 지상으로의 이주를 추진중이다. 난항을 겪고 있지만 어느 정

도는 성공을 거두고 있다. 지구의 치안 유지에 전력 투구 중이기 때문에 화성에의 통제력은 거의 없으며 그들이 설치한 LCC 조차도 치안 유지력이 약하여 무법천지화되고 있는 화성을 조정해 볼 수도 없는 곤란한 입장에 놓여있다.

테라포밍 계획(テラフォーミング計劃)
무라크모 밀레니엄이 계획으로만 추진하고 있던 화성 진출 계획. 주된 내용은 화성을 인간이 살아갈 수 있는 땅으로 개척하는 것이며 지오매트릭스가 가장 처음 계획을 입수, 화성에 진출한 이래로 속속 후발 기업, 관공서가 진출하여 또다른 인간의 터전이 되었다. 몇 차에 나누어 추진되었으며 아직까지도 진행되고 있는 화성 개발은 크게 볼 때에 테라포밍 계획의 일부로 포함된다.

LCC
정식명칭은 Large scale enterprises of Central Committee로서 적당한 말로 바꾸면 기업 중앙 위원회(기중위?)'.
화성의 합법적인 정식 치안 유지 기구라는 프라이드는 높지만 단지 자존심만 높을 뿐, 실제로는 거대 기업들에 의하여 끌려가고 있는 실정이며 실제적인 통제력은 0에 가깝다. 병력도 부족하여 레이븐들에게 일을 맡기고 있는 상태이다. 약한 능력과 실추된 명예를 되찾기 위하여 나름대로 여러 가지 물밑 활동을 벌이고 있다.

레이븐즈 네스트(レイヴンズネスト)



전설의 레이븐 허슬러 원. 아머드 팬들이라면 모두 기억할 기체 '나인볼'을 모는 레이븐이다

아머드 코어 1에 등장했던 여성 레이븐 로즈 바이제

기업연합이사회에서 일어나는 각종 분쟁을 합법/비합법을 불문하고 수정시키기 위해서 발족시킨 용병조직이다. 레이븐들은 모두 이 레이븐즈 네스트에 소속하고 있으며 기업연합이 붕괴된 이후 잠시 크롬이 경영하는 것처럼 보였으나 경영에서 관리에 이르기까지 전부 너브(Nerve-전 세계 컴퓨터 네트워크망. 인터넷과 비슷한 개념)로 이루어지고 있기 때문에 누가 경영하고 있는지도 불분명하다. 레이븐들의 의뢰 중개, 관리를 담당하고 있고 돈만 있으면 누구나 일을 의뢰할 수가 있지만 그 금액이란 일반인들에게는 너무도 비싼 금액이기 때문에 주로 기업이나 도시 가드들이 의뢰를 하고 있으며 분쟁 조정에서 상대 조직 방해 테러로 그 용도가 변질되었다. 레이븐들은 어떤 이유에서든 법의 심판을 받지 않기 때문에 누구나 꿈속에 그리는 조직이라고 할 수 있다.

너브스 콩코드(ナーヴスコンコード)
화성으로 아레나를 가져온 기업인 콩코드사에 의해 경영되고 있는 화성 전국토를 잇는 네트워크 시스템. 주된 업무는 아레나에 등록된 레이븐에 대한 상품, 의뢰 정보 제공과 중개이며 그 중개비로 이익을 챙기고 있다. 각 레이븐에게는 담당 오퍼레이터를 붙여 적극적으로 지원을 해주고 있으며 레이븐을 관리하는 가장 크고 독립된 단체이기 때문에 화성에서의 입지도 크다. 의뢰 내용에 대하여는 대외적으로 일체의 간섭을 받지 않으며 항상 중립적인 입장을 고수하고 있다.

디스오더(ディソーダー)
테라포밍이 이루어지기 이전부터 화성에 존재했던 괴 장갑 병기. 사이즈와 형태가 여러 가지가 있으며 동력원과 출처, 모든 것이 불명이다. 강력한 빔 병기를 무기로 사용하고 있다. 화성 각지에 출몰하여 인간들의 시설에 커다란 피해를 주는 일종의 괴수와도 같은 존재들이며 주로 다수가 함께 등장한다. 기업, LCC, 레이븐 모두가 꺼리는 존재.
'디소다'라고하는 발음은 일본놈들의 발음이고 디스오더(disorder)가 맞다.

아레나(アリーナ)
레이븐들이 속해 있는 일종의 랭킹 체제. 랭킹이 높다는 것은 그만큼의 자기 어필과 더불어 많은 의뢰를 보장하는 확실한 수입원이 된다. 따라서 모두가 상위의 랭크를 노리고 있으며 가장 높은 랭크인 1위를 나인 브레이커라 칭한다. 많은 사람들이 청운의 꿈을 안고 도전하지만 좌절을 안고 하위에 머무른 것이 대부분. 강호들이 너무 많은 탓에 랭킹의 유동성이 매우 적다.

나인 브레이커(ナインブレイカー)
전작 최강의 AC '나인볼'을 격파한 자라는 뜻에서 유래된, 최고의 레이븐을 일컫는 말

파츠일람

HEAD

이름	제조원	가격	중량	소비EN	AP	실탄방어력	EN방어력	CPU	MAP	노이즈 캔슬러	바이오센서	N counter	레이더	L레인지	냉각
EHD-GARD	엠로드	19300	156	405	597	160	116	低	-	-	+	-	-	-	47
EHD-GN-92	엠로드	33800	378	702	1012	282	213	低	-	+	-	-	-	-	20
ZHD-GE/OHR	지오	25700	114	350	745	155	145	低	n	-	+	-	-	-	22
EHD-NIGHTEYE	엠로드	49700	197	680	840	177	155	高	a&p	-	+	-	+	300	80
ZHD-2000/SV	지오	38400	131	1045	784	136	161	高	a	+	+	-	+	280	32
ZHD-MO/EGRET	지오	89000	204	308	898	169	153	高	a&p	+	+	-	+	398	62
ZHD-AG/TURRET	지오	44700	197	538	1000	201	158	中	n	-	-	-	-	-	54
EHD-WACS	엠로드	73300	145	611	698	118	104	高	a&p	+	+	+	+	570	98
EHD-ONE-NT	엠로드	52400	188	982	720	184	165	中	a	+	+	-	+	340	102
ZHD-06/RW	지오	27400	253	480	945	121	133	中	a	-	-	-	+	270	577
EHD/DOME	엠로드	52100	294	457	966	142	258	中	n	+	+	-	-	-	242
ZHD-8008/S	지오	41500	179	431	922	133	141	高	a&p	+	-	+	+	475	164

• a: area • a&p: area & place name • n: name

ARMS

이름	제조원	가격	중량	소비EN	AP	실탄방어력	EN방어력	냉각
ZAN-414/SLA	지오	23800	1400	1510	1702	226	389	112
EAN-S0	엠로드	14800	1056	881	1630	310	315	299
EAN-CEX	엠로드	19500	1238	1396	1684	340	351	140
ZAB-616/AUR	지오	37000	1347	1204	1594	368	374	95
EAN-2112	엠로드	24200	1243	920	1733	402	260	132
EAN-02-BG	엠로드	57000	887	855	1654	278	278	212
ZAN-303/S	지오	36500	698	793	1570	201	201	751
EAN-1111	엠로드	48800	906	932	1490	312	308	145
ZAN-707/E	지오	44000	1684	1278	1930	448	402	337
EAN-MWZ	엠로드	30500	1527	1100	1870	383	374	285
ZAN-004/B	지오	62600	2020	1420	1990	315	518	168
ZAN-AX/VICE	지오	34700	1490	1694	1587	337	316	194
EAN-MHKS	엠로드	57000	1790	1373	1720	496	323	456

CORE

이름	제조원	가격	중량	소비EN	AP	실탄방어력	EN방어력	팔적재량	슬롯수	OB출력	리미트	냉각
ZCX-F/ROOK	지오	99800	1016	1083	2870	542	548	3170	16	2460	3000	442
ECM-XR00	엠로드	62200	1100	1055	2640	504	465	3322	11	2800	2400	343
ECL-ONE	엠로드	89000	754	1320	2320	442	418	2915	16	2820	2400	273
ZCH-GR/1	지오	74000	1322	973	3164	588	577	3690	10	2400	4200	497
ZCL-XA/2	지오	110000	889	1773	2180	471	484	2832	21	3000	3900	356
ECH-D4	엠로드	105000	1516	884	3008	664	603	3842	8	2000	3000	398

FCS(FIRE CONTROL SYSTEM)

이름	제조원	가격	중량	소비EN	ROCK	SEEK SPEED	록타입	사이트타입	명중도
DOX-105	바레나	11000	16	24	5	65	단수	st	8
DOX-125	바레나	22800	18	24	2	52	복수	st	8
DOX-PG2	바레나	16600	16	24	12	46	복수	st	6
LODD-8	엠로드	20300	8	12	2	30	복수	ws	6
DOX-ALM	바레나	36000	10	16	4	33	복수	ws	4
VERTEX-750/W	지오	47800	12	19	6	62	단수	lw	6
LODD-BLAZER	엠로드	62000	18	38	12	30	복수	si	8
VERTEX-124/EE	지오	97000	27	55	8	60	단수	nd	4
LODD-QHT	엠로드	110000	37	65	12	29	복수	si	5
DOX-ELENA	바레나	92000	18	75	2	34	복수	nd	8

• st: standard • ws: wide & shallow • lw: lengthway • si: sideway • nd: narrow & deep

BOOSTER

이름	제조원	가격	중량	소비EN	출력
EBT-GE	엠로드	11000	204	27	9800
EBT-GE2100	엠로드	13500	164	33	13050
ZBT-H4/T	지오	75000	235	38	17200
EBT-V55	엠로드	31700	150	30	14700
ZBT-Z1/ARTERE	지오	44000	312	41	21000
ZBT-GEX/3000	지오	62800	255	35	19300
EBT-GR4300	엠로드	52700	186	35	8800

GENERATOR

이름	제조원	가격	중량	출력	용량	레드존
GPS-VA	엠로드	20500	305	5782	28000	5800
GPS-VN2	엠로드	33400	360	5782	43000	4000
GR-XR/SEED	지오	28000	238	7640	33000	4000
GR-XR/15000	지오	23700	228	6560	38000	4000
HOY-B999	바레나	48000	348	9947	34000	4500
HOY-B1000	바레나	45000	398	13000	34000	2500
GPS-BUX/10	엠로드	57000	650	8900	48000	3500
HOY-BV2500	바레나	38000	980	9210	53000	3000

LEGS

이름	제조원	가격	중량	소비EN	AP	실탄방어력	EN방어력	적재량	속도	선회속도	냉각	BOOST
ZLN-XX0/TP	지오	25000	1888	1844	3050	504	462	4954	274	440	454	
ZLN-XA1FA	지오	53700	2655	2350	3473	475	666	5448	266	452	411	
ELN-2002AT	엠로드	35000	2113	1313	3628	711	335	4970	272	424	177	
ELN-02A	엠로드	39000	1975	1782	3215	551	525	5205	275	448	488	
ZLN-XA2/FF	지오	45600	2310	1899	3380	572	543	5312	273	460	525	
ZLN-EK1/SPRT	지오	46700	1429	2398	2646	479	504	4010	452	500	744	
ELN-701	엠로드	68000	1990	3824	2464	442	437	4770	436	472	694	
ZLN-WA02/SS	지오	72000	1675	2840	2939	515	523	4400	445	492	883	
ELN-2A/GR	엠로드	45600	3070	2313	3763	607	711	6518	146	428	384	
ELN-STVM	엠로드	65000	3428	2414	3828	754	656	7630	162	436	445	
ZLN-9001/A	지오	54200	2850	2220	3682	685	589	7020	153	424	566	
ELB-A1001	엠로드	18000	2490	1412	2895	513	441	4756	320	500	504	
ZLB-3322/OP	지오	32200	2649	1489	3123	545	458	5420	322	520	450	
ELB-5005B	엠로드	30200	2074	1285	2740	377	420	4965	328	568	777	
ZLB-7744/VAT	지오	41000	2877	1715	3602	688	572	6500	223	460	622	
ELB-XXE-LAPIN	엠로드	46000	2920	1568	3478	674	489	6010	210	468	811	
ZLF-TR05/INTS	지오	63000	2493	3310	2629	446	528	4140	492	484	1212	
ZLF-A3/CARM	지오	37000	2450	2996	3050	472	610	5120	453	476	1640	
ELF-DEX-2F	엠로드	42000	2573	3225	2733	544	600	4592	425	460	1424	
ELF-SOC61	엠로드	84200	2890	4005	3220	486	694	5358	445	440	1242	
ELF-XX33	엠로드	78700	2650	3570	3722	552	556	5820	360	452	1076	
ZLC-M2/PIKE	지오	36000	3027	3116	2938	545	503	5480	300	560	412	14200
ELC-MLK0303	엠로드	15000	4178	978	3640	746	577	6950	255	436	1277	9800
ELC-D1S1	엠로드	59000	3636	2625	3833	805	678	8600	269	508	576	11800
ELC-HTT0808	엠로드	25700	2972	2922	3688	646	635	7842	285	444	625	11800
ZLC-CO4T/CYOR	지오	74000	3120	3085	3624	603	743	7200	274	484	1044	
ZLR-K196/RJ	지오	31000	2188	2425	2660	498	444	4530	433	416	1114	18500
ZLR-EE/STOL	지오	49000	2584	2664	2940	544	501	4940	444	440	892	19500
ZLR-MOC200/FG	지오	67000	1900	3572	2720	396	437	5440	396	376	1524	
ZLR-TII/BUD	지오	84000	2650	2871	2580	374	477	3660	510	480	644	21000
ZLR-지오/MATRIX	지오	125000	2675	3122	3122	572	561	5370	476	472	793	

PLAYSTATION2

WEAPON ARMS

이름	제조원	가격	중량	소비EN	AP	사이트	공격력	탄알	타입	사정거리	록	탄속	냉각
EAW-MG-03	엠로드	58500	1400	85	1182	SP	211	300	실탄	440	1	630	244
EAW-BZD	엠로드	67700	1056	109	1550	ND	1660	40	실탄	465	1	730	117
EAW-DC10	엠로드	127800	1238	240	1114	ND	2777	20	실탄	699	1	780	42
ZAW-XP/T9	지오	82100	1243	491	975	WS	820	48	EN	680	1	830	298
ZAW-SPLASH	지오	76400	1960	675	1310	ND	150	64	EN	350	1	-	401
ZAW-LC/NPM	지오	94000	887	820	1200	ND	1611	36	EN	415	1	780	154
EAW-H801	엠로드	116000	698	420	1176	ST	1025	48	실탄	450	1	100	106
EAW-S604	엠로드	99000	906	377	1310	ST	780	80	실탄	450	4	100	187

RADIATOR

이름	제조원	가격	중량	소비EN	냉각	긴급냉각
RPS-MER/SA	지오	18700	125	124	4988	4988
RRX-COT-1000	바레나	24000	267	135	6700	4988
RBG-CM6	엠로드	29800	153	201	6672	5976
RPS-MB/MK0	지오	37500	376	329	6980	9260
RPS-MER/A3	지오	65000	325	354	8218	8700
RRX-COT-1550	바레나	56000	288	1060	7640	10200
RRX-COT-GK10	바레나	74900	482	580	9877	9848
RBG-CRX5000	엠로드	49000	775	925	11866	11214

INSIDE

이름	제조원	가격	중량	소비EN	사이트타입	공격력	탄알	동시발사수
INW-DEQ-DOA	바레나	12700	101	110	–	–	12	1
INW-DEQ-MQ2	바레나	25900	162	180	-	-	24	2
INW-EM-RPD	바레나	44000	295	240	-	-	15	
INW-DM-PUPPET	바레나	38000	143	210	-	-	32	
INW-BD-X22	엠로드	15400	133	85	ws	680	20	16
INW-BD-XVX	엠로드	19800	158	105	nd	740	60	24
INW-DM-/R11	지오	52800	298	190	nd	1475	80	

EXTENSION

이름	제조원	가격	중량	소비EN	부스트출력	부스트 소비EN	가속시간	동작시간
BEX-BB210	바레나	17900	140	246	18000	5700		
BEX-BD-150	바레나	14500	165	26	16000	4920	6	20

이름	제조원	가격	중량	소비EN	공격력	탄알	탄알타입	동시발사수
BEX-BRM-04	바레나	130000	390	252	780	20	실탄	4
BEX-BRM-02	바레나	65000	289	128	462	20	실탄	2
EEX-AM45	엠로드	27700	174	130		40	실탄	
ZEX-RS/HOUND	지오	40900	231	181		40	실탄	
BEX-BAMS-287	바레나	57000	285	117		50	실탄	
ZEX-AL/REX	지오	34000	270	148		40	EN	

OPTIONAL PARTS

이름	가격	필요 슬롯	효과
SPS-S/SCR	24200	2	대 실탄 방어력을 높인다
SP-ENE-SCR	26000	1	대 에너지 방어력을 높인다
SP-BCNDR	32900	4	에너지용량이 다소 늘어난다
SP-BSI-LE	19600	2	적의 공격을 받았을 때의 경직 시간, 밀려나는 거리가 줄어든다
SP-SAB/J	18800	1	캐논 포격시의 반동을 줄인다. 미션이나 강화인간에게 필요하다
SP-CIR-K	41000	5	선회 속도가 빨라진다
SP-BE++	58000	6	에너지 무기의 위력을 올린다. 카라사와와 조합하면 막강
SP-BMALAD	9800	1	레이더에 미사일 표시기능 추가
SP-BFS/LOSP	38500	2	록온 스피드를 줄인다. 미사일 계통의 무기와 조합해야 효과가 있다

이름	가격	필요 슬롯	효과
SP-ENE-ACC	45000	1	에너지 무기의 연사 속도를 높인다. 그러나 에너지 소비는 줄어들지 않는다
SP-E-SAVER	45000	5	에너지 무기의 에너지 소비를 줄인다
SP-ECM-JAM	84000	5	적의 록온을 일정 주기로 해제시킨다. 미사일 계통 이외에는 무효
SP-M/AUTO	18000	1	미사일 최대 록온과 동시에 자동 발사. 장애물이 많은 곳에서는 사용 금지
SP-BLS	74000	6	블레이드나 실드의 공격력(방어력)을 올린다
SP-CBRK	37000	2	미끄러짐 현상 없이 오버드 부스트를 멈출 수 있다
SP-VIECH	89000	6	록온 사이트를 넓혀준다. W&S 형 FCS와 병용하면 거의 화면 전체를 커버할 수 있다

특집 기획-백 유닛

물론 무기계열의 유닛도 표로 만들 수도 있지만 역시 가장 플레이어들이 관심을 가질 것이 라고 여겨서 무기 부분은 따로 다루도록 한다. 각 유닛의 생김새와 용도를 알리기 위해서이다.

EWM-S602 가격: 18,500



소형 미사일이 나가는 등에 다는 무기. 2발까지 연속으로 발사가 가능하다. 플레이어가 제일 처음 장착하게 되는 유닛도 바로 이것이다. 적당히 쓰다가 다른 것으로 교체를 하도록 하자. 정들면 바꾸기 어렵다.

EWM-S608 가격: 34,000



역시나 소형 미사일. 8발까지 연속으로 발사가 가능하다. 여기서 연속이란 머신건처럼 막 나가는 게 아니라 록온이 연속으로 된다는 뜻으로 정확히는 띄엄띄엄 발사가 가능하다고 해야 맞다.

EWM-S612 가격: 58,800



앞에서 말한 그대로의 성능이지만, 이놈은 12발까지 연속 발사가 가능하다. 초중반에서 주력으로 이용할 만한 미사일인데 숨겨진 파츠로 등장하는 까닭에 사용하려면 중반이후부터. 인내심을 가지고 12개를 전부 록할 수 있는 사람?

EWM-M444 가격: 76,000



수직으로 발사를 하는 미사일. 공격력도 1060으로 괜찮고 무엇보다도 수직 발사가 큰 잇점이다. 자신은 장애물 뒤에 숨은 채로 적을 록온하여 맞추는 식으로 얍삽하게 쓰면 즐겁다.

ZWR-R/OCTOPUS
가격: 54,000



적에게 기능 장애를 일으키는 특수한 로켓이다. 쉽게 말해서 세균 로켓이랄까? 그러나 역시 이것도 맞추기가 어려운 무기. 근거리에서 기습적으로 맞추면 적의 록온을 봉쇄하므로 매우 유리해진다. 잘 맞출 자신이 있는 사람에게는 추천무기

ZWM-M24/IMI
가격: 87,300



하나의 록온으로 동시에 4발의 미사일을 발사하는 꽤나 유용한 미사일 런처. 그냥 4발짜리 미사일이라고 외워두는 것이 낫다. 이 파츠는 실전에서 대단히 유용하므로 하나쯤은 꼭 장만해두자. 신혼집에 이부자리처럼. 강력 추천 파츠.

ZWM-LD2/IDA
가격: 43,500



한번에 2개의 미사일을 발사할 수 있다. 그냥 2발짜리 미사일이라고 외워두면 된다. 앞의 4발짜리를 구입하기 전에 잠시 사용하게 되는 일종의 중간 매개체 같은 역할의 파츠이다. 위력과 무게는 괜찮으므로 적당히 알아서 사용할 것.

ELM-FIN-B00
가격: 196,500



초대형 미사일을 발사하는 런처. 위력은 6300으로 모든 무기를 통틀어 가장 높지만 그 수는 달랑 4발. 일명 아토믹 미사일이라고 우리는 부른다. 의외로 명중률이 높지만 장애물에 막힐 우려가 너무 높다. 무게도 너무 무거워 실전에서 쓰려면 나름의 기술이 필요하다.

ZWR-S/60
가격: 22,200



소형 로켓 40발을 탑재하고 있는 런처. 그러나 록온이 불가능한 무기로서 그냥 포 쏘듯이 발사하는 무기이다. 자그마한 로켓을 직선으로 발사를 하기 때문에 막상 대전에서는 거의 소용이 없는 무기이다. 전부 쏴서 한 두발 정도 명중시키는 것을 목표로 삼는 무기. 비추천

ZWX-E90/MAC
가격: 90,000



대구경 에너지 캐논으로서 3850이라는 막강한 공격력을 자랑한다. 그러나 이런 캐논일수록 발사가 느리고 2족형의 경우에는 한 번 쏘려면 복장이 터지기 때문에 별로 사용하기에는 좋지 않을 듯하다. 당신이 강화인간이라면 모를까. 탄알이 10발 밖에 없는 것도 부담된다.

EWR-L24
가격: 27,800



공격력이 높은 대형 로켓을 발사할 수 있다. 공격력이 자그마치 3100이나 되므로 맞추면 확실한 데미지는 보장 할 수 있겠지만 역시나 이것도 록온 기능이 없는 무기로 맞추기가 어렵다. 명중시키는 방법은 하나. 바로 코앞에서 쏴버리는 것.

ZWM-M24/IMU
가격: 69,000



발사 후에 분열을 하는 세포미사일…이 아니라 다탄두 미사일을 탑재하고 있다. 다탄두 미사일은 분열로 인한 수의 증가로 명중의 확률이 높고 공격력도 쓸만하다. 추천 무기.

EWC-CNG4000
가격: 38,500



포탄을 고속 연사하는 체인건이다. 생긴 거는 거의 「바이오해저드 3」에서 질이 휘두른 개틀링 건 같이 생겼다. 다 좋은데 공격력 175로 탄수는 300발 밖에 되지 않아서 그야말로 보조무기라는 인식을 떨칠 수가 없다. 캐논형 무기(즉 2족, 부유, 역관절형은 이동 사격 불능).

ZWC-LQ/2552
가격: 78,500



에너지 계열의 병기로서 고출력의 레이저를 발사한다. 발사 가능수가 25밖에 되지 않아서 오래 쓸 수는 없지만 파괴력이 쓸만하므로 중간 보스급 등에서 사용을 고려해 볼만하다(필자는 그냥 고려만 했다. 캐논형 무기)

EWC-GN44-AC
가격: 86,200



전통의 그레네이드 런처. 준비동작이 필요없는 캐터필러형같은 다리를 쓰는 사람이나 강화인간이라면 반드시 장착하여야 할 무기이다. 공격력이 3350으로 매우 높으나 탄알은 15발이며 탄속이 약간 느리다. 반드시 명중시킬 수 있도록 기술을 익히자. 캐논형 무기

ZWC-IR/FLUX
가격: 114,200



에너지 계열의 병기로서 플라즈마 탄을 발사하는 무기이다. 공격력은 우수하지만 한번 쏘고 또 쏘려면 시간이 꽤 걸린다. 공격력은 2805로 대단히 좋고 발사 가능 수도 20발. 에너지 소모가 크므로 부스터 사용이 잦은 사람은 장착을 고려해보는 것이 좋다. 캐논형 무기

ZWC-LNT/250
가격: 58,000



고속 산탄을 발사하는 무적이나 크기가 큰 리니어 건이다. 산탄이기 때문에 당연히 공격범위가 넓어서 다수의 적을 한꺼번에 상대하기 좋은 그야말로 미션 전용 무기이다. 왜 미션 전용이냐 하면 공격력이 겨우 201밖에 되지 않기 때문. 캐논형 무기.

EWC-XP0808
가격: 82,200



에너지 계열의 병기로서 고속의 이온포이다. 일단 파괴력이 양호하고 가볍다는 잇점이 아주 크게 작용한다. 보조 무기로서는 거의 최적의 성능이라고 할 수 있으나 아쉽게도 캐논형 무기. 무게가 아쉬우면 달아두자.

EM-AAT110
가격: 84,000



추가 탄창으로서, 어느 무기이던지 그 무기의 탄수가 10% 증가한다. 즉 미사일, 라이플, 캐논, 실탄, 빔 병기 가릴 것 없이 전부 늘어난다는 말. 암 유닛과 백 유닛 1개로 공격에 부족함이 없다고 생각하면 달아두자.

EWX-BAL4 가격: 122,000



붉은 색이 인상적인 파츠(취향…). 양어깨에 다는 형식이기 때문에 다른 백 유닛은 달 수 없다. 다탄두 미사일을 동시에 2발 발사할 수 있다. 확실이 명중률도 높고 위력도 보통 이상은 되지만 무게가 많이 나간다는 것이 걸린다.

EWX-VL5241 가격: 94,500



양어깨에 다는 무기로 수직 미사일을 2발 동시에 발사 할 수 있다. 아까도 수직미사일은 자신이 숨어서 남을 놀릴 때 쓰이는 것이라고 이야기 한 바 있다. 거리가 너무 가까우면 잘 맞지 않는 무기로 리플레이 화면에서 꼭 발사 궤도를 확인하고 쓰자.

EWX-GCN77-4 가격: 77,700



양어깨 견착식의 연장 개틀링 건이다. 무언가 대단해 보이기는 한데 무게가 너무 무겁다. 이래서는 다른 무기는 핸드건이나 들수 있을까…. 나머지는 거의 들고 가기 어렵다. 탄약수도 140밖에 되지 않아서 의외로 금방 탄이 떨어질 것이다. 무게대 성능비가 꽤 나쁜 무기. 비추천.

EWC-SD120
가격: 67,000



이것 역시 추가 탄창이지만 이것은 실탄무기의 탄 수만 20% 증가시킨다. 실탄 위주의 무기 사용자라면 당연히 유념해 두어야 할 파츠이다. 20%는 꽤 넉넉한 수치이므로 잘 고려해보자

ZXR-S/STEALTH
가격: 71,000



아레나에서 1등으로 등극하면 주는 상품같은 것. 무기는 아니고 단지 적의 레이더에 띄지 않는다는 것뿐이다. 하지만 레이더에 절대 의존하는 상대라면 한 번 장착해 볼만하다. 그러나 무게가 너무 많이 나가므로 공격력은 그만큼 떨어지게 될 것이다.

ZWX-IV/PERSUIT
가격: 155,000



양어깨 견착식의 미사일 런처. 흡사 GP-03 덴드로비움의 컨테이너 미사일과 같은 것을 발사한다. 그냥 적이 있는 근처에 쏘기만 하면 컨테이너 안에서 수많은 미사일이 알아서 공격을 하는 것이다. 대신에 탄알은 4발뿐이고 무게가 무겁다. 근거리에서 컨테이너를 통째로 명중시키면 웬만한 AC에게는 3000 정도의 데미지를 줄 수 있다. 추천무기.

ZWX-F04/ORBIT
가격: 138,000



우리는 알고 있는 '판넬' 과 같은 뉴타입 병기로 양어깨 견착무기. 동시에 6발까지 사출 가능하며 공격력은 100대이지만 한번 발사하면 연속으로 적을 공격하기 때문에 실제적인 위력은 매우 크다. 그러나 탄알이 매우 적고 의외로 회피가 쉬운 단점이―. 결과적으로는 취향대로 사용하는 겉멋 무기.

EWR-M60
가격: 46,000



소형 로켓 3발을 동시에 발사하는 로켓 런처. 앞서 말했듯 이 무기 또한 움직이는 상대에게는 거의 맞추기가 어려운 무기다. 이런 무기가 유용한 것은 미션에서 가만히 있는 포대 등을 공격할 때나 유리하다. 그나마 이것은 3발 동시 발사라 좀 맞출 확률이 높기는 하다. 포탄은 60발이지만 실제 발사 수는 20발.



ZWG-RF/37
가격: 11,100



가장 표준적 타입의 라이플. 그냥 처음에 주는 총이라고 불러주면 된다. 처분 대상 제 1호. 가장 먼저 바꾸어야 할 파츠이다. 절대 오래 쓰지 말고 돈 들어오는 대로 바꾸도록. 초반 조금만 넘어가면 아무 짝에도 쓸모가 없다.

EWG-RF-M15
가격: 28,500



위력과 사정거리를 중시하는 타입. 표준이라면 이 정도는 돼야 한다는 것을 보여주는 총이다. 당연히 처음의 총보다는 훨씬 나은 밸런스를 보여준다. 그러나 실전에서 사용하기는 많이 모자라다.

EWG-RF-M35
가격: 47,300



이 총은 그야말로 두루두루 쓰라고 만든 총이다. 모든 면에서 밸런스가 아주 잘 잡혀있어서 딱히 흠을 잡을 필요가 없지만 결국은 파워가 약하기 때문에 별로 쓰지는 않는 라이플. 여전히 비추천이다.

ZWG-SRF/8
가격: 41,000



사정거리가 긴 스나이퍼 라이플이다. 그냥 스나이퍼 라이플이라고 부르면 된다. 이런 총은 그야말로 대전용으로 아주 적합한데 문제는 적이 가만히 않아서 맞아 주느냐는 것이다. 아마 십중팔구는 피해 버릴 것이다. 그래도 위의 무기들보다는 쓰기 좋다

ZWF-5/NIGHT
가격: 74,000



에너지계의 고속 스나이퍼 라이플이다. 공격력이 상당하기는 하지만 발사 가능수가 20으로 너무 적다는 것이 흠이다. 때문에 대전용에서 보조무기와 함께 사용하는 것이 바람직하다. 그럭저럭 쓰기는 좋은 편.

EWG-SRF-9
가격: 56,000



단발의 위력을 중시한 엠로드사의 제품이라고는 하나 뭐가 위력이 있다는 것인지 이해하기 어려운 라이플이다. 사정거리가 길다는 잇점이 있어서 스나이퍼 라이플 대용으로도 사용이 가능하지만 위력에 비하여 탄알이 적다.

EWG-MGA2
가격: 38,900



공격력이 105로서 공격력을 중시하는 머신건이지만 머신건 치고는 탄약 수가 450으로서 상당히 빈약하기 때문에 다수의 적을 만날 경우에는 탄약이 금방 소비된다. 대신에 대전에서는 나름대로 유용하다.

ZWG-AR/K
가격: 51,100



속사성능이 아주 특출난 머신건이다. 공격력은 91이고 탄수는 300뿐이라서 확실이 장기전에서 사용하기에는 무리가 있는 라이플이다. 대전시에도 사용하기에 무리가 있다. 비추천. 탄창을 달면서까지 탄알을 늘릴만한 메리트도 없다.

EWG-GS970
가격: 32,000



그냥 산탄총이다. 바이오 하자드의 샷건 같은 것인데 대전용보다는 미션에서 졸개들을 상대하기에 적당한 총이다.

EWG-HG-ART
가격: 31,000



공격력을 강화한 개량형 핸드건이다. 핸드건이라는 무기 자체가 전투 보조의 성능을 위주로 하므로 그 자체의 위력에 대해서는 그렇게 기대를 가지지 않는 것이 좋다.

ZWG-HG/111
가격: 36,000



토탈 밸런스가 우선시 된 총이다. 밸런스가 우수하다고는 하지만 핸드건은 핸드건. 역시 실전에서 주력으로 사용하기에는 무리가 많이 따른다.

EWG-GSH8
가격: 73,000



탄알수가 36발로서 샷건 치고는 많은 편인 탄알 중시의 샷건. 역시나 광범위한 판정을 지지고 있기 때문에 미션에서 다수의 적을 상대하기에 적당하다.

EWG-BZ-B1100
가격: 43,300



위력이 상당한 바주카이다. 하지만 포탄을 보고 피할 수 있을 정도로 탄속이 느리고 사정거리도 그렇게 길지 못하다. 다시 말해서 근접에서 싸우기에는 적당하지만 역시 많이 쓰기는 어려울 듯

ZWG-BZ/555
가격: 50,000



공격력이 2040으로 아주 뛰어나고 중량도 지나치게 무겁지는 않은 최고 클래스의 바주카이다. 하지만 최고 클래스라고 모두 좋은 것은 아닌데 여전히 탄속은 느린 관계로 상대방이 조금만 빠르다면 맞추기가 어렵다는 것이 단점.

ZWG-BZ/HYDRA
가격: 81,000



일명 확산 바주카라고 부르는 바주카. 탄이 발사 후에 확산이 된다. 확산한 바주카의 탄 하나하나가 560이라는 공격력을 가지고 있기 때문에 대단한 파워를 가지고 있다 하겠으나 원거리 전투를 벌이기는 힘들다. 무게도 무거운 편이다.

EWG-HG-51
가격: 17,000



전투보조용의 핸드건이다. 목적이 전투보조이므로 이것을 사용하는 플레이어는 백유닛의 무기나 빔 블레이드에서 공격력을 강화해야 한다. 어디까지나 견제를 목적으로 하며 무게는 가볍다.

EWG-MG5AW
가격: 44,500



흔히들 '1000발짜리' 라 부르는 범용 머신건이다. 확실히 공격력은 떨어지지만 탄환의 수가 굉장히 많고 연사능력이 뛰어나기 때문에 다용도로 쓰일 수 있고 장기전에도 아주 유리한 총이다. 머신건으로 싸우는 사람이라면 이것을 사용하지

EWG-XP1500
가격: 45,000



에너지 계열의 무기인데 아주 경량형이라는 것이 특색이다. 데미지도 그렇게 나쁘지 않고 탄수도 적지 않으니 미션용으로는 적합하다 할 수 있으나 역시 대전용으로는 무리가 있다.

EWG-XP400
가격: 68,000



겉모양은 거의 전기 충격기의 모양을 하고 있는 에너지 계열의 핸드건. 밸런스가 양호하다. 이 무기는 아무래도 여성 유저가 치한 AC격퇴용으로 사용하는 것이(농담)―.

ZWG-MG/ENE
가격: 77,200



에너지 계열의 병기로서 고속연사가 가능하지만 데미지가 122로서 너무나 적다. 별로 커다란 효용을 기대하기는 힘들지만 미션에서라면 의외로 쓸모가 많은 총이다.

EWG-FTG500 가격: 68,500



필자 중 한명의 애용 무기. 그냥 화염방사기라고 보면 되는데 사정거리가 매우 짧다는 약점이 있지만 접근전에서는 최강의 검 문라이트도 압도하는 위력을 자랑한다. 적에게 열량을 급속도로 주기 때문에 오버히트로 인한 피해를 주기에 적합하다. 접근전 최고의 무기.

KARASAWA-MK2 가격: 99,000



숨겨진 파츠로서 얻을 수 있는 총이다. 공격력이나 사정거리, 탄알 어느 것 하나 나무랄 데 없는 총이다. 폭발에 휩싸이면 추가 데미지를 입는다는 것도 좋다. 무게가 무겁고 에너지 계열의 무기이기 때문에 차지를 주의해야 한다는 것이 단점. 그냥 카라사와라고 부른다. 밸런스 파괴의 우려를 지닌 최강의 총.

ZWG-HC-IR/K99 가격: 120,000



위력이 대단히 좋은 라이플이기는 하지만 발수는 달랑 12발 밖에 되지 않는다. 게다가 리로드 시간도 길다. 결국 대전에서 써먹기에는 무리가 있는 총이지만 가볍기 때문에 경량형으로 빠른 스피드로 승부한다면 대단한 위력을 발휘할 수 있다. 카라사와와 비교 우위에서 뒤진다.

EWG-HC-RAW 가격: 45,000



록온이 되지 않는 핸드 로켓. 파괴력과 사정거리, 중량 모두 만족스러우나 발수가 36발에다가 탄속이 느리기 때문에 오히려 무기 밸런스가 매우 나쁘다. 근접하여 36발 모두 히트시킬 자신이 있다면 사용해도 좋을 듯.

ZWG-HC-GN210 가격: 85,500



필자 중 한명이 애용하는 라이플. 공격력이 2900으로 압도적이며 사정거리도 길다. 한 방 승부를 하기에는 아주 적합한 무기이기는 하지만 탄속이 느리기 때문에 타이밍을 맞추어 발사를 하는 능력이 필요한 고급 라이플이다. 아레나에서 컴퓨터들을 잡기에 매우 좋은 아레나 결전병기.

흥미 기획-암 유닛 L

ELS3443 가격: 30,000



에너지 소비를 줄이고 위력을 강화시킨 레이저 블레이드. 범용이라 할 수 있는 안정적인 위력을 보여준다. 게임 전반에 걸쳐서 블레이드는 이거면 충분할 정도. 만만하다.

ZLS-T/100 가격: 38,200



높은 공격력을 갖춘 레이저 블레이드. 생긴 것만 보면 무슨 핸드건 같은 느낌. 문라이트를 제외하고는 가장 좋은 공격력을 보여주기 때문에 가장 많이 사용되는 블레이드이다.

ZLS-400/SL 가격: 68,000



에너지 파를 사출하는 특수한 타입의 검이다. 강화인간만 검파를 사용하는 것이 아니다. 하지만 검파만 나오고 검 자체에는 판정이 없다. 위력은 강력한 편.

ELS2772 가격: 11,000



최고로 싼값의 레이저 블레이드. 싸구려지만 의외로 괜찮은 위력을 보여준다. 암 유닛 R의 위력이 약한 게임 중반까지는 충분히 사용할 수 있다.

EES-777LAR 가격: 34,800



강화형 실드로서 내열방어에 있어서 우수한 성능을 보여준다. 역시 밸런스가 잘 잡혀진 실드로서 게임 전반에 걸쳐서 이용하는 것이 가능하다.

ZES-500/SU 가격: 45,360



방어력이 상당히 뛰어 나지만 소비하는 에너지가 크다. 즉 성능대 에너지 효율이 그리 뛰어나지 않다는 것이다. 그러므로 제네레이터가 충실하지 않다면 사용하지 않는 것이 좋다. 방어력 자체는 우수하다.

EES-2555 가격: 13,800



에너지 벽을 달랑 1장만 펼쳐서 데미지를 경감시키는 에너지 실드. 별로 많이 사용이 되지 않고 초반에 잠시 사용할 만한 실드이다(어디까지나 잠시).

LS-MOONLIGHT 가격: 57,700



경이적인 파괴력을 보여주는 레이저 블레이드인데 대부분의 사람들은 사기적이라고 말한다. 숨겨진 파츠로서 얻을 수 있는데, 위력이 너무나 막강하여 대부분의 유저가 이용하는 블레이드이다. 무게가 무거운 것이 단점.

ZWS-99/MIRROR 가격: 54,000



숨겨진 파츠로서 얻을 수 있는 에너지 실드. 905라는 방어력을 자랑하지만 같이 숨겨졌던 문라이트보다는 약간 못하다는 느낌이 강하다. 핀포인트 식이지만(마크로스?) 실제적인 방어 범위에 그렇게 큰 차이는 없다.

AC 운용 팁

2족 일반형

BASIC

일단 2족형이라는 것은 가장 인간적이며 폼이 나는 기체이기 때문에 상당수의 플레이어들이 이 타입을 선호할 것이라고 여긴다. 일반 액션게임에서 보면 주인공은 두드러진 특징은 없지만 가장 밸런스가 잘 짜여진 경우를 볼 수 있는데 바로 이 2족 일반형이 바로 그런 형태의 AC이다. 적재량, 화력, 방어력, 기동력 등이 모두 표준적이다. 안정된 플레이를 지향하는 사람이라면 이 기체를 사용하는 것이 좋다. 하지만 이 표준이라는 것은 다르게 표현하자면 어중간하다는 것도 된다. 중장형 AC에게는 화력에서 밀리고, 경량형을 상대할 때에는 스피드에서 뒤 처지게 되는 것이다. 하지만 이것은 반대로 중장형 AC를 기동력으로 압도할 수 있고 경량형 AC를 방어력과 공격력에서 앞설 수 있다는 이야기도 된다. 플레이어의 실력이 반, AC 능력이 반 정도로 능력을 발휘한다고 보면 된다.

모든 2족형의 단점은 캐논계열의 무기를 이동하면서 쏠 수가 없다는 것이다. 따라서 가장 권할 만한 장비는 조작이 간편한 1록 다탄두 미사일 계열의 무기로 상대와의 거리를 두고 계속 움직이면서 중장거리 전을 펼치는 것이라 할 수 있겠는데, 표준이라는 것을 생각하면 굳이 거리를 두지 않아도 어디에서든 적응이 가능하다. 대략 최대 중량이 5000정도인 AC라면 표준형이라고 보면 된다. 다시 말하지만 이것은 표준적이므로 차라리 어느 한쪽으로 특화를 노리는 것이 좋다고 본다. 바리에이션을 늘리라는 것.

PLAYSTATION2

가령 익스텐션을 방어형으로 장착하고 실드를 달아 방어형으로 나간다던가 공격형 익스텐션과 인사이드, 블레이드를 장비하여 공격형으로 이용하던가 하는 것이다. 이 기체는 정말로 올라운드 플레이어가 사용할 만한 기체로서 실전 경험이 많은 사람이 쓸 만하다.



▲2족 일반형에 조종 기술이 더해져 최강의 능력을 얻은 케이스. 아레스의 '프로비덴스'

MISSION

미션을 수행 할 경우 가장 이상적인 기체가 바로 이 2족 일반형이다. 일단 표준적이므로 어느 미션이던지 적절하게 운용하는 것이 가능하기 때문이다. 미션에서 일반형에게 중요시되는 파츠는 지고 캐릭터의 다단히트에서 오는 피해를 방지하기 위한 라디에이터. 미션에서 등장하는 디스오더나 MT의 내구력은 크게 높지 않으므로 어느 정도의 방어력만 있으면 일반형에게는 클리어가 어렵지 않다. 미션에서 나오는 적은 설령 AC라 하더라도 아레나보다는 약하다. 화력보다는 방어력을 우위에 두는 것이 효과가 크다.

ARENA & VS PLAYER

대전에서 권할 만한 무기로는 강력한 라이플 계열의 무기로 빠르게 움직이면서 공격을 하는 것이다. 그러나 상대가 자신보다 빠른 경량형이나 4족형이고 근접전을 주로 한다면 높은 파괴력의 빔 블레이드나 한방 승부의 무기로서 근접승부를 벌이는 것도 가능하다. 하지만 고성능의 무기는 중량이 크기 때문에 표준형이라면 2개 이상의 무기를 갖추기가 힘들다는 것을 알아 둘 것.

2족형을 다루는 사람이 가장 빠지기 쉬운 것은 강화인간에의 유혹이다. 캐논을 움직이면서 쏠 수가 없기 때문에 강력한 공격력을 지닌 그레네이드나 탄알로 승부하는 체인건 등을 사용하기가 쉽지가 않기 때문에 결국은 강화인간을 선택한다는 것. 강함을 추구하겠다면 강화인간을 이용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.

일반형의 파츠 선택에서 가장 고심되는 것이 바로 부스터. AC의 무게상 제네레이터의 용량이 그렇게 넉넉한 것이 아니기 때문에 효율형과 출력형 중 어느 것을 선택해야 하느냐에 고심하게 된다. 추천을 한다면 역시 CHARGE DRAIN이 낮은 것을 택하는 것이 좋지만 BOOST POWER가 너무 낮다면 고르지 말자. 중량형이라도 출력이 높은 부스터를 장비하고 있으면 일반형보다 빠를 수가 있기 때문이다. 상대에 따라 부스터를 바꾸는 것이 최적이지만 상황이 그렇지 못하다면(대회 등) 최소한의 고속은 유지할 수 있는 것을 택하자.

무기는 자신이 가장 사용하기 편한 것을 무게 한도 내에서 적절히 고르자. 강화인간이라면 블레이드와 강력한 백 웨폰을, 그렇지 않다면 강력한 라이플과 미사일, 레이더를 추천한다.

2족 일반형에게 가장 써먹기 좋은 것이 리미트 해제이다. 다른 특화된 AC에 비해 사용 용도가 많으며 사용할 수 있는 에너지를 전부 써서 적과 총력전을 펼치면 아무리 단단한 AC라도 해제 시간 내에 파괴시킬 수도 있다. 무기가 강력하다면 중반 이후에는 적극적으로 사용하자.

2족 중장형

BASIC

게임을 진행하다 보면 어쩔 수 없이 고민을 한번 하게 되는 경우가 과연 중량을 할 것인가, 아니면 이대로 표준형을 할 것인가 이다. 왜냐하면 중량형은 일단 방어력과 적재량이 높기 때문이다. 대신에 스피드가 크게 떨어지므로 경량형이나 표준형을 하다가 중량형을 하게 되면 그 느려터진 속도와 선회능력에 복장이 터질지도 모른다. 대신에 방어력과 적재량이 증가한다는 것은 수비와 공격 면에서 안정된 전투를 펼칠 수 있게된다는 것을 의미한다. 당연히 화력에서는 선택의 폭이 큰 중량급이 최고를 자랑한다. 이것저것 여러 가지 무기를 갖출 수 있기 때문에 풍부한 전술을 구가하는 것도 가능하다. 예를 들어 무게가 무거운 다탄두 미사일과 화염방사기를 동시 탑재했을 경우, 장거리와 근접 승부 모두에서 우위를 보일 수 있는 것이다. 그러나…느리다. 아무리 무기가 좋아도 상대가 빨라서 맞추기 어렵다면 그건 헛수고일 뿐이다. 스피드에서의 손해를 감수해야할 타입이다.

중량형이 택할 선택지는 두 가지. 어차피 맞을 거 공격력을 증폭시켜서 승부할 것이냐 아니면 방어력을 늘려서 장기전을 택할 것이냐 이다. 여기에 따라 중장 2족의 모든 파츠의 조합이 다시 이루어진다.

공격형을 택하였다면 머리는 가능한 레이더의 능력이 높은 것을 달아야 한다. 머리 파츠 고유 능력들을 꼼꼼히 체크하여 가장 성능이 좋다고 판단되는 것을 달자. 익스텐션 파츠는 당연히 연동 미사일 계열의 추가 미사일 발사장치를 달아야 할 것이며 블레이드와 강력한 라이플, 그리고 가능한 파괴력이 높은 미사일로 가공할 공격력을 갖추자. 코어는 오버드 부스트의 능력이 높은 것을 고르고 FCS RANGE가 넓은 것을 골라 명중정도를 높이도록 하자.

수비형이라면 당연히 전부 반대. 전투는 대부분 육안으로 이루어지므로 레이더는 없어도 좋다. 블레이드도 포기하고 실드로, 하지만 공격력이 매우 높은 무기 하나를 갖추고 있어야 한다는 것이 조건. 말하자면 카운터를 노리는 것. 하지만 개인적으로는 별로 방어형 중장형은 권하고 싶지 않다. 아머드 코어 2에서는 사기에 가까운 방어력은 보유하기가 거의 불가능하므로 아무리 방어력이 높아도 결국은 깨지기 마련이기 때문이다. 방어형은 주로 미션에서 사용하기를 권한다.



▲FUSE7의 중장형 AC 'FUSE'. 방어력과 공격력이 우수하지만 역시 느리기는 하다

MISSION

느린 중량형이기는 하지만 의외로 미션을 클리어 하는 데는 이 중량형이 상당히 유리하다. 일단 다수의 적을 상대할 때 방어력이 우수하므로 AP소비에 크게 관여하지 않고 적을 유린하는 것이 가능하기 때문이다. 무기는 한방 한방의 위력이 큰 무기를 장착하는 것이 좋고, 백 유닛의 무기도 위력이 강한 것을 쓰는 것이 좋으나 좌우의 움직임이 뛰어나 상대하기 까다로운 MT등을 위해 미사일 계열의 무기를 장착하는 것이 좋다. 그리고 중량형 파츠는 가격이 비싸므로 초반 미션에서는 사용이 불가능하다는 것도 알아 둘 것.

ARENA & VS PLAYER

역시 대전에서라면 스피드가 느리다는 것이 큰 치명적인 요소로 작용한다. 특히 근접전에서는 거의 맥을 쓰지를 못하게 되는데, 역시 거리를 두고 위력이 큰 무기로 상대하는 것이 정석이다. 그러므로 상대가 접근을 해온다면 재빨리 오버드 부스트 등으로 거리를 두도록 하는 것이 좋다. 만약 거리가 가깝다면 공중 선회의 방식으로 상대를 항상 시야에서 놓치지 말도록 해야 한다. 하지만 강한 화력과 높은 방어력이 있으므로 근접전에서 차라리 맞장을 뜨는 경우도 나쁘지는 않다. 이럴 경우 상대가 화력이 약해야 한다는 조건이 있기는 하다.

중량형이라면 캐논 계열의 무기를 쓰는 것도 그리 나쁜 일만은 아니다. 써먹기는 상당히 힘들지만 공격력이 3000이 넘는 그레네이드의 경우 방어력과 냉각 능력이 약한 AC에게서는 확실한 피해를 줄 수 있기 때문이다. 무기를 조준하는 시간, 그리고 움직일 수 없다는 것을 감수하고 확실히 명중시킬 자신이 있다면 장착하도록(강화인간의 경우는 예외).

중장형 강화인간은 2족 AC 중에서는 가장 무섭다. 최종강화를 끝낸 경우에는 부스터의 사용 효율도 2배로 증가하기 때문에 출력이 높은 부스터를 써도 에너지 소모량이 적다. 게다가 공방어력은 여전히 높은 상태. 강화인간의 길로 들어섰다면 중장형 2족을 꼭 다루어 보도록 하자.

2족 경량형

BASIC

경량이라는 것은 무게가 가볍다는 말이다. 당연히 방어력과 적재량이 떨어지며 그에 따라 화력도 그렇게 강하지는 않다. 오직 믿을 것은 스피드뿐인데 이것이 경량형 최대의 무기이다. 쉴새 없이 움직이면서 상대방을 유린해야 하는 것이다. 일단 살펴볼 것은 적은 방어력과 적재량이다. 방어력이 적으므로 상대방의 공격을 큰 거 한방만 맞아도 치명적일 수 있으므로 상대방의 공격을 맞지 않기 위한 움직임을 마스터해야 한다. 그리고 역시 공격력도 떨어지므로 한방 한방 확실히 맞출 수 있는 공간을 확보 할 수 있어야한다. 이 말은 플레이어가 자신의 기체의 조종에 대단히 능숙해야 한다는 말이다. 다시 말해 자신의 기체 조종에 능숙한 고급플레이어가 사용 할 수 있는 기체가 바로 이 경량형인 것이다. 하지만 플레이 자체는 대단히 화려해 지게 되는 것이 바로 경량형이므로 이런 취향의 플레이어라면 자신만의 기체를 만들어서 오랜 수련을 쌓도록 하자.

경량형 구성에서 상당한 역할을 하는 것은 익스텐션. 절대 미사일 부가 공격 등의 삽

질은 하지 말자. 무게상 인사이드를 다는 것은 무리이므로 미사일 회피는 직접하여야 한다. 요격 미사일을 다는 것도 좋지만 그 보다는 급속 후퇴가 가능한 보조 부스터를 다는 것이 더 나을지도 모른다. 경량형 특유의 높은 운동성은 직접 AC를 조작함으로서 4발이 넘는 수의 많은 미사일도 피할 수 있기 때문에 백 부스터를 권장한다. 또한 팔은 호밍 리액션이 높은 것을 다는 것이 유리하다.

좌측 팔에는 무조건 블레이드를 달도록 하자. 매우 방어력이 낮은 경량형에 있어 실드는 전혀 의미가 없다. LS-MOONLIGHT 등의 높은 공격력의 블레이드를 달도록. 경량형의 싸움 스타일은 그리 많지 않다. 따라서 일단 최고속의 움직임을 보유할 수 있는 모든 수단을 동원해야하며 탄알이 많은 머신건이나 스몰 미사일, 둘 중의 하나는 가지고 있는 것이 좋다. 무게가 넥이라면 핸드건도 상관없다. 그리고 희생이 따르더라도 제네레이터의 용량은 높은 것으로 고르도록 하자. 경량형의 커스터마이즈의 주안점은 속도에 있다.



▲극단적인 격투 스타일을 추구한 경량형 케이스. 마시레스의 '블랙사이즈'

MISSION

생각을 해보자. 방어력은 낮다. 공격력도 낮다. 미션에서 나오는 적은 대부분 다수의 자코들이다. 그렇다면 결론은? 당연히 미션을 클리어 하기에는 경량형은 너무나 어렵다는 것이다. 정말로 대단히 AC조작에 능숙하고 공간감이 특출나서 다수의 적의 위치를 레이더만으로도 확인이 가능하여 순간적인 전투가 가능하다면 모르겠지만, 이거야 거의 불가능이라고 할 수 있다. 미션에서 레이더기지 침입 같은 경우는 적이 너무나 한꺼번에 많이 나오기 때문에 중량형이라고 해도 어려운 곳인데 경량형이라면 더욱 클리어가 어려울 것이다. 한마디로 경량형은 미션에는 그리 적합한 기체라고는 보기 어렵다.

ARENA & VS PLAYER

미션에서 경량형이 불리한 것에 반하여 대전이라면 얘기가 조금 달라진다. 적은 1기 뿐이고 자신은 스피드가 좋으므로 상대를 하기에 모자람이 없다. 우선 전법은 당연히 자신의 스피드를 최대한 살리는 것이다.

일단은 탄알이 많은 장거리 무기로 간간히 견제를 해주며 상대의 공격을 피하는 것을 최우선 과제로 삼는다. 경량형이 오버드 부스트를 사용하면 말그대로 날아가는 움직임을 취할 수가 있어서 적의 배후를 잡기에는 매우 용이하다. 배후까지는 아니더라도 적을 시야에서 놓치지는 않을 수가 있다. 그리고 승부를 걸 것은 강력한 라이플, 또는 강력한 블레이드. 그리고 이탈. 말로만 듣던 히트 앤드 런이 경량형의 주된 싸움이다. 노파심에서 하는 말이지만 리미트 해제는 실패했을 경우 완전한 패배를 가져오므로 압도적으로 이길 자신이 없다면 쓰지 말도록.

경량형에게 자주 따라다니는 전투 스타일은 '검사'. 블레이드의 높은 공격력과 적과 금새 밀착할 수 있는 스피드 때문에 경량형 2족의 솜씨좋은 검사를 만날 경우 거의 대부분의 AC는 패주하게 된다. 정말 AC 조종의 극에 달한 자, 검사를 노릴 지어다.

역관절형

BASIC

생긴 것을 보면 엉덩이가 뒤로 빠진거 같아 보이는 흉한(?) 기체이지만 이런 관절의 구조상 이점이 있으니 바로 점프력이다. 한번의 점프가 대단히 높은 위치를 점할 수 있게 해주는 기체이다. 즉 이 기체는 공중전을 하는데 아주 유리하다는 것인데, 이는 상대방이 자신을 잡기가 힘들다는 것을 의미하기도 한다. 특히나 거의 상대의 수직의 위치에서 이루어지는 공격은 상대가 자신을 잡기가 거의 불가능하기에 매우 유용한 공격 스타일로서 대단히 유리하며, 인사이드 파츠의 플라즈마 디스펜서를 이용한 폭격은 견제용으로서 부족함이 없다. 그러나 다리 자체의 하중이 약하기 때문에 중량형이라고 해도 7000이상의 하중을 견디는 것은 없다. 즉 그만큼 무장이 강해지기가 힘들다는 단점이 있는 것이다. 또한 미사일을 수직위치에서 맞추기도 쉬운 것이 아니며 역관절형 역시 이동하면서 캐논류를 발사할 수 없기 때문에 암 웨폰의 비중은 그만큼 커진다. 그리고 공중전이 주가 되는 기체이므로 공중에서 적을 포착하는 능력이 크게 요구된다. 공중에서 상대방의 움직임을 계속 잡고 있는 것은 탁월한 실력이 요구되므로 초보자에게는 가장 권하고 싶지는 않은 기체이다.

역관절형의 수직 상승능력을 감안하면 역시 인사이드의 플라즈마 디스펜서가 가장 권할만한 무기이다. 접근이 용이하므로 실드보다는 블레이드 쪽이 더 유리하며 제네레이터나 부스터를 점프를 이용하여 약간이나마 절약할 수 있다는 점은 최대의 메리트. 단점이라고 하면 방어력이 전체적으로 떨어진다는 것. 중장형으로 커스터마이즈를 해도 역관절형의 방어력이 기본적으로 낮기 때문에 방어력으로 무게를 늘리는 것은 약간 바보짓이다.

역관절형의 공격 스타일을 가장 잘 살려주는 것이 바로 무기 장착형 암 파츠. 암 웨폰보다 강력한 것이 대부분이며 직선으로 발사되는 무기가 많아서 대지 공격에는 매우 적당한 파츠라고 할 수 있다. 탄알이 0이 되는 것을 두려워 기피하는 사람들을 볼 수 있는데 꼭 그런 사람들이 블레이드도 못 맞추면서 그런 소리를 하기 마련이다. 강력한 공격력을 믿고 달아보는 것이 좋을 것이다.



▲어떤 상황에도 대응할 수 있는 만능형 역관절형 기체, 헤르제엔의 '클락 워크 헤드'

MISSION

미션에서 역관절형의 기체는 표준정도의 능력을 보여준다. 미션에서의 운동성과 기타 화력이 클리어하는데는 그렇게 큰 불편함이 없다. 하지만 기체자체의 특성이 암형 웨폰을 장비할 때와 그냥 암을 장착할 때의 방어력의 차이가 크므로 미션의 성질을 파악하고 사전에 준비하고 미션에 임해야하는 자세가 필요하다. 그리고 좁은 통로 같은데서 이루어지는 미션이라면 우수한 점프력이 거의 소용없게 되므로 알아둘 것.

ARENA & VS PLAYER

거듭 말하지만 점프력을 이용한 공격은 상당히 유효한 공격과 동시에 유효한 회피 운동으로서 작용할 수 있는데 공중에서의 횡이동 대쉬와 낙하와 상승을 반복해주면 적의 라이플과 캐논에서 큰 문제없이 벗어 날 수 있다. 하지만 속도가 그리 빠르지 않은 이상 오버드 부스트를 쓰지 않는 한 미사일은 피하기가 어려우므로 익스텐션 파츠에서 요격미사일이나 급속 하강 등의 파츠를 구입하는 것이 좋다. 또한 공중에서 적을 항상 시점 안에 두고 있어야 하므로 시점이동에서 능숙함을 보일 수 있어야 한다. 무기는 공중에서 유용하게 쓰일 수 있는 미사일 계열과 한방 한방의 위력이 강력한 것을 쓰는 것이 좋다. 그리고 거리는 두고 싸우되 적의 미사일을 유념하면 너무 떨어지지 않는 것이 유리하다. 공중에서는 미사일에 당하기가 쉬우므로 급속 하강 등의 전술을 펼치는 것이 좋다.

가만히 생각하면 가장 단순한 전투를 펼치게 되는 것이 역관절형이다. 단순한 공대지 공격 패턴을 얼마나 많이 늘릴 수 있는가가 역관절형의 관건이라고 할 수 있다. 리미트 해제를 이용하여 비행 플레이를 노리는 것도 매우 좋다. 어차피 차지 상태가 되어도 점프력은 남아 있으므로 해볼만한 도박이라고도 할 수 있다.

4족형

BASIC

발이 4개다…라는 것은 적재량이 많을 것 같지만 사실은 그렇게 많지 않고 대신 기본 이동속도가 빠르다. 역시 발이 많다는 것은 운동성과 연관이 있는 것이다. 어찌보면 경량형과도 비슷한 면이 있겠지만 경량형만큼 방어력이 떨어지지도 않는다. 최강의 기체로 꼽히는 메이트히스의 '데스마스크'도 4족형인 것을 보아도 그다지 단점이 뜨이지 않는다고 할 수 있다. 점프력도 높은 수준을 유지하며 익스텐션 파츠 덕분에 지금까지의 '미사일 바보'라는 오명도 떨칠 수 있게 되었다. 중량급 4족형을 사용하여 공중전과 지상전을 번갈아 가면서 상대를 농락한다면 상당히 유용한 기체이다.

모두가 좋은 점만 보이는 것 같지만 이 4족형에게는 상당히 뼈아픈 단점이 있다. 지상에서 부스터 대시가 불가능하다는 것. 오버드 부스트가 아닌 다음에야 지상에서는 평생 걸어다녀야 한다. 하지만 이번에는 중장 4족형의 경우 거의 단점이 보이지 않는 것이 사실이다.

기본적인 기체 구성에서 가장 먼저 신경쓸 것은 익스텐션. 가장 미사일을 피하기 힘든

PLAYSTATION2

기체 중의 하나이기에 반드시 요격 장치를 필요로 한다. 이것만 주의하면 나머지는 완전히 플레이어 입맛대로. 4족형은 이동하면서 캐논의 포격도 가능하다. 얼마나 좋은가! 올라운드 2족형보다 적재량이 높으면서 속도는 경량형에 가까운, 게다가 에너지를 전부 소모하여 CHARGE 상태가 되어도 기본적으로 높은 속도와 원래 가지고 있는 점프 평선이 그의 회피 운동을 도와준다.

지상 부스터 대시 말고 4족형에게 보이는 단점을 집으라면 에너지 소모량이 많다는 것. 4족형이 부스터를 사용하면 부스터의 효율이 좋아도 기본적으로 다량의 에너지가 깎인다. 리미트 해제를 이용하여 단기 승부를 보는 것도 4족형에게는 좋은 전술이 될 수 있다.



▲4족형 등급 최강. 메이트히스의 '데스마스크'

MISSION

미션에서 4족형의 기체는 중상 정도의 위력을 보여 준다. 방어력이 그렇게 나쁘지도 않고 공격력도 떨어지지 않으므로 미션클리어에서 고생스러운 것은 없을 것이다. 위에서 설명한 무결점에 비해서는 약간 수수한 평일지 모르나 실제로 미션에서는 그렇게 큰 위력은 발휘하지 못하고 무난한 클리어만을 도모할 뿐이다. 미션에서의 4족은 쓰면 좋고 안 써도 그만이다.

ARENA & VS PLAYER

4족형의 싸움은 적을 압도하는 싸움이다. 400을 넘나드는 기본 스피드치고는 여유있는 적재량을 이용한 높은 화력을 보유할 수 있어서 적과 100에 가까운 근접거리를 유지하면서 쉴새없는 공격을 퍼부어 심리적으로 압박감을 주는 전투를 펼칠 수가 있다. 무기는 탄알이 적어도 좋으니 가능한 강한 것으로 장착하도록 하며 미사일, 캐논 어느 쪽으로 공격해도 무방하다.

기체의 안정성이 적기 때문에 원거리 공격은 쉽게 명중해 주지 않는 단점이 있으므로 근거리 전투를 유도하도록 하며 익스텐션 미사일 응격파츠는 언제나 켜두어 불의의 미사일 공격을 미연에 방지하도록 하자. 누누히 강조하지만 4족에게 취약인 것이 바로 미사일이다. 익스텐션을 잊어버린 4족에게 기다리는 것은 죽음뿐이라는 것을 언제나 머리 속에 박아두자.

또한 근거리 전투가 되면 판정이 커서 공격, 특히 블레이드를 맞기가 쉽다. 100 정도의 거리 이상으로 다가가지 않도록 신경을 쓸 것. 플레이어의 능력이 그다지 높지 않아도 어느 정도 이상의 능력을 발휘해 주기 때문에 초보자들에게 권할 만 하지만 다리가 고가라 처음에는 장비하기 어려운 파

캐터필러(탱크)형

BASIC

기본적으로 캐터필러는 움직임이 느리고 점프 평선도 0이다. 기본 움직임도 느린 주제에 부스터 대시도 되지 않으며 고속 이동은 전적으로 오버드 부스트에 의존해야만 한다. 그렇다면 캐터필러에게는 어떠한 장점이 있을까. 가장 커다란 이점은 적재량이다. 전 다리 파츠를 통털어 가장 무거운 장비가 가능하기 때문에 무기의 선택폭이 굉장히 넓다. 고급 무기나 암 파츠, 인사이드나 제네레이터의 선택에 별다른 망설임이 필요가 없어지는 것은 다채로운 공격 전술을 선택할 수 있다는 것을 의미한다. 더욱이 캐논형의 무기를 움직이면서 사격할 수 있다는 것도 플러스 요소로 작용하고 있다(이 점은 강화인간 개념이 개입되면 무력화).

캐터필러가 내세울 수 있는 또 하나의 특색은 방어력이다. 2족 중장형도 높은 방어력을 자랑하지만 캐터필러는 이를 뛰어넘은 방어력의 극을 보여준다. 상대가 머신건이나 샷건과 같은 공격력이 약한 무기라도 들고 나오는 날에는 이겼다고 보아도 좋을 정도이다. 적재량의 제한이 크게 없기 때문에 라디에이터나 제너레이터도 무겁고 좋은 것을 고를 수 있기 때문에 차지나 데인저 히트 등의 상태 이상(?)의 위험요소도 적다. 전체적으로 안정적인 싸움을 펼칠 수 있는 것이 종합적인 캐터필러의 장점이다.

단점으로 지적되는 것은 역시 느린 움직임 때문에 많이 얻어맞을 수가 있다는 것. 기체의 특징 상 강화인간이 되어도 거의 메리트가 없다는 것. 그리고 조종자의 명중 능력이 미숙하다면 상대의 빠른 움직임을 캐치하기 어려워 아무 것도 해보지 못하고 죽을 수도 있다는 것이다. 어떤 무기든 명중시킬 자신이 있다는 사람에게는 적극적으로 추천할 만한 구성이 바로 캐터필러 형이다.



▲防衛의 주력 AC '유구의 화약성자', 공방어력에 모든 것을 바친 전형적인 스타일의 캐터필러 AC이다

MISSION

캐터필러는 미션에서 가장 사용이 힘든 기체이다. 이유는 간단. 느리기 때문에 작고 속도가 빠른 MT나 비행기를 따라가는 것조차 힘들기 때문이다. 게다가 미션에서 그 움직임이 왠지 더 빨라보이는 적 AC와 상대하는 것은 아레나 이상으로 버겁다. 결국 남은 것은 하나. 정확한 명중과 높은 공격력, 방어력으로 버티는 수밖에 없다. 캐터필러는 아레나보다 미션이 훨씬 어려운 타입이다. 클리어가 시급하다면 미션은 다른 타입으로 진행하기를 권한다. 허나 미션을 캐터필러로 헤쳐나가다 보면 캐터필러만의 조작을 익히는 것이 가능해지므로 몇 번의 미션 실패를 감수하고서라도 캐터필러를 고집하는 것도 좋다.

ARENA & VS PLAYER

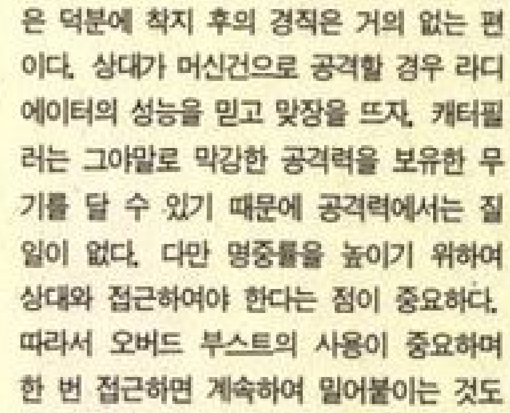
캐터필러의 전투는 밀착~200정도의 거리에서 펼쳐지는 근거리 전투가 주가 된다. 방어력을 높이기 위해 머리 파츠를 달다보면 레이더의 성능이 절대로 좋아질 리가 없기 때문이다. 레이더보다는 육안에 더 많이 의지하는 편이며 제네레이터의 MAXIMUM CHARGE가 높은 것을 달아서 거의 공중에서 전투를 치루는 것이 유리하다. 블레이드는 일직선형으로 찌르기 때문에 비추천이며 실드를 다는 것이 방어력에 보탬이 된다. 공중에 떠다니다가 미사일이나 라이플 공격이 오면 부스터를 끄고 착지(급속하강 익스텐션을 달고 있으면 더욱 좋다)하는 방식으로 회피운동을 취하도록 하자. 안정성이 높은 덕분에 착지 후의 경직은 거의 없는 편이다. 상대가 머신건으로 공격할 경우 라디에이터의 성능을 믿고 맞장을 뜨자. 캐터필러는 그야말로 막강한 공격력을 보유한 무기를 달 수 있기 때문에 공격력에서는 질 일이 없다. 다만 명중률을 높이기 위하여 상대와 접근하여야 한다는 점이 중요하다. 따라서 오버드 부스트의 사용이 중요하며 한 번 접근하면 계속하여 밀어붙이는 것도 포인트. 반격을 당할 것 같다 싶으면 반드시 실드를 켜서 피해를 줄이도록. L, R 버튼을 잘 이용하여 느린 선회속도를 커버하여야 하기 때문에 방향키와 L, R 조합으로 빠른 선회 테크닉을 익히자. 캐터필러를 모는 플레이어에게 가장 중요한 자질은 명중능력이다. 강력한 무기들을 얼마나 많이 클린 히트시키느냐. 그것이 최대의 숙제이다. 이것을 해결할 수 있는 자는 캐터필러에서 진정한 공격 전술의 세계를 맛볼 수 있을 것이다.

부유(플로트) 형

BASIC

아머드 코어 2에서 첫 등장하게 된 부유형 파츠. 「버추얼 온」의 발 바스 바우를 생각하면 매우 느릴 것 같은 이미지이지만 부유형은 마치 건담의 지옹처럼 모든 타입 중에서 가장 빠른 스피드를 자랑한다. 속도 면에서만 따지면 심지어 가장 빠른 4족형이나 경량 2족형에도 지지 않는다. 더욱이 부유형은 부스터 대시가 되기 때문에 4족형보다는 훨씬 우위에 있다고 할 수 있다. 구성에 있어서 결점은 두 가지. 하나는 점프 평선이 0이라 점프가 되지 않는다. 따라서 상승에 부스터가 필요하게 되고, 그 빠른 속도에 비해서는 공중전의 효율이 떨어진다. 또 하나는 적재량이 적다는 것. 속도가 빠른 것에 비하면 당연한 결과이기는 하지만 실제로 아레나에 등장하는 부유형 기체의 상당수가 중량과다라는 점만 보아도 쉽게 알 수 있는 점이다.

따라서 부유형의 싸움은 미적거리면 안 된다. 강력한 무기를 하나 정도 보유한 채로 스피드로 적을 혼란시키면서 조금씩 AP를 깎다가 치명적인 한 방을 먹이고 이탈하는 싸움을 펼쳐야하며 쉴 새없이 움직여야 한다. 다행히 방어력은 속도에 비해서는 높은 수준이기에 경량 2족보다는 반격에의 위협이 적은 편이다. 경량 2족에서 만족할 만한 속도를 얻지 못했다면 주저없이 추천할 수 있는 것이 바로 부유형이다.



▲최고속 파츠 조합. 사진은 아레나 랭커 스피더의 기체 '레더 엣지'

MISSION

부유형 AC는 일반 경량 2족이나 4족과는 다른 특권이 있다. 그는 공중에 떠 있기 때문에 용암 등의 데미지 지역에서도 피해를 입지 않는다는 것이다. 덕분에 미션을 진행하기가 한결 수월하다. 기본 이동 속도도 빨라서 속전속결로 미션을 진행할 수 있으며 그렇게 큰 공격력이 필요하지 않은 미션에 있어서 부유형은 가장 편안하게 임무를 수행할 수 있는 파츠로 꼽힌다. 단 적이 무더기로 등장하는 협소한 미션에서는 고전할 수도 있다.

ARENA & VS PLAYER

어쨌든 빠르다. 하지만 공중에서 버티기에는 너무도 많은 에너지 소모가 뒤따르기 때문에 주요한 싸움은 지상전이다. 미사일 계열을 장착하는 것이 큰 도움이 될 것이다. 재미있는 것은 공중전에 약한 관계로 역관절형에게 약하다는 상성(?)이 있다. 따라서 너무 거리가 가까워져도 곤란하다. 항상 어느 정도의 거리를 유지하며 적의 빈틈을 포착하면 즉각 달라붙어 한 방. 다시 거리유지의 약간은 지리한 패턴이 일단은 정석.

물론 다른 방법도 있다. 적재량이 높은 부유 파츠 MATRIX(영화가 아니야!)를 이용한 강력한 공격력을 갖춘 부유형. 이럴 경우에는 사정이 다르다. 난사를 중심으로 한 재빠른 이동. 흡사 4족의 공격 형태와도 같은 질풍 노도의 공격 스타일. 하지만 부유형은 2족이나 역관절 형과 마찬가지로 이동 캐논 사격이 불가능하다. 강화인간이 아닌 다음에야 미사일과 라이플에 공격을 의존해야 할 것.

1부터 게임을 플레이했던 사람들에게는 약간 생소한 조작감에 친하기 어려울 지 모르나 속도를 기반으로 하는 높은 기동성은 확실히 싸움에서 우위를 점할 수 있다. 2부터 시작한 사람이라면 친해져서 손해볼 것 없는 기체. 리미트 해제로 인하여 공중 공격 능력이 매우 향상되므로 기회가 닿으면 써 주는 것도 효율적이다. 문제는 이 녀석도 점프 펑션이 0이기 때문에 CHARGE 상태의 뒷감당은 할 수 없다는 것도 알아두자.

미션

미션에 붙여

아머드 코어 2에는 총 36개의 미션이 존재한다. 하나의 미션을 클리어하면 다시 새로운 미션이 등장하는 패턴을 반복하는 것이다. 미션은 기본적으로 일정시간이 지나면 사라지게 되는데 미처 하지 못한 미션이라도 게임을 한 번 클리어한 후에는 다시 모든 미션을 플레이할 수 있으므로 무시하더라도 관계는 없다. 또한 미션 중에 숨겨진 파츠가 있는 곳도 있는데, 미션의 수행상 어려움이 있어 파츠를 구하지 못해도 나중의 프리미션에서 찾을 수가 있으니 그렇게 걱정하지 않아도 된다.

그리고 초반의 미션은 그렇게 어렵지도 않고 주의할 점도 그다지 없지만 탄약의 소비가 심하면 수입이 별로 없는 수가 있다. 그러므로 초반 미션에서는 탄약비가 들지 않는 에너지 계열의 무기를 사용할 것을 권한다. 그리고 미션의 시작에서 계약을 체결한 후에는 반드시 장비를 한번 점검해 보고 출격하도록 할 것. 이것은 거의 철칙에 가깝다. 그럼 미션의 소개와 공략으로 넘어 가도록 하자.

레이븐 시험(レイヴン試驗)

- 의뢰주: 너버스 콩코드
- 선불보수: 0
- 성공보수: 0
- 작전영역: 지오세틀라이트시티
- 적 전력: MT
- 성공조건: 모든 MT의 파괴

본 미션은 당신의 테스트를 하는 것입니다. 내용은 단순합니다. 시가에 있는 지구의 도망쳐 들어간 MT부대를 전멸시켜주는 것. 이 미션을 성공하면 당신은 아레나에 등록되어 레이븐으로 인정받게 됩니다. 실패하면 그때는 죽음뿐입니다. 레이븐 중의 한 사람이 당신의 심사역으로 동행합니다. 도움은 일절 없습니다. 지구에서 갈고 닦은 실력을 보여주기 바라겠습니다.

클리어 포인트

일단 이 미션은 게임을 처음 시작할 때 무조건 해야하는 미션이다. 처음에는 스트랭이 '실패하면 죽는다'라고 반말 짓거리를 하지만 프리미션에서는 산뜻한 여자 목소리로 존댓말로 얘기 해준다. 이곳에서 주목할 것은 조작방법에 익숙해지는 것이다. 적은 자코 MT뿐이므로 부담 갖지 말고 미션에 임하도록 하자. 기본적으로 적은 미사일 2방에 죽고 보스는 조금 더 단단하다. 조작 방법에 익숙해지는 것에 목적을 둔다면 모든 무기를 활용하여 차분히 작살을 내자. 그리고 돈은 주지 않으며 탄알값 역시 나오지 않는다.



상당히 부실해 보이는 보스가 나온다

MT공장 진압(MT工場鎭壓)

- 의뢰주: 지오매트릭스
- 선불보수: 0
- 성공보수: 27000
- 작전영역: 번들MT공장
- 적 전력: 무인MT
- 성공조건: 전 MT의 파괴

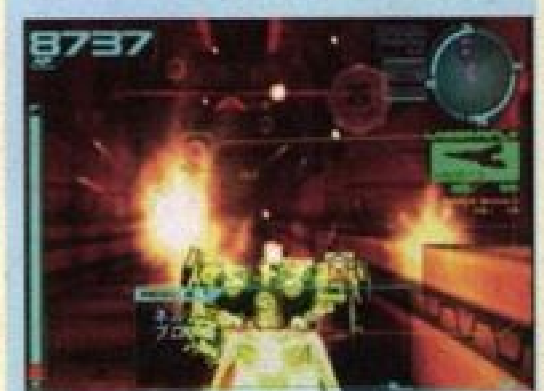
번들MT공장에서 시험개발중인 MT가 폭주중입니다. 운석이 근처에 낙하하여 특수한 전기장을 발생. MT의 오작동이 일어난 것이 원인이라고 생각됩니다.

폭주 MT는 시험기이기 때문에 무장은 약하며 커다란 피해의 우려도 없습니다만 이대로 방치할 수도 없습니다.

MT 전 기체 파괴를 의뢰합니다. 한 대도 남기지 말고 깨끗이 청소해주십시오. 그럼 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

처음으로 하게되는 미션 중 하나. 하지만 내통자 제거 쪽이 플레이하기에는 더 쉽다. 적은 구슬형의 MT로서 차분히 상대하는 것이 좋다. 미션의 흐름은 A지구-B지구-C지구의 흐름으로 넘어가며, 게이트 위를 보면 각각의 알파벳이 적혀 있다. 일단 문을 열면 적의 집중 포화가 떨어지므로 문을 열자마자 한발 물러서 놓고 공격을 하자. 적들이 있는 방 바로 앞문을 열지않고 버티고 있으면 자기들끼리 1~3대 정도 서로 죽이므로 최소한으로 피해를 줄이고 싶다면 이용하도록. 한발 물러서고 좌우의 적을 차례대로 공격을 한다면 무난히 클리어가 가능한 미션. 멋모르고 방안으로 무작정 뛰어들면 확실히 죽는다.



거의 당구알과의 전쟁이다

내통자 제거(內通者消去)

- 의뢰주: LCC
- 선불보수: 0
- 성공보수: 30000
- 작전영역: 파르나 크레이터 군
- 적 전력: MT
- 성공조건: 트럭의 파괴

내통자 제거를 의뢰하고 싶다. 목표는 우리 내부 직원으로 내부기밀을 몰래 기업에 팔아 넘긴 자이다.

잠시 놀려두어 조사를 한 결과 오늘 밤 파르나 크레이터 군에서 엠로드사의 파견대와 거래한다는 사실을 밝혀내었다. 거래현장에 침입하여 목표를 제거해주길 바란다. 반드시 처리할 것은 목표가 탑승한 차량뿐이다. 기업측 전력은 무시해도 상관없다. 이번 목적은 기업에 대한 우리들의 의사를 전하는 것이다. 화성의 질서를 어지럽히는

PLAYSTATION2

행위를 우리는 인정하지 않는다는 것을. 레이븐에게 의뢰하는 것은 내키지 않지만 우리들은 바빠서 말이지. 이상, 잘 부탁한다.

클리어 포인트

초반 미션이라서 그런지 이상할 정도 쉬운 미션이다(그래서 자기는 바쁜데 레이븐에게 일을 의뢰한건지도 모르지…). 적은 MT 6대가 나오기는 하지만 무시하고 1시 방향으로 도망가는 트럭만 쫓아가도록 하자. 오버드 부스트로 쫓아가서 총을 쏘든, 미사일을 쏘든, 검으로 베든 그것은 플레이어 맘이다. 이 미션을 실패했다면 좀더 수련이 필요하다는 증거다.



쓸데없는 짓을 하면 죽는다는 사회적 교훈을 가르치는 미션이다

게이트 브릿지 방어(ゲートブリッジ保持)

- 의뢰주: LCC
- 선불보수: 0
- 성공보수: 28000
- 작전영역: 구 게이트 브릿지
- 적 전력: 비행형 MT
- 성공조건: 적 전력 전멸

트레드 특별 환경구에 있는 구 게이트 브릿지로 향해주길 바란다. 이곳은 제 1차 테라포밍 때에 건조된 구시설 중 하나인데 현재는 지오매트릭스사에 의해 점령되어있다.

지오사가 폐기된 구역을 일부러 점령하고 있는 이유는 불명이지만 화성 구시설은 전부 우리의 관리하에 있으며 보안상의 관점에서도 기업의 자기 편의에 의한 점거는 인정할 수 없다.

적 전력을 전멸시킴으로서 우리의 경고를 표하고 싶다. 기업 MT의 전 기체 전멸을 의뢰한다.

당 구역은 근처에 화산의 분화로 인하여 용암이 유입되어 있는 데다가 굉장한 고온 지역이다. 도로도 파괴 상태가 심각하고 위험 요소가 도사리는 지역이지만 레이븐이라면 이 정도는 문제없겠지. 이상, 잘 부탁한다.

클리어 포인트

초반 미션치고는 꽤 난이도가 있는 곳이다. 아무래도 이곳에서 한번씩은 고배를 마시지 않을까 싶다. 일단 다리가 군데군데 끊어져 있기 때문에 움직임에 조심을 기해야 하고, 의외로 적의 공격이 꽤나 강력하다. 다리는 착지 시 무너지는 곳이 상당수 존재하며 다리 아래로 떨어지면 용암이라서 데미지를 입으니 떨어지지 않도록 조심하는 것도 잊지 말아야 한다. 단 이쪽 다리가 부유형이라면 용암에서도 피해를 입지 않는다. 적은 AC테스트에서 등장하는 것과 동일형으로 공중 부유형이다. 접근하면 오히려 이쪽이 불리해지므로 가능한 무기를 사정거리가 긴 것으로 갖추어 원거리에서 척살하자.



공중에 있기 때문에 까다롭다

렉테나시설 야습(レクテナ施設夜襲)

- 의뢰주: 엠로드
- 선불보수: 0
- 성공보수: 34000
- 작전영역: 헤라스 평원 렉테나 시설
- 적 전력: 대형포대, 국지전투기
- 성공조건: 렉테나 장치와 시설의 파괴

지오사의 에너지 수집시설을 습격해 주게. 목표는 헤라스 평원에 있는 지오사의 렉테나시설(정류 안테나 시설)이다. 시설 주위에 배치된 렉테나장치에 의하여 태양광을 에너지로 바꾸어 화성 각 도시에 공급하고 있네.

이번 임무 목적은 도시로의 에너지 공급을 정지시켜 지오사의 사회적 신용을 크게 실추시키는 데에 있다. 시설 및 렉테나장치를 완전히 파괴하게.

시설 주변에는 대형포와 국지전투기가 배치되어 있으며 경비는 아주 견고하네. 그래서 비교적 경비가 얇은 한밤중을 작전 시각으로 한다.

여기서도 MT 부대를 출격시키도록 하겠네. 우리들은 성공보고 밖에 요구하지 않아. 그건 알고 있겠지, 레이븐이라면.

클리어 포인트

이번 미션은 야습을 하여 적의 시설을 파괴하는 미션이다. 내용은 적의 렉테나 시설을 파괴하는 것으로 이해는 쉬운데 문제는 장소이다. 렉테나 시설은 레이더에 표시되지 않으니 육안으로 찾는 수밖에 없다(게다가 적도 있다). 렉테나 시설을 찾는 것은 우선 시작 시에 정면의 하나와 좌측의 하나인데 정면의 것은 빔 블레이드로 좌측의 것은 라이플로 파괴하자. 그리고 오른쪽에 있는 언덕에 올라가서 조금 뒤로 보면 하나가 있는데 이것 역시 라이플로 파괴하자. 여기서는 전투기가 공격을 해오는데, 미사일로 공격하는 것이 유리하다. 아래쪽의 포대도 부수는 것이 좋은데 이것은 추가보수로 들어간다. 다음은 시작 지점에서 정면의 언덕에 올라가 좌우의 포대를 부수고 시설을 파괴한다. 보이는 포대도 놓치지 말도록. 기본적으로 렉테나 시설은 시설의 주위로 퍼져있는 형태이므로 시설을 중심으로 탐색을 하도록 하자.



이것이 렉테나 시설이다

디스오더 배제(ディソーダー排除)

- 의뢰주: LCC
- 선불보수: 0
- 성공보수: 46000
- 작전영역: 지하 고속철도로
- 적 전력: 디스오더
- 성공조건: 적 세력의 전멸

긴급 의뢰다. 지하 고속철도로 17호 지구에 「디스오더」가 돌연히 나타났다. 그 제거를 부탁한다.

디스오더란 출처불명 무인 장갑병기다. 화성 각지에 출몰해서 도시와 시설을 습격하여 화성 개발에 커다란 피해를 주고 있다.

이 철도로는 화성을 횡단하는 중요한 운송교통망이어서 방치해두면 교통 정지에 의한 경제적인 영향이 막심해진다. 사태는 시간을 다투고 있다.

우리 LCC는 우선해야만 할 다른 일들을 떠 안고 있기 때문에 레이븐에게 부탁하는 것이 최적이라 판단했다. 한 대도 남김없이 파괴해주길 바란다.

출처도 모르는 기계 따위에게 이후의 화성 발전을 방해받을 수는 없다. 잘 부탁한다.

클리어 포인트

디스오더를 파괴하는 미션이다. 앞으로도 그럴 테지만 디스오더가 나오는 미션은 그 수가 많은 것이 특징이다. 그러므로 당연히 탄약이 많이 소비된다. 따라서 이런 미션에서는 탄약비가 들지 않게 에너지 계열의 무기나, 빔 블레이드로 적을 파괴하는 것이 좋다. 그리고 바이오 센서가 없는 레이더를 가지고 있으면 디스오더는 록온이 불가능하다는 것도 알아두자. 디스오더는 소형, 중형, 대형이 있는데 소형 디스오더에게는 빔 블레이드가 통하지 않으므로 중형, 대형에게는 빔 블레이드를, 소형은 라이플로 잡도록 한다.


무서운 놈들…

운송물자 강탈(運送物資强奪)

- 의뢰주: 엠로드
- 선불보수: 0
- 성공보수: 42000
- 작전영역: 고속운송로 T-20
- 적 전력: 호위 차량 2기, 수송차량포대 2문
- 성공조건: 수송물자의 탈취 또는 파괴

지오매트릭스사의 운송차량을 습격해 주게. 목표는 경무장형 통상 운송차량. 정보부의 조사보고에 의하면 고속운송로 T-20을 통과할 예정이네. 이 루트는 통상적으로

지오메트릭스가 이용하는 운송 경로와는 상당히 틀릴세.
예측컨대 지오사의 신형기술에 관련이 있는 것이라고 생각되네. 운송차량을 파괴하고 운송물자를 빼앗아 가지고 돌아와 주게. 강탈이 불가능한 경우에는 파괴하게. 그게 이번 임무의 최저조건이야. 반드시 수행하게.

클리어 포인트

이번 미션에서는 오버드 부스트의 사용이 아주 중요하다. 달리는 차량을 도저히 다리로는 붙잡을 수 없으므로 장비도 될 수 있는 한 가볍게 하도록 하며 제네레이터도 용량이 큰 것을 달자. 시작하면 일단 미사일을 한 방 먹인 후에 오버드 부스트로 쫓도록 하자. 호위 차량은 상관하지 말고 무조건 차량만 따라 잡아야 한다. 에너지 계열의 무기보다는 실탄 계열의 파괴력 강한 무기로 나서는 것이 좋다. 수송차량을 잡으면 디스오더가 나오는데 그리 어렵지는 않으나 빔 라이플 계열의 무기를 2문 동시에 연사하며 너무 많이 맞으면 죽을 수도 있으니 적절히 피하면서 상대하자.



난 그 열차를 타야해!

해상시설 폭파장치 해제(海上施設爆破裝置解除)

의뢰주: 엠로드	
선불보수: 0	
성공보수: 43000	
작전영역: 하워드 해상 기지	
적 전력: 공중 부유 화염 방사 MT, 지상 화염 방사 MT	
성공조건: 폭탄의 전 해제	

아드이니아 해의 하워드 해상 기지가 갑자기 연락이 끊겼어. 최후에 보내진 통신 내용에 따르면 소속불명 부대의 습격을 받아 기지 내부에 폭파장치를 설치 당한 모양이야.
당기지는 광석채굴시설이기 때문에 아마도 다른 사의 방해공작일 것일테지. 어찌 되었든 현재는 감시 위성이 위성 포보스에 의한 자장방해를 받고 있기 때문에 그 이상의 세부사항은 확인할 수 없네.
즉시 작전구역으로 가서 기지에 설치된 폭탄의 해제 및 회수를 해 주게. 또한 적 전력과 조우한 경우에는 즉각 제거하게. 부탁하네.

클리어 포인트

방향 감각이 탁월하다면 하나도 어려울 것이 없는 미션이다. 폭탄의 해제가 목적이므로 폭탄을 찾아야 하는데, 제한 시간이 있으므로 빨리 일을 처리해야 한다. 우선은 공중에 떠다니는 화염 방사기부터 모두 요리하는 것이 좋다. 화염 방사기의 특성상 거리를 두고 멀리서 상대하면 무 피해로 처리할 수 있다. 그후 시작 지점에서 약간 뒤를 보면 폭탄이 하나 있으므로 해제한다. 그 다음에는 위에 보이는 중앙의 탑으로 점프를 하고 그곳에 있는 2개의 지상형 화염 방사기를 사정거리 밖에서 부수도록 하자. 그 곳 탑에도 폭탄이 있으므로 제거를 하고 주위를 살펴보면 지상 화염 방사기가 있는 곳이 눈에 띄이게 되는데 그런 곳에는 모두 폭탄이 있으므로 건너가서 찾아가서 부수고 해제하고를 반복하면 된다. 너무 시간을 오래 끌면 폭탄이 터져 버리므로 자신없는 사람은 성능 좋은 라디에이터를 달고 폭탄만 해제하자.


이것이 폭탄이다. 이걸 해제하도록 하자

아덴리버 방어(アーデンリバー防衛)

의뢰주: 지오매트릭스	
선불보수: 0	
성공보수: 40000	
작전영역: 아덴리버	
적 전력: 양륙정, MT, 국지전투기	
성공조건: 최저방어라인 돌파 전에 적 세력을 전멸	

엠로드사의 부대가 아덴리버를 건너 당사 연구시설로 침공중입니다. 적 부대는 장거리 병기를 탑재한 수륙양용선을 주전력으로 하는 기동부대임이 확인되었습니다.
시설은 방어기구를 갖추고 있지 않기 때문에 적이 사정범위에 들어오면 방어는 사실상 불가능합니다. 이에 적 전력의 요격을 의뢰합니다.
적 전력보다도 문제가 되는 것이 아덴리버가 굉장히 강폭이 넓다는 겁니다. 적 부대가 일제히 침공을 개시하면 놓쳐버릴 가능성이 높다고 생각됩니다.
그래서 3개의 중계 포인트를 세웠습니다. 각 지점을 적기가 통과할 때마다 연락을 넣겠으니 상황을 잘 파악하여 적 수륙양용선의 최종 방어라인 통과를 저지해 주십시오.
그럼 잘 부탁합니다.

클리어 포인트

기본적으로는 수비형 미션이다. 그 외의 다른 것은 나머지 미션과 다름이 없다. 이 미션에서 중요한 것은 적이 최종라인을 넘지 않도록 하는 것이고 동시에 자신도 그 라인을 넘어 가서는 안돼는 것이다. 적은 양륙정과 MT, 그리고 공격형 헬기의 3가지로 나눌 수 있는데, 당장 눈앞에 보이는 적을 쫓기보다는 레이더에 보이는 방어라인을 고려하면서 전투를 벌여야 한다. 무기는 헬기에는 라이플을, 양륙정과 MT에는 미사일을 사용하는 것이 좋다. 특히 헬기는 방어라인 돌파를 하기가 아주 쉬우니 헬기를 우선적으로 잡도록 해야 한다. 적의 MT는 라이플로는 잡기가 아주 어려우니 미사일만으로 잡아서 시간을 절약하도록 하자. 적이 방어라인을 넘으면 경고 메시지가 뜨므로 재빨리 요격하도록 하자. 참고로 시작 지점이 C포인트, 강 중앙쯤이 B포인트, 오른쪽 강 맨 끝 부분이 A포인트이다.



무언가 분위기가 있는 미션이다

공항 방어(空港防衛)

의뢰주: LCC	
선불보수: 0	
성공보수: 48000	
작전영역: 빌플 공항	
적 전력: 폭격기, 대형 폭격기	
성공조건: 발착리프트의 방어	

화성 지구간 운행 거점인 빌플 공항에 대한 습격이 계획되었다는 정보가 있다.
공항에는 우리 지구정부 파견 우주선이 도착할 예정인데 아마 그것을 노린 작전일 것이다. 공항을 파괴하여 착륙을 저지하는 것이 목적이라고 생각된다.
적 소속은 불명이지만 돈으로 고용된 기업의 끄나풀이라고 예상된다. 우리는 화성의 통치기관으로서 화성 질서를 어지럽히는 자들에게 당연히 페널티를 주어야만 한다.
공항 호위를 의뢰한다. 당 공항 최대의 요지인 발착 리프트를 적의 공격에서 지켜주길 바란다. 우리도 경비대를 파견하겠으니 공동 작전이라는 형태로 임무에 임해주길 바란다.
적 전력이 출현하지 않아도 당연히 계약금은 낸다. 너무 충분한 조건이지? 계약하지 않을 이유는 아무 것도 없을 것이다.

클리어 포인트

계속해서 수비형 미션이다. 이번에는 공항을 방어하는 미션인데 적은 모두 공중에서 공격해 오는 날틀뿐이다. 그러므로 시작 전에 사정거리가 긴 라이플과 FCS를 장착하도록 하자. 그리고 미사일도 중요하니 챙겨두고 중앙의 탑에 올라타서 높은 곳에서 공격을 하는 것이 유리하다. 중간에 탄약의 부족함을 느낀다면 공항 중간에 있는 트럭에서부터 탄약을 지급 받을 수 있으니 알아두도록 하자(트럭에 붙어서 ○버튼). 후반으로 가면 폭격기가 나타나는데 이를 최우선으로 요격하여야 한다. 그러나 폭격기의 고도는 상당히 높으



날틀을 상대로 한다는 것은 약간 까다로운 일이다

PLAYSTATION2

므로 중앙의 탑을 최대한 이용하도록 하는 것이 좋다. 또 한가지 적의 미사일은 상당히 짜증을 유발할 수도 있으므로 익스텐션 장비에서 미사일 요격 장치라도 장비 한다면 미션 클리어에 상당한 도움이 될 것이다.

개발지구 구원(開發地區救援)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 0
성공보수: 38000
작전영역: 마레아 기지
적 전력: 디스오더 50개체
성공조건: 적세력의 전멸

바렐드사막 신규 개발지구 「마레아 기지」에 디스오더가 출현, 기지를 습격하고 있습니다. 출현 근원지는 불명입니다.
개개의 전력은 그렇게 강하지 않지만 수가 너무도 많아 대처할 수 없는 상태입니다. 기지의 보전이 최우선이기 때문에 대부대 출동도 곤란하며 신속한 움직임이 가능한 전력을 필요로 하고 있습니다.
따라서 이번 작전에는 레이븐이 최적이라고 판단했습니다. 디스오더의 제거를 의뢰합니다.
또한 이번 작전 내용은 물론 시설 존재 자체도 완전히 부외비입니다. 그러면 잘 부탁합니다.

클리어 포인트

이번 미션은 대단히 단순하다. 단지 보이는 모든 디스오더들을 작살을 내면 되는 것이다. 그러나 그 수는 자그마치 50마리! 너무 많은 것이 문제이다. 앞에서도 얘기했듯이 레이더에 바이오 센서가 없으면 디스오더는 록온이 되지 않으므로 그것을 확인하도록 하자. 다음으로 생각할 것은 바로 탄약. 적의 수가 많으므로 무기는 최대한 탄수가 많은 것을 고려하는 것이 좋다. 동시에 탄약비도 고려하여 에너지 계열의 무기를 사용하는 것도 나쁘지는 않다. 적이 많다는 것을 생각하여 탄은 될 수 있는 한 최대한도로 하자. 이것이 포인트이다. 그리고 적이 4방향에서 동시에 공격을 하면 데미지가 상당히 크므로 주변의 기물을 이용하여 전투를 벌이도록 한다. 적이 쏘는 데로 모두 맞아 줬다가는 대책이 없다. 그리고 이번 미션 영역의 기물을 파손하면 특별 손실에 들어가서 특수 비용이 지출되므로 유념할 것.


어! 그놈들 많기도 하지

운송열차 호위(運送列車護衛)

의뢰주: 바레나
선불보수: 0
성공보수: 45000
작전영역: 스캔팔레리
적 전력: 폭격기 12기, 레이븐 저스티스(AC 카타스트로피)
성공조건: 열차의 작전 영역 밖으로의 탈출

당사 소유 화성횡단열차 「블랙테일」의 습격을 엠로드사가 획책하고 있다는 정보를 입수했습니다.
블랙테일은 신개발 AC파츠를 운송중이며 녹지화지대인 스캔팔레리 열차 터미널에서 보급을 행할 예정입니다.
시설은 방위기구를 가지고 있지 않기 때문에 보급 중에 습격 당할 가능성이 굉장히 높으며 호위전력 투입이 불가결하다고 판단됩니다. 따라서 열차의 호위임무를 의뢰합니다.
구동부인 선두차량 보호를 최우선으로 합니다. 열차가 당 지역을 이탈할 때까지 적 세력의 공격에서 지켜주십시오. 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

이번 미션에서는 상당히 강력한 적인 랭커 AC인 저스티스가 나타난다. 그리고 나머지 적은 모두 비행기이므로 무기는 기본적으로 사정거리가 길고 파괴력이 좋은 것을 고르도록 하자. 이 미션에서의 열쇠는 열차가 도착하기 전에 폭격기들을 모두 없애는 것이다. 레이더를 참조하여 적이 나타나면 바로바로 없애 버리자. 열차가 도착하면 AC가 나타나는데 아레나 대전의 경험을 살려서 상대하면 그렇게 강한 적은 아니므로 격퇴시킬 수 있을 것이다. 이 녀석은 기본적으로 열차를 공격하느라 정신이 없으므로 파괴력이 강한 무기로 승부하면 별 무리 없이 해치울 수 있을 것이다. 참고로 이번 미션에서는 숨겨진 파츠를 구할 수 있는데 숨겨진 파츠를 얻는 법은 따로 정리하였으니 앞으로의 미션에서도 따로 설명은 하지 않는다. 이 미션이 끝나면 랭커 레이븐 저스티스가 랭크에서 사라진다.


무슨 서부영화 같은 배경이다

기밀정보사수(機密情報保守)

의뢰주: 엠로드
선불보수: 36000
성공보수: 0
작전영역: 탈렌트 지하 공장시설
적 전력: 가드메카
성공조건: 시설 중심부에 도달

속히 탈렌트 지하 공장시설로 향해주게. LCC 세력에게 습격받고 있네.
겉으로는 MT 공장이지만 실제로는 위장에 지나지 않아. 지하 최심부에는 우리사의 AC에 관한 기술정보가 기록된 정보단말이 있어.
LCC는 그 정보를 잡고 정보강탈을 위하여 습격을 해온 것 같네. 최근 바레나가 LCC와 접촉을 하고 있다는 정보도 있고. 적 세력을 어떻게 해서든 제거해 주게.
LCC도 지금까지는 숨을 죽이고 있었지만 슬슬 행동을 개시한 것 같아. 단호히 이 폭거에 대항해야만 하네.
또한 공장은 우리사 소속 레이븐이 호위하고 있네. 현지에서 합류하여 공동으로 적을 쓰러뜨려주게. 보수는 전액 선불로 치룬다. 부탁하네.

클리어 포인트

이번 미션에는 앞으로의 스토리에 중요한 영향을 주는 플라이트너스라고 하는 단체가 등장을 하게 되는데 이번 미션에서 싸우는 것은 아니므로 걱정을 할 필요는 없다. 미션 자체는 간단해서 아래로 내려가서 목적지에 도착만 하면 되는 것이다. 중간에 나오는 적 MT도 그리 강력한 것은 아니고 무시를 해도 되지만 완전히 무시를 하면 데미지가 상당할 수도 있으므로 적당히 처리 해 주자(또는 오버드 부스트를 사용해도 좋다). 그렇기 때문에 이번 미션에서는 그렇게 강한 무장을 할 필요는 없다. 플라이트너스들과도 싸우지 않기 때문에 그들과의 전투를 염려하지 않아도 되니 경무장으로 나가도 된다.
이 미션이 끝나면 아레나에서 카스톨이 사라진다.


너 운좋았다

지상부대 요격(地上部隊要擊)

의뢰주: 엠로드
선불보수: 6000
성공보수: 42000
작전영역: 테라나 산맥 그레이트 브릿지
적 전력: MT
성공조건: 적 세력의 전멸

현재 LCC 지상부대가 테라나 산맥 방면에서 우리사의 위성도시인 「생티 시티」로 침공중이라는 보고를 받았다.
테라나 산맥 방면에서 지상부대를 전개시키려면 대단층에 놓여있는 「그레이트 브릿지」를 반드시 통과할 것이네.
다리 위에서는 전력이 집중되기 때문에 적 세력을 일망타진할 절호의 기회야. 그러기에 레이븐의 힘이 필요하네.
그레이트 브릿지 위에서 적 전력을 요격, 전멸시켜서 적의 진공을 저지해주길 바라네. 우리사에서도 응원부대로서 MT를 2기 붙이겠네.
본 작전은 LCC의 성명에 대한 우리사의 회답이야. 반드시 실행해주게.

클리어 포인트

LCC의 성명은 메일을 참조하면 되는데 바로 LCC가 화성의 질서 운운하면서 지배자로 나오겠다는 것이다. 어쨌든 작전은 나오는 적을 그때그때 없애주면 되는 것이

다. 이번에는 지상에서만 작전을 수행하는데 아군도 있다. 아군 MT 2기인데 의외로 파괴력이 강하므로 이를 이용하도록 하자. 적은 빠른 움직임을 보이는 다각(多脚) MT와 전투기이므로 파괴력이 강한 무기로서 승부를 하도록 한다. 나오는 적을 모두 부쉈다면 미션은 클리어이다. 특별한 주의점은 눈에 띄지 않는 미션.


계속온다

정수시설 괴멸 저지(水精製施設壞滅阻止)

의뢰주: LCC
선불보수: 0
성공보수: 52000
작전영역: 팩스 정수 시설
적 전력: 가드메카, MT, 디스오더, 인간형 디스오더
성공조건: 제어장치의 파괴

파르나 크레이터 군에 있는 팩스 정수 시설에서 연락이 끊긴지 14시간이 된다.

감시위성에서 보내온 영상에 의하면 시설 내에 급격한 온도 상승이 확인되었다. 누군가가 컨트롤 시스템에 개입하여 정제용 노심 제어장치를 폭주시켰을 가능성이 높다.

이대로 온도상승이 계속되어 한계온도를 돌파하면 정수시설은 괴멸, 화성 전체로의 물 공급이 정지되어 우리들의 신용은 땅에 떨어지게 된다.

급히 시설로 가서 최심부에 있는 노심 제어장치를 파괴, 온도 상승을 멈춰주기 바란다.

누구의 손에 의한 파괴공작인지는 예상이 간다. 그들에의 제재를 생각해두어야겠다. 그러면 잘 부탁한다.

클리어 포인트

이번 미션은 6개의 급속 냉각 장치를 기동시켜서 온도의 상승을 막으면서 아래층에 있는 노심 제어 장치를 파괴하는 것이다. 일단은 6개가 있는 냉각 장치의 가동인데, 이게 사실 꼭 그럴 필요는 없다. 하나도 가동하지 않고도 클리어는 할 수 있지만 실은 온도가 70°가 되면 미션 실패이므로 지나가는 길에 있는 것은 하나씩 가동을 시켜주자. 이 미션에서는 갑자기 떨어지는 함정도 있으므로 주의하고 길이 빙빙 돌게 되어 있으므로 수시로 맵을 확인하면 전진하도록 하자. 적은 대형 MT와 냉각기를 지키는 소형MT, 그리고 디스오더 4기와 보스인 신형 디스오더가 있으므로 강한 무장은 하지 않아도 된다. 보스인 신형 디스오더는 접근을 하여 빔 블레이드로 공격을 하는 놈이므로 거리를 두고 싸우도록 하자. 노심 제어 장치 주변에 있는 기둥들을 파괴하면 특별 손해가 되므로 주의 할 것.


온통 시뻘건 미션이다

해저기지 강습(海底基地强襲)

의뢰주: 엠로드
선불보수: 0
성공보수: 57000
작전영역: 리블 해저시설
적 전력: MT, 비행형 MT, 특수부대 AC
성공조건: 시설의 파괴와 귀환

아드이니아 바닷속에 건조되어있는 LCC 소유시설 「리블 해저기지」를 습격해주게.

당 해역은 화성 공유 재산이며 독자 시설을 건조하는 것은 협정으로 금해져있지만 LCC는 공공사업 이름 하에 해저 개발을 독점하려고 추진하고 있네.

이 시설의 용도는 불명이지만 화학물질을 적재하고 있는 컨테이너가 다수 반입되고 있다는 정보도 입수하고 있네. 그대로 놔둘 수는 없어.

해저시설에 잠입하여 파괴활동을 해 주길 바라네. 시설내의 모든 물건을 가능한 많이 파괴하여 시설의 기능을 빼앗아 주게.

LCC에 대해서 봐줄 필요는 없어. 파괴의 극을 달려주게.

클리어 포인트

임무는 부술 수 있는 것은 전부 부수는 것으로서 파괴해야 할 것이 많고 적도 만만치는 않으므로 탄약을 많이 준비하도록 하자. 그리고 빔 블레이드는 필수다. 미션을 시작하는 장소에서부터 컨테이너가 있으므로 이것들은 빔 블레이드로 파괴하자(거의 모든 컨테이너는 빔 블레이드로 파괴하는 것이 좋다). 통로를 빠져나가면 적 MT가 나오는데 물에 들어가면 감전으로 인하여 피해를 입으므로 물에 들어가지 말고 우선 적을 파괴하고 벽면에 있는 감전 장치를 파괴하고 물에 들어가도록 하자(컨테이너 파괴는 기본이다). 다음은 좌측 위의 통로와 정면의 통로가 있는데 어느 쪽으로 가던지 상관은 없지만 필자는 정면의 문을 권한다. 정면으로 진행하면 다시 두 갈래의 길이 나오는데 정면으로 진행하자. 그리고 중간에 어떤 컨테이너는 파괴하면 FCS 장애를 일으켜 일시 시간 록온을 불가능하게 만들므로 알아두자. 정면의 통로에 있는 방에 들어가서는 컨테이너를 파괴하되 라이플로 파괴하자. 폭발을 일으켜서 데미지를 입히는 것도 있기 때문이다. 다음 아까 갈라졌던 곳으로 가서 나머지 컨테이너도 파괴하도록 하자. 바닥에 물이 있는 곳에는 감전 장치가 있으므로 벽면을 확인하는 것도 중요하다. 다음으로 처음 갈라졌던 곳의 좌측 위의 통로로 가면 마지막에 금속 부식 가스를 일으키는 방이 있는데 이곳에서는 최대한 빠른 시간에 모든 것을 파괴해야 한다. 적 MT는 무시하자. 어느 정도 파괴를 계속하다보면 이제 됐다며 돌아오라고 하니 시작 지점으로 돌아가자. 최후에는 플라이트너스의 AC와 상대를 하게 되는데 자코 수준의 AC이므로 집중공격으로 순식간에 승부를 내도록 하자. 이 AC를 격퇴하면 미션은 클리어.


여기는 조심해야한다

조난자 구출(遭難者救出)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 0
성공보수: 46000
작전영역: 알카 특별 환경구
적 전력: 디스오더
성공조건: 목표구출

당사 조사대가 「알카 특별환경구」에서 광물자원 발굴 조사중 소식이 끊겼습니다. 발굴하던 광석이 적재된 운송 포트도 함께 현재까지 행방불명입니다.

급히 구조 활동이 필요하지만 이 지역은 디스오더 다발 지역이며 솔직히 우리사 소유 치안부대 정도의 전력으로는 구출이 곤란한 것이 현실입니다.

그래서 레이븐에게 조사대 구조 및 포트 회수를 의뢰합니다. 조속히 현지로 향해 주십시오.

또한 포트 회수를 최우선해 주십시오. 그것이 본임무의 최저한의 조건입니다. 그러면 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

이번 미션의 목적은 조난자의 구출이다. 그러므로 시간을 너무 오래 끌어 버리면 조난자는 죽어 버리고 달랑 조난자가 탔던 포트만 회수하는 일이 발생한다(미션은 클리어된다). 물론 나오는 디스오더를 상대하면서 갈 수도 있지만 최대한 빨리 진행을 하는 것이 중요하다. 일단은 오버드 부스트로 진행을 하여 앞으로 나아가자. 길을 외길이니 길을 잃을 염려는 없다. 최단 시간 클리어를 할려면 무조건 오버드 부스트로 진행하여 마지막 방에서 좌측 3번째 문을 열면 된다. 의외로 초간단 미션이라서 무장도 그렇게 필요하지는 않지만 초반에 디스오더가 많이 나오기 때문에 적에게 이리저리 휩쓸리면서 시간을 잡아먹을 수도 있다. 철저히 나오는 적들을 무시하도록 하자.


이걸 찾으러 온 것이다

아덴리버 침공(アーデンリバー侵攻)

의뢰주: 엠로드
선불보수: 0
성공보수: 적 격파수에서 산출
작전영역: 아덴리버
적 전력: 전투헬기, MT
성공조건: 지정영역의 도달

아덴리버 상류에 있는 지오매트릭스사의 AC연구소에 대한 습격을 결행하네. 따라서 양동작전을 취해주길 바라네.
작전구역은 아덴리버 유역이다. 하류에서 상류로 진격하여 지오사의 경호부대를 유인해주기 바라네. 신형 MT 2기를 제공할테니 가능한 화려하게 날뛰어주게.
연구소 호위부대가 그쪽으로 향하여 경호가 얇아졌을 틈에 본대가 총공격을 걸 예정이다.
LCC를 타도하기 위해 일단은 지오사를 짓밟고 그 기술을 흡수하여 세력 확대를 노린다. 이대로 참고 있을 순 없지. 부탁한다.

클리어 포인트

이번 미션은 자신이 파괴한 적의 수에 맞추어서 보수가 지불되는 특이한 방식이다. 미션의 내용은 대단히 단순해서 미션 스타트 지점에서 곧바로 전진하여 최종 방어 라인에 도달하면 엠로드사의 본대가 전멸했다는 소식을 듣고 퇴각하면 되는 것이다. 적은 수중용 MT와 헬기로서 그렇게 강력하지도 않으므로 요리를 하면서 진행할 수 있다. 일정 지점에 도달하면 미션이 클리어가 되기 때문에 오버드 부스트로 빠르게 나아갈 수도 있지만 적을 많이 잡을수록 돈이 많이 나오기 때문에 적극적으로 공격을 감행하자. 같이 동행하는 MT의 진행 속도에 발맞추어 나아가는 것도 좋은 방법이다. 후반으로 갈수록 적의 수가 많으므로 이를 유용하게 사용하자.



많이 잡을수록 좋다

레이더기지 침입(レーダー基地侵入)

의뢰주: 바레나
선불보수: 0
성공보수: 48000
작전영역: 잼더 군사기지
적 전력: 수중용 가드로보, 전투기, MT, 대형 포대
성공조건: 레이더 장치의 파괴

엠로드사의 잼더 군사기지를 공략합니다. 이것은 당사와 LCC 부대에 의한 공동작전이며 저희가 시설 방위기구에 대한 파괴 활동을 맡기로 결정되었습니다.
그에 따라 엠로드의 가장 큰 군사거점인 당 군사기지로의 잠입 및 목표 파괴를 의뢰합니다.
목표는 시설 내의 레이더 장치입니다. 레이더를 파괴하면 엠로드사의 「눈」은 사실상 무효화됩니다. 그 후에 LCC 부대가 공격할 예정입니다.
엠로드 군사거점이니만큼 경비는 엄중합니다. 정면돌파는 곤란하기에 지하 종유동을 이용한 배수시설로 침입해 주십시오.
지상으로 나오면 신속하게 모두 파괴해주십시오. 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

이번 미션은 지하부와 지상부로 나뉘어진 미션으로서 적은 그렇게 강하지는 않지만 적의 수는 상당히 많다. 그러므로 무기는 그 강함과 탄수의 밸런스를 고려하여 선택하는 것이 좋다. 우선 미션의 시작은 지하에서 시작하게 되는데, 적은 수중용 가드 메카로서 강하지도 않고 상대하기가 까다로운 것은 아니지만 그 수가 상당하므로 전력으로 상대하는 것은 삼가도록 한다. 우선은 길을 찾아야 하는데 레이더에서 적이 나오는 곳이 곧 길을 가리키므로 레이더만 보고 따라 가도록 하자. 시설로 들어가면 중간에 배수시설이 있는 곳이 있어서 적이 밑에서 공격을 하는 곳이 있는데 상대하지 말고 그냥 지나가도록 하자. 지하에서의 적은 그 수가 많아서 탄약 소비가 많을 수가 있으나 지상으로 나갈 때 AP와 탄약은 다시 채워주므로 걱정하지 않아도 된다. 지상에서는 나가자마자 엄청난 수의 적을 마주 치게 되는데 하나 하나의 강력함은 없으나 수로 밀어붙이는 놈들이므로 차근히 엄폐물을 찾아서 차근히 없애도록 하자. 적들을 없앤 후에 레이더 시설을 파괴하면 임무 완료. 귀찮은 사람은 굳이 적을 없애지 않고 레이더만을 노려도 좋다.



이런 놈들은 무시해도 된다



여기서는 정신을 바짝 차리자

레이더기지 파괴(レーダー基地破壊)

의뢰주: LCC
선불보수: 0
성공보수: 54000
작전영역: 잼더 군사기지
적 전력: MT 부대, 레이븐 트리엔데(AC 에버모어)
성공조건: 메인컴퓨터의 파괴

지난 날 바레나사와의 공동작전에서 공략, 접수한 잼더 군사기지를 엠로드 잔존 병력이 습격, 기지를 탈환당했다는 보고가 들어왔다. 그들은 아직도 우리와 싸울 생각인 모양이다.
우리는 잼더 군사기지로의 최종 공격을 행한다. 지난 번 이상의 전력을 투입하여 엠로드사 세력의 완전한 토벌을 노릴 생각이다. 따라서 작전 참가를 청한다.
시설에 침입하여 시설 최심부에 있는 메인 컴퓨터를 파괴해주기 바란다. 그렇게 하면 기지 전체 제어가 해제되어 기지의 기능은 정지, 사실상 무장해제가 된다.
잔존병력이라고는 하지만 적 전력은 상당하다. 단순한 뒤치닥거리라고 생각치 않는 게 좋다. 우리들도 부대를 파견할 준비가 있다. 그들도 총력을 결집하여 맞설 것이다.
이 작전을 엠로드에 대한 최종 군사행동으로 한다. 잘 부탁한다.

클리어 포인트

이번 미션은 앞서 했던 레이더기지 침공의 역순으로 임무가 진행된다. 이번 미션 역시 전반과 후반으로 나뉘며 전반에서 후반으로 넘어 갈 때는 AP와 탄약이 보충된다. 그러나 전반에서의 전투가 매우 난해하다. 우선 적은 포대 8문과 MT 4대 인데 이 수가 한꺼번에 공격을 해 오기 때문에 잘못하면 순식간에 미션 실패를 할 수도 있다. 적을 공격하기 위해서는 역시 강한 무기로서 공격을 해야 하는데 그레네이드 계열을 무기를 이용하는 것이 권할 만하다. 공격의 순서는 우선 포대를 먼저 공격하고 나중에 MT를 상대하는 것이 용이하다. 처음에는 적의 위치도 잡기가 어려울 수도 있는데 포대는 2개의 창고에 4문씩 MT는 지상에 있으므로 잘 파악해야 한다. 전반을 넘긴 후에 후반은 의외로 쉬우므로 그리 어려움을 겪지 않고 메인컴퓨터에 도달 할 수 있을 것이다. 메인컴퓨터가 있는 곳에는 아레나 랭크 19위의 에버모어가 기다리고 있는데 근접전 승부로 이겨버리자. 역시 랭크에서 사라지며 그 후에는 메인컴퓨터에 폭탄을 설치하면 된다.



까딱하면 죽는다

지상병기 진공저지(地上兵器進攻阻止)

의뢰주: 바레나
선불보수: 0
성공보수: 74000
작전영역: 바렐드 사막
적 전력: SRBIA 2기
성공조건: SRBIA의 무력화

엠로드는 아직 힘을 남겨두고 있던 것 같습니다. 잼더 군사기지 지하에서 출격한 초대형 지상병기 「SRBIA」가 바렐드 사막

을 진공중입니다.
그 진로상에는 당사의 위성 중계 장치가 설치되어 있어서 파괴되면 당사의 정보 산업 부문은 커다란 타격을 입습니다. 그 사태는 모든 수단을 동원해서라도 피해야 합니다.
「SRBIA」침공 저지를 의뢰합니다. 탑재된 중화기류를 모두 파괴하여 전투능력을 완전히 빼앗아 주십시오. 당사에서도 MT 2기를 원호부대로서 제공합니다.
이번 작전이 성공하면 LCC로의 딱 좋은 기념품이 되겠지요. 당신의 활약을 기대합니다.

클리어 포인트

이번 미션은 거대한 탱크인 SRBIA를 상대하는 것이다. 적인 SRBIA는 2대가 나오는데, 적이 최종 방어라인을 돌파하기 전에 무력화를 시키면 된다. SRBIA의 공략법은 측면을 공격해야 하는데 한 대의 SRBIA에는 한쪽 측면에 미사일 런처가 3문, 개틀링 포가 1문, 캐논이 1문이 탑재되어 있다. 즉 총 상대해야 할 수는 곱하기 4를 해서 미사일 12문, 개틀링 4문, 캐논 4문이 된다. 게다가 상당한 내구력을 자랑하므로 출격 전에 강력한 무기를 장비하는 것이 좋다. 주의할 것은 혹은이 반대측면의 무기까지 되므로 육안으로 록온 상태를 잘 확인하고 공격을 해야 한다는 것이다. 방법은 우선 한쪽 면을 모두 없애고 반대로 넘어가 나머지를 없애는 것인데 지원으로 나온 MT가 약간은 도움을 주므로 이를 이용하는 것도 괜찮다(하지만 거의 도움이 안된다는…).


확실이 크긴 크다

본사빌딩옥상 경호(本社ビル屋上警護)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 0
성공보수: 54000
작전영역: 지오매트릭스 화성 본사 빌딩 옥상
적 전력: 전폭기, 특수부대 AC 1기, MT 2기
성공조건: 적 세력의 전멸

긴급사태입니다. 당사 중심도시인 지오시티에 대하여 LCC의 공격부대 진격하고 있다는 것이 확인되었습니다. 목표는 당사의 화성 본사 빌딩 제압이라고 생각됩니다.
지상, 해상에서의 습격에 대해서는 만전의 방어체제를 세웠습니다만 대공방어에 대해서 전력이 부족하여 레이븐의 협력을 필요로 하고 있습니다.
본사 빌딩 옥상에서 대기하여 적 전력을 확인하는 즉시 응격하여 주십시오. 우리 측에서도 탄약 보급용 헬기를 준비하겠습니다. 유효하게 이용하여 주십시오.
어떻게 해서든 LCC의 폭거를 막아야만 합니다. 그러면 잘 부탁합니다.

클리어 포인트

미션의 내용은 간단하다고 할 수 있는데 나오는 적을 모두 섬멸하기만 하면 된다. 처음에는 전투기와 싸워야 하므로 일단은 대공 장비위주의 무장을 하고 출격을 하도록 하자. 중앙에 있는 타워를 이용하면 좀 더 수월하게 전투를 진행 할 수 있다. 대공 장비도 중요하지만 머신건 계열의 탄속이 빠른 장비를 해 두는 것이 좋다. 왜냐하면 나중에 플라이트너스의 AC와 싸워야 하기 때문이다. 전투기 격파 후에 플라이트너스의 AC와의 전투가 있는데 이놈은 고속으로 움직이는 MT 2대의 지원을 받으면서 공격을 해 온다. 그러므로 한 놈만을 노려서 순서대로 격파해 나가도록 하자. 여기서는 자신의 전투 능력을 유감없이 발휘하는 것이 좋다. 건투를.


비겁하게 세놈이 덤비다니…

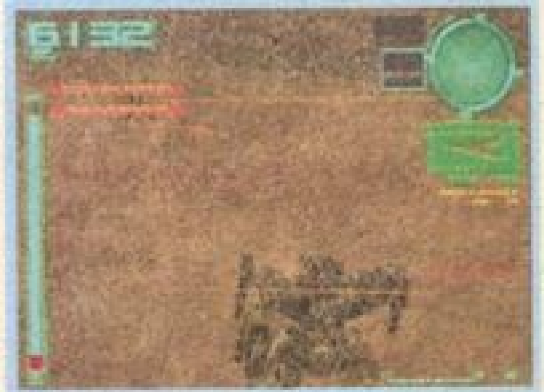
조사대 격멸(調査隊擊滅)

의뢰주: 스트랭
선불보수: 65000
성공보수: 0
작전영역: 파르나 크레이터 군
적 전력: MT, 레이븐 에버 파이터(AC 올리마더), 레이븐 스트랭(AC 첸게보데)
성공조건: 적 전멸, 스트랭 제거

내가 맡은 의뢰에 대한 협력자를 모집한다.
의뢰내용은 파르나 크레이터 군에 주류하고 있는 지오사의 부대를 괴멸시키라는 것이다. 부대는 낙하한 우주선의 조사를 행하는 듯하다.
작전구역에는 자기풍이 불고 있어서 전자기기에 이상이 발생하기 때문에 레이더가 일체 사용 불능이다. 그 때문에 적기의 발견은 육안에 의지할 수밖에 없다.
또한 적기의 수도 많고 혼자서는 대처할 수 없을 가능성이 높다. 단신으로 임무수행이 곤란한 이유를 알았겠지.
충분한 보수는 준비할 생각이다. 전액 선불로 지불한다. 그럼 기다리겠다.

클리어 포인트

아마도 이번 미션에서 상당수가 고배를 마시리라 생각하는데, 그만큼 난이도가 상당한 임무이다. 적은 MT뿐이지만 일단은 레이더가 작동을 하지 않기 때문에 시계가 불안정하다. 게다가 불어오는 모래바람 때문에 때때로 자신이 어디서 움직이고 있는지 감을 잡기가 어렵기까지 하다. 무기는 강한 화력의 라이플과 미사일이 좋은데, 레이더가 필요 없으므로 혹시 백 유닛에 레이더를 달았다면 당장 떼어버리고 미사일로 대체하도록 하자. 가능한 미사일의 개수는 많을수록 좋다. 적 MT는 라이플로 끝장을 내는 것이 좋다. 그런 후에 아레나 랭크 16위의 홀리 마더를 상대하게 된다. 이놈은 빠른 횡이동을 하면서 공격을 가해 오므로 미사일로 거리를 두고 공격을 하도록 하자. 이놈을 격파하면 스트랭과 싸우게 된다. 스트랭은 아레나 랭킹 10위의 강력한 적수이다. 일단은 접근을 시키지 않고 거리를 두고 미사일로 승부하는 것이 이상적이다. 이번 미션에서는 대전이 2번에 적 MT까지 까다로우므로 어찌 보면 이번 미션의 클리어는 순전히 플레이어의 능력에 달려 있다고 할 수 있다. 육안 전투를 습득할 수 있는 미션이기도하다. 한 가지 알아둘 것은 어렵다는 것. 실패에 좌절하지는 말자.


뭐가 뭔지 헷갈리는 미션이다

운송 컨테이너 파괴(運送コンテナ破壞)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 57000
성공보수: 0
작전영역: 아르시아 산맥
적 전력: 전투기, 특수부대 AC 2기
성공조건: 모든 컨테이너 파괴

당사 운송기가 아르시아 산맥에 추락했습니다. 추락 당시 일대에는 심한 눈보라가 불고 있었기 때문에 악천후가 원인이라고 생각했습니다만 감시위성에서는 추락 직전에 대형 열원반응이 기록되어 있었습니다.
따라서 운송기는 격추되었을 가능성이 높으며 운송 물자 강탈을 목적으로 한 적 세력의 작전행동이라고 생각됩니다.
운송기에는 우리사의 극비자료가 적재되어 있으며 어떤 자들에게도 넘겨줄 수는 없습니다. 자료가 담긴 컨테이너 파괴를 의뢰합니다. 방해자는 누구든지 제거해주십시오.
전액 선불로 지불합니다. 반드시 성공하기를.

클리어 포인트

이번 미션의 목적은 단순하다. 단지 보이는 컨테이너를 파괴하기만 하면 된다. 문제는 시간이 조금 지나면 적 MT와 헬기의 공격이 가해진다는 것인데, 의외로 강력한 자코들이므로 주의하는 것이 좋다. 따라서 무장은 역시 강력하고 사정거리가 긴 것이 좋다(사실 이정도 쯤 진행했다면 자신에게 맞는 무장은 플레이어 자신이 더 잘 알 것이다). 조무라기를 처리 하면 이번에도 증원차 달려온 플라이트너스의 AC와 싸우게 된다. 적 미사일 공격은 익스펜션 파츠를 이용하여 요격하고 기동전을 위주로 하여 싸운다면 그리 어렵지 않게 승리할 수 있다. 컨테이너는 스타트 버튼을 누르면 나타나는 맵에 표시가 되므로(헤드 파츠의 능력이 높아야 한다)이를 참조하여 파괴하도록 하자. 단 작전 에리어를 넘지 않도록 조심한다.


이것이 컨테이너. 지도에 표시되어 있다

PLAYSTATION2

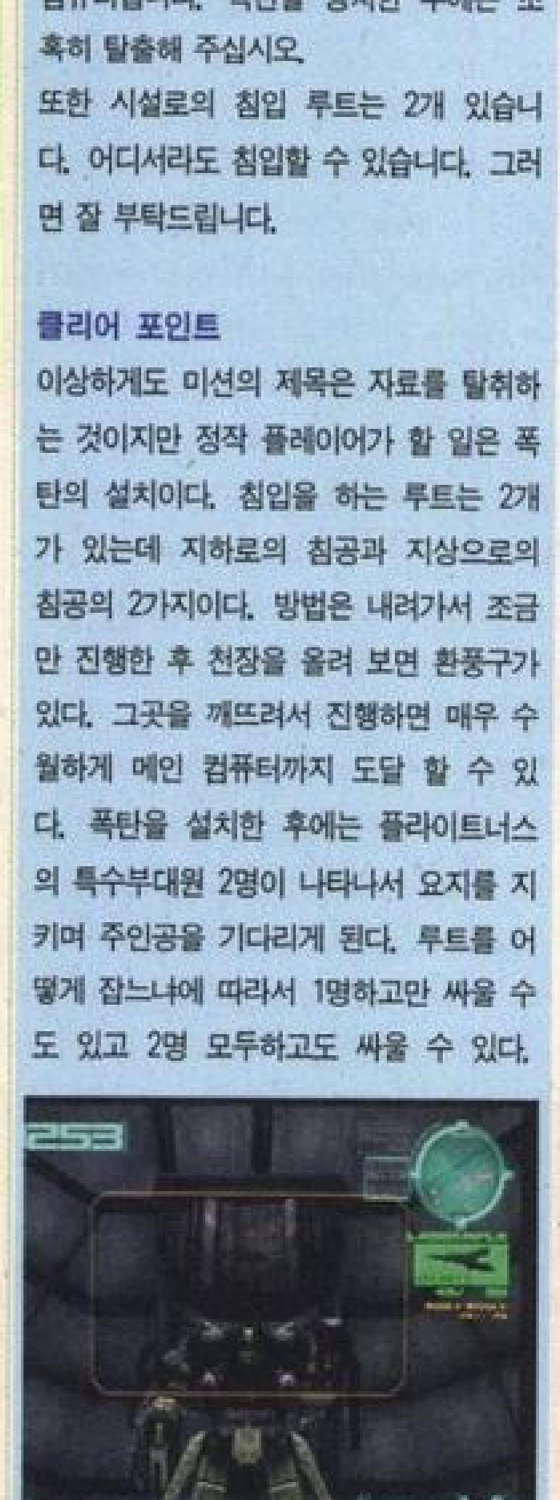
자료 탈취(資料奪回)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 0
성공보수: 64000
작전영역: 바레나사 AC 연구소
적 전력: 가드메카, MT, 특수부대 AC
성공조건: 폭탄설치후 탈취

특수부대에게 빼앗긴 자료가 바레나사의 AC연구소에 있다는 것을 밝혀냈습니다. 따라서 당사에서는 탈취작전을 실행합니다.
이번 작전 내용은 두 가지. 하나는 자료의 탈취, 또 하나는 시설 폭파입니다. 이 연구소는 바레나사의 자사 AC 개발을 위한 시설로 나중을 위해 파괴해 둘 필요가 있습니다.
레이븐에게는 시설 내부의 적 세력 제거와 폭파 시설 설치를 맡깁니다. 그 사이에 당사 회수부대가 자료를 탈취합니다.
폭탄 설치 장소는 시설을 제어하는 메인 컴퓨터입니다. 폭탄을 장치한 후에는 조속히 탈출해 주십시오.
또한 시설로의 침입 루트는 2개 있습니다. 어디서라도 침입할 수 있습니다. 그러면 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

이상하게도 미션의 제목은 자료를 탈취하는 것이지만 정작 플레이어가 할 일은 폭탄의 설치이다. 침입을 하는 루트는 2개가 있는데 지하로의 침공과 지상으로의 침공의 2가지이다. 방법은 내려가서 조금만 진행한 후 천장을 올려 보면 환풍구가 있다. 그곳을 깨뜨려서 진행하면 매우 수월하게 메인 컴퓨터까지 도달 할 수 있다. 폭탄을 설치한 후에는 플라이트너스의 특수부대원 2명이 나타나서 요지를 지키며 주인공을 기다리게 된다. 루트를 어떻게 잡느냐에 따라서 1명하고만 싸울 수도 있고 2명 모두하고도 싸울 수 있다.


여기의 환풍구를 이용하자

참고로 앞에 말한 환풍구를 이용한 침입은 정식 루트가 아닌 비밀 루트이므로 다른 루트를 이용하고 안하고는 플레이어의 자유이다.

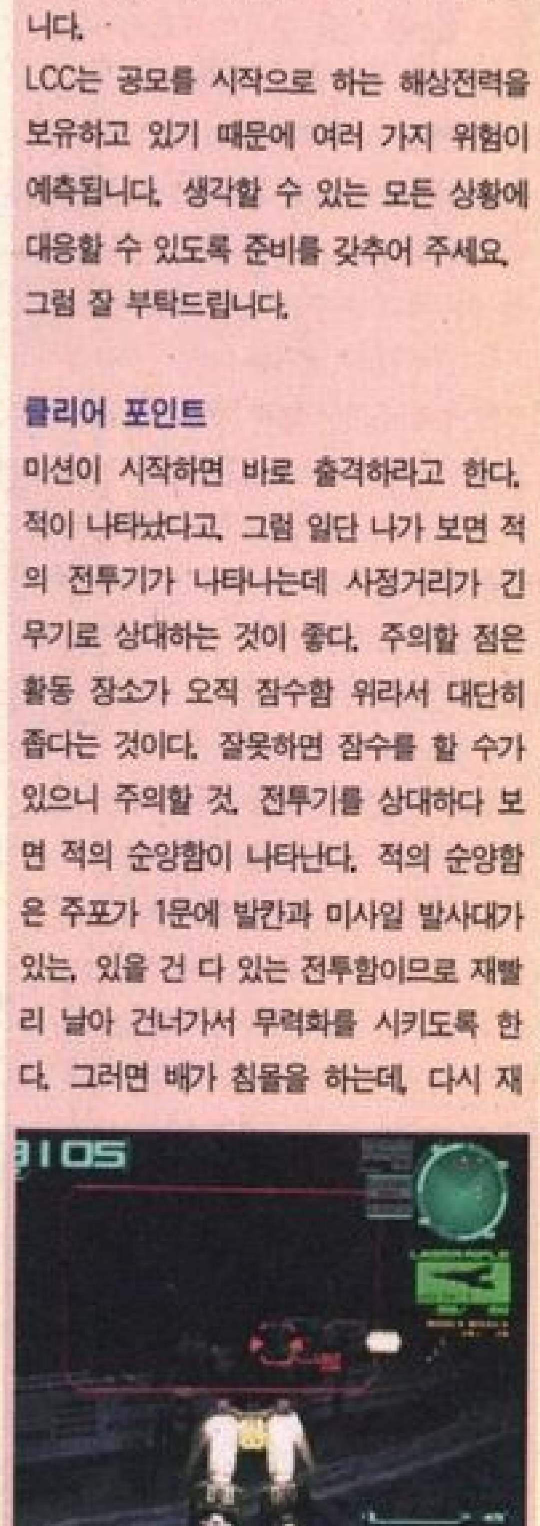
잠수함 호위(潛水艦護衛)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 0
성공보수: 70000
작전영역: 스타라이트 해상운송항로
적 전력: 전투기, 순양함, 대형공모, MT
성공조건: 잠수함의 호위

당사소유의 잠수함에 탑승, 목적지까지 호위를 의뢰합니다.
잠수함은 이전에 탈취한 기밀자료를 운송하고 있습니다. LCC와 바레나는 자료 재강탈을 노리고 있다고 생각되기 때문에 만전의 경호가 필요합니다. 잠수함 내부에서 대기, 유사시에는 출격해주셔야 합니다.
LCC는 공모를 시작으로 하는 해상전력을 보유하고 있기 때문에 여러 가지 위험이 예측됩니다. 생각할 수 있는 모든 상황에 대응할 수 있도록 준비를 갖추어 주세요.
그럼 잘 부탁드립니다.

클리어 포인트

미션이 시작하면 바로 출격하라고 한다. 적이 나타났다고. 그럼 일단 나가 보면 적의 전투기가 나타나는데 사정거리가 긴 무기로 상대하는 것이 좋다. 주의할 점은 활동 장소가 오직 잠수함 위라서 대단히 좁다는 것이다. 잘못하면 잠수를 할 수가 있으니 주의할 것. 전투기를 상대하다 보면 적의 순양함이 나타난다. 적의 순양함은 주포가 1문에 발칸과 미사일 발사대가 있는, 있을 건 다 있는 전투함이므로 재빨리 날아 건너가서 무력화를 시키도록 한다. 그러면 배가 침몰을 하는데, 다시 재빨리 잠수함으로 건너오지 않으면 같이 수장 당하므로 주의할 것. 다시 전투기와의 전투 후에는 적의 공모가 등장한다. 이번에도 공모로 넘어가서 적 MT와 상대를 하여 격퇴를 하면 일단 미션은 클리어했다고 보아도 좋다. 그러나 항시 염두에 두어야 할 것은 미션의 목적은 적의 격퇴가 아니라 잠수함 호위라는 것. 그러므로 적만 쫓다가 잠수함을 도외시하는 일은 없어야 한다.


순양함 하고도 싸울 수 있다

구 시가지 조사(旧市街調査)

의뢰주: 지오매트릭스
선불보수: 72000
성공보수: 0
작전영역: 무라크모 돔
적 전력: 특수부대 AC 2기
성공조건: AC의 전멸과 시작 지점으로의 탈출

특수부대대장 「레오스 클라인」에 대한 조사를 의뢰합니다. 제 1차 테라포밍 때에 건조된 시가시설 무라크모 돔에 잠입해주십시오.
이 돔 시설은 이미 폐기되어 있으며 현재는 완전히 고스트 타운이 되어 있습니다만 그곳에 클라인같은 인물이 출입한다는 정보가 있습니다.
무엇이 있는지는 모르지만 그의 목적을 알아냄으로서 LCC에 대항할 유력한 단서를 얻을 수 있을지도 모릅니다.
좋은 보고를 기다리고 있겠습니다.

클리어 포인트

일단 미션의 시작은 돔에 들어가는 것부터 시작한다. 이 미션은 시간 제한이 있는 미션이므로 자신이 스타트한 지점을 잘 기억해 두어야 한다. 왜냐하면 이곳은 나중에 유일한 탈출구로서 작용하게 되는 곳이기 때문이다. 적은 단순하게 플라이트너스의 AC인데 상대하는 것 자체는 어렵지 않지만 시간 제한 안에 없애야 한다는 것을 알아야 한다. 그리고 적의 AC는 속도가 상당히 빠르기 때문에 미사일로 승부하는 것이 유리하다. 시간을 염두에 두고 최대한 빨리 상대를 격파하고 스타트했던 지점으로 신속히 되돌아가면 미션은 클리어이다. 만일 들어온 곳을 잊었을 때에 장소를 찾는 것은 돔의 동서남북 중에 하나이므로 그리 어렵지는 않을 것이다.


그리 어렵지는 않다

지하철도로 조사(地下鐵道路調査)

의뢰주: 지오매트릭스 지구본사
선불보수: 0
성공보수: 74000
작전영역: 지하고속철도로
적 전력: 디스오더, 초거대 디스오더
성공조건: 초거대 디스오더의 파괴

지오매트릭스 지구본사를 대표하여 의뢰하겠네. 주지의 사실이라고 생각하지만 우리 지오메트릭스 화성지사는 LCC와 교전상태일세.
사건의 발단이 LCC의 횡포에 기인하다는 것은 분명하지만 전황은 우리사에 있어서 여의치가 않고 지난번에 지구에서 열린 총대표회의장에서 LCC에 대한 화해안이 제출되었네.
하지만 화성측은 여기에 맹렬히 반발하고 회의는 결렬로 끝났네. 우리사의 총체적인 의견으로는 이 이상 일을 크게하고 싶지는 않지만 화성측은 회의석상에서 신경쓰이는 발언을 남겼다네.
우리들에게는 아직 비장의 카드가 있다, 라고.
그 말의 진위는 불명이지만 화성측은 이후 연락을 끊고 있네. 우리들의 조사에 의하면 폐쇄된 지하철도로에 부대를 파견하고 있는 듯 하네. 아마도 그곳에 그들이 말하는 비장의 카드가 있을 것일세.
이미 우리들도 부대를 파견했지만 연락이 끊겨있네. 이미 우리는 손을 쓸 수가 없네. 철도로 내부를 조사하여 그들을 멈추어 주게.

클리어 포인트

디스오더 배제와 같은 맵에서 미션은 진행하게 되는데 디스오더들을 차례로 해치우며 진행하면 철도의 옆에 이상한 굴이

하나 있는 것을 발견할 수 있고 그곳으로 들어가면 거의 미션은 클리어한 거나 마찬가지다. 이번 미션은 보스전의 성격이 매우 강하기 때문에 무기도 보스전 용의 강력한 무기를 갖추고 출격하는 것이 좋다. 권할 만한 무기로는 그레네이드 계열의 무기인데 이것만으로도 이 미션의 공략은 거의 끝난 거나 다름없다. 통로로 들어가서 둥그런 바닥을 파괴하고 아래로 진행하면 초대형 디스오더가 보스로서 떡하니 버티고 있는 것을 볼 수 있다. 이놈을 상대할 때는 가만히 있으면 100% 죽으므로 이리저리 움직이면서 강력한 무기를 먹이면 된다.



뭘 먹고 이렇게 큰지 모르겠다

미사일발사 저지(ミサイル發射阻止)

의뢰주: 지오매트릭스 지구본사
선불보수: 0
성공보수: 98000
작전영역: 크와이어 군사기지
적 전력: 가드 로봇, 비행형 MT, 레이븐 타임키퍼(AC 인피니티), 레이븐 레드 하트(AC 레드 퓨리)
성공조건: 1, 3, 6번째 미사일 발사장치 파괴

지난 번 대형 디스오더사건으로 비장의 카드를 잃은 화성지 사이지만 아직까지 항정 의사를 잃고 있지 않은 듯 하네. 우리 지오매트릭스에서의 독립을 일방적으로 통보하고 이후로 일체 통신을 거부하고 있네.

조사결과 화성 지사는 크와이어 미사일 기지에서 고열도핵 네이팜미사일 발사를 꾸미고 있는 것이 판명되었네. 목표는 화성 주요도시일세.

화성지사는 우리의 생각을 넘은 행동을 취하고 있으며 이제는 단순한 해약밖에 되지 않네. 화성지사는 이미 우리들과는 다른 조직이네. 하지만 부모로서 자식의 책임을 지지 않으면 안된다네

기지내에 침입하여 미사일 제어장치를 조작하여 발사를 정지시켜주길 바라네

조건은 곤란의 극치를 달리지만 모든 위험을 무릅쓰고서라도 성공시켜주길 바라네. 뒤처리는 우리가 하겠네. 최악의 케이스만은 어떻게 해서든 막아주게.

클리어 포인트

드디어 어미가 자식을 죽이는 의뢰를 하게 되었다. 이런 패륜적인 의뢰는 왠지 탐탁치 않지만 게임 스토리상 어쩔 수 없으니 출격을 하도록 하자. 이 미션은 루트가 2 가지인데 하나는 정면으로 진행하여 나오는 구멍을 이용하여 아레나 랭크 32위인 인피니티와 20위인 레드퓨리 하고만 싸우는 것과 그냥 일반 루트로 진행하여 자코들을 처치하면서 엘리베이터를 이용하여 레드 퓨리하고만 싸우는 방법이다. 알아둘 것은 미사일을 1, 3, 6번만 파괴해야한다는 것을 알아두는 것이다. 인피니티는 근접전을, 레드 퓨리는 강력한 화력으로 장거리 전을 펼치면 수월하게 이길 수 있다. 미사일은 들어가서 좌로부터 차례대로 1~6까지 있는데, 앞서 얘기했듯이 1, 3, 6번 미사일 발사장치를 파괴하도록 하자. 미사일 발사장치를 파괴했다면 미션은 클리어.



적 AC와의 대결은 피할 수 없다

요인 호위(要人護衛)

의뢰주: LCC
선불보수: 76000
성공보수: 0
작전영역: 빌플공항
적 전력: 특수부대 AC 2기, MT
성공조건: AC 2기의 격파

LCC 신체제 확립에 맞추어 지구에서 새로운 장관 취임이 결정되었다. 새로운 장관이 탑승하는 우주선은 수일 후에 빌플 공항에 도착한다. 그에 따라 공항 경호를 명령한다.

이미 우리에게 반항하는 세력이 존재할 리도 없고 경호의 필요 따위도 있을 턱이 없지만 이번 신장관 취임에 따라 우리들의 힘을 과시할 필요가 있다. 즉 데먼스트레이션이다.

공항 외주부에서 대기하고 있으면 된다. 보수는 지불해주니까 이렇게 좋은 일도 없을 것이다. 며칠 내로 모든 레이븐은 우리 LCC에 소속하게 된다. 이게 최후의 일거리다.

또한 장관 자신의 호위는 특수부대가 담당한다. 방해하지 않도록 조심할 것. 이상이다.

클리어 포인트

의뢰문을 보면 상당히 맡기가 싫어지는 의뢰이다. 하지만 막상 미션에 들어가면 상당한 쇼크를 주는데 이 미션은 스토리의 대 반전이 이루어지는 미션이기 때문이다. 실제 요인 호위를 맡게 되어 있던 특수부대 플라이트너스가 배반을 하는 것이다. 그들이 배반을 때림으로 해서 요인도 죽고 우주선도 파괴되고 아주 가관이 된다. 미션의 목적은 요인의 호위인데 바로 요인이 죽어 버렸기 때문에 미션은 자동으로 실패…그러므로 바로 에리어 오버로 미션을 빠져 나와도 별로 지장없이 다음 미션으로 진행이 가능하다. 그러나 플라이트너스와 전투를 벌인다면 상당히 강한 적수들이니 고전을 해야 할 것이다. 참고로 이번에도 공항에 있는 트럭에서 탄약을 보급 받을 수 있다. 적을 섬멸하더라도 역시 미션은 실패로서 끝난다. 다행스럽게도 돈은 선불로 받았기 때문에 돈을 줄 놈이 죽었어도 별로 지장이 없다는 것이 기분을 상쾌하게 해준다(게다가 죽은 그 의뢰주의 목소리는 상당히 재수가 없었다).



배반자들과 한바탕 벌여보자

지오시티 제압(ジオシティ制壓)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 0
성공보수: 78000
작전영역: 지오시티 지오매트릭스 화성본사 빌딩 앞
적 전력: 지상형 미사일 차량, 특수부대 AC 2기
성공조건: AC 2기의 격파

현재 LCC는 사령 부재와 전력 저하에 의해 기능정지에 달해 있습니다. 이번 의뢰는 우리 지구정부가 직접 송신하고 있습니다.

반란을 일으킨 특수부대는 각지에서 일제히 봉기하여 화성각지의 중요시설을 점거하고 있습니다. 우리의 관리하에 있는 지오시티도 특수부대에 의해 습격당하여 지오 본사 빌딩이 점거당했습니다.

그에 대하여 우리는 탈환작전을 계획했습니다. 계획에는 레이븐의 협력이 필요합니다. 시티를 수비하는 특수부대의 제거를 의뢰합니다.

시티 내부에 돌입하여 수비부대를 공격해 주십시오. 그 사이에 제압부대를 옥상에서 본사 빌딩으로 돌입시킬 예정입니다.

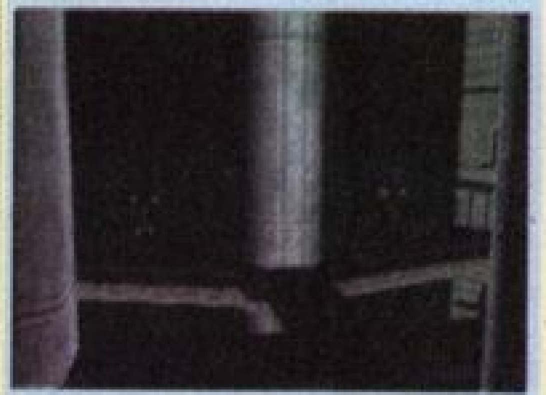
또한 반역 주모자인 레오스 클라인의 행방은 현재 불명입니다만 발견한 경우 즉각 제거해 주십시오. 이것은 최우선 해야 할 항목입니다. 그러면 기다리겠습니다.

클리어 포인트

미션의 목적은 지오시티의 제압이지만 실제적인 목적은 적 플라이트너스의 AC 2기를 부수는 것이다(놀랍게도 그들은 여자였다). 그러나 이 적이 가진 화력이 굉장한 데다가 하나는 장거리 승부의 AC이고 다른 하나는 근접전을 하는 AC여서 승부하기가 여간 까다로운 것이 아니다. 일단 가장 이상적인 방법은 시가지로 적을 유인하는 것이다. 중간에 보이는 자코는 무시하자. 시가지의 빌딩 사이에서 기다리고 있으면 적어도 미사일 공격은 거의 입지 않는다. 대신에 근접전을 하는 AC는 접근을 해 오므로 이놈만 집중적으로 노리도록 하자. 접근전을 하는 놈을 잡았다면 밖으로 나와서 다시 장거리로 미사일을 쏴대는 다른 하나의 AC를 잡도록 하자. 2대를 모두 잡았다면 제압부대가

PLAYSTATION2

돌입했다 라고 하는 통신이 나오면서 미션은 클리어 된다.



여자라고 얕보다간 큰 코 다친다

때문에 미사일은 별로 소용이 없으므로 라이플과 빔 블레이드로 승부를 하도록 하자.



디스오더가 AC를 죽이다

3~4방 정도면 히트시키면 쓰러뜨릴 수 있다. 이 방에는 문이 3개인데, 하나는 보스의 방이고 하나는 들어온 곳, 다른 하나는 보스를 쓰러뜨린 후에 탈출을 하는 곳이다. 그러므로 잘 기억해 두자. 보스가 있는 곳에 들어가면 거기에는 비행형 디스오더 '프로트 타입'이 기다리고 있다. 주공격 패턴은 발칸→미사일 6문→발칸→빔 캐논 2발의 반복. 움직임은 느리지만 화력이 매우 강하므로 좌우로 소점프를 하면서 공격을 하면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 보스를 쓰러뜨리면 플라이트너스의 침입 이벤트가 발생하여 탈출을 해야한다. 앞에서 말한 탈출구로 들어가면 마중을 나온 우주정과 만나고 그럼으로서 미션은 클리어.



길은 하나, 남은건 무시뿐

적이 클라인을 없애는 것이기 때문에 그것만 생각하면 된다. 미션을 시작하면 레이더를 보자. 무수하게 찍히는 적의 모습이 보일 텐데, 그것이 공중에 부유하는 기뢰이다. 오버드 부스트로 무시하는 것이 유용한 방법인데 기뢰가 떠있는 루트를 따라가면 저절로 클라인과 만나게 된다. 클라인은 '승부다 레이븐. 어느 쪽이 옳은지 싸움으로 결판내자' 라고 하면서 공격을 해 온다. 여기서 주변의 동력로를 파괴하면 감산의 요인이 되는데, 어차피 클라인 녀석도 파괴하고 동력로 때문에 움직임에 지장을 주기도 하므로 그렇게 신경은 쓰지 않아도 된다(죽게 생겼는데 돈이 문제인가?). 이 녀석은 빠른 움직임으로 강력한 그레네이드와 접근에서는 빔 블레이드로 상대하는 아주 까다로운 놈이므로 한방의 위력이 강한 무기로 상대하자. 움직임을 따라 잡는다는 것은 장소의 여건상 어려우므로 가만히 기다리다가 공격을 하는 것이 유용한 방법이다. 이 녀석을 쓰러뜨리면 했던 말을 다시 하면서 쓰러지는데, 즉 이놈은 가짜였던 것이다.



싸움으로 누가 옳은지 가리자고?

지하연구소 탈환(地下研究所奪還)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 0
성공보수: 76000
작전영역: 구 연구시설
적 전력: 특수부대 AC, 디스오더, 인간형 디스오더
성공조건: 인간형 디스오더의 파괴

돌입부대에게서 보고가 있었습니다. 그에 따르면 지오매트릭스 본사 빌딩 지하에 제 1차 테라포밍 때에 건조되었다고 추측되는 연구시설이 존재한다는 것이 판명되었습니다.

지오 본사 빌딩은 탈환이 끝났지만 지하시설에는 아직 특수부대 잔존세력이 남아 응전중입니다. 지오시티의 완전 탈환을 위해 잔존병력의 제거를 의뢰합니다.

또한 지하연구시설에는 디스오더도 확인되어 있습니다. 만전체제로 임해주십시오.

클리어 포인트

최하층에 있는 방까지는 길이 하나다. 중간에 나오는 디스오더들은 모두 무시해도 된다. 물론 플레이어가 자코들을 죽이는 쾌감을 원한다면 느리게 적을 하나 하나 없애며 전진하는 것도 나쁘지는 않은 방법이다. 그러나 나중의 보스전을 고려한다면 탄약과 AP를 아끼면서 그냥 오버드 부스트로 돌파를 하는 것이 낫다. 목적지에 이르면 이전 정수 시설에서의 미션에서 본 그 디스오더가 나오는데 상당한 파워업을 한 상태이므로 조심하는 것이 좋다. 싸우는 장소는 가운데가 우묵 패인 곳이므로 방어력에 자신이 있다면 패인 곳으로 유인하여서 맞장을 뜨는 것도 좋은 방법이다. 장소가 그리 넓은 곳이 아니기 때문에 미사일은 별로 소용이 없으므로 라이플과 빔 블레이드로 승부를 하도록 하자.

햄머헤드 강습(ハンマーヘッド強襲)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 0
성공보수: 76000
작전영역: 우주 스테이션 「햄머헤드」
적 전력: MT, 프로트 타입 디스오더, 특수부대 AC 2기
성공조건: 디스오더의 제거와 햄머헤드 탈출

계속하여 각지를 점거하고 있는 특수부대 제거를 의뢰합니다. 이번에는 화성궤도상의 우주 스테이션 「햄머헤드」로 향해주십시오.

우리들의 정보로는 당 구역에는 특수부대의 병력이 특히 집중되어 있으며 경비가 엄중한 것으로 볼 때 레오스 클라인이 주류하고 있을 가능성이 높다고 보고 있습니다.

제 1 임무는 스테이션 내에 주류하고 있는 부대를 제거하는 것. 단 클라인을 확인한 경우 즉각 제거해 주십시오.

이번 작전을 위하여 특별히 궤도 엘리베이터 「랩처」의 사용을 허가합니다. 급히 햄머헤드로 가 주십시오. 당신의 귀환을 기다리고 있겠습니다.

클리어 포인트

역시 이 미션의 길도 하나인데, 이전의 미션과 마찬가지로 오버드 부스트를 이용하여 졸개들을 무시하는 것이 좋다. 길이 하나이므로 목적지에는 금방 도착할 수 있다. 보스가 있는 방을 들어가기 전에 적의 AC를 잠시 상대해야 하는데, 이 AC는 좌우의 소점프를 위주로 단타로 공격이 들어오기 때문에 상당히 까다롭다. 그러나 강력한 화력의 그레네이드 계열의 무기로 3~4방 정도면 히트시키면 쓰러뜨릴 수 있다.

레오스 클라인 배제(レオス・クライン排除)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 86000
성공보수: 0
작전영역: 궤도 엘리베이터 「랩처」
적 전력: 부유 기뢰, 클라인의 AC
성공조건: 클라인의 AC 격파

레오스 클라인이 있는 곳을 밝혀냈습니다. 그는 화성 궤도 엘리베이터 랩처의 중구, 동력구획부에 있습니다. 조속히 클라인의 제거를 의뢰합니다.

동력구획부는 랩처의 심장부이며 동력로를 파괴당할 경우 화성으로의 에너지 공급이 스톱, 최악의 경우에는 랩처 자체가 붕괴될 위험이 있습니다.

랩처는 화성 인류의 심볼이기도 하기 때문에 파괴당할 수는 없습니다. 랩처의 파괴는 피하면서 클라인을 제거해 주십시오.

그를 타도하여 화성의 질서를 되찾읍시다. 당신의 귀환을 진심으로 빕니다.

클리어 포인트

이번 미션은 지나치게 간단하다. 일단 목적이 클라인을 없애는 것이기 때문에 그것만 생각하면 된다.

공중요새 침입(空中要塞侵入)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 0
성공보수: 100000
작전영역: 베젤사막 상공 전략형공전함 「STAI」
적 전력: 고정식 그레네이드 캐논, 전폭기, 디스오더, 보일의 AC, 클라인의 AC
성공조건: 클라인의 AC 격파

실책을 범하고 말았습니다. LCC의 군사시설이 특수부대에 점령당하여 지하 도크에서 바레나사가 개발한 「STAI」가 발함했습니다.

아무래도 각지의 폭동은 클라인의 양동작전이었던 것 같습니다. 우리측의 전력을 각지에 분산시켜서 방해를 받지 않고 군사시설을 점거, 「STAI」를 발함시키는 것

이 목적이었던 것 같습니다.

「STAI」는 바레나사가 독자개발을 추진하고 있던 전략항공전함으로 화성 전국을 소토할 수 있을 정도의 화력이 갖추어져 있습니다. 그는 사실상 화성최대의 전력을 손에 넣은 것이 됩니다.

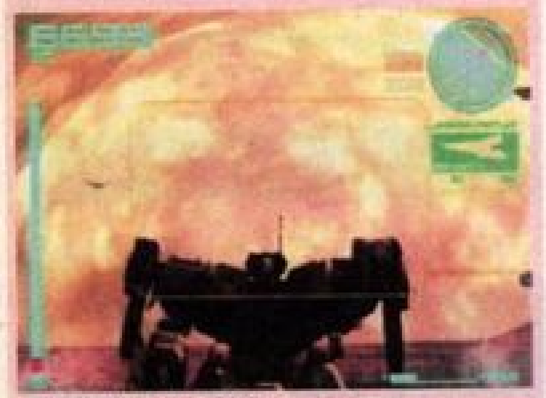
이번이야말로 어떻게해서든 멈추어야합니다. 현재 클라인은 위성 포보스의 궤도를 향하고 있습니다. 궤도상에서 지표로 공격을 획책하고 있다고 생각됩니다.

운송기에서 항공전함으로 옮겨타서 외부에서 침입하여 「STAI」를 멈추어 주십시오. 이번 작전은 다수의 레이븐을 고용하고 있으며 총력을 기울인 싸움이 될 것입니다.

작전 성공을 빕니다.

클리어 포인트

이번 미션은 전반과 후반의 2부 구성으로 되어있다. 전반은 STAI 외부에서 중앙의 해치가 열릴 때까지 대기하면 버티는 것이고 후반은 적 AC와의 대결이다. 전반에는 적의 수가 많고 또한 기다리면 저절로 클리어가 가능하지만 기다리는 시간 동안에는 적을 열심히 잡는 것도 나쁘지는 않다. 중앙의 해치가 열리고 그 안으로 들어가면 아레나 랭크 12위인 발자크가 '살아남은 건 우리뿐인 듯 하군. 한 번 화려하게 놀아주자' 라고 하며 돌입하자고 한다. 그러나…그는 후반(탄약이 보충된 다)이 시작되자마자 바로 죽어 버리는 비운의 사나이였다. 후반에서 길은 하나이므로 역시 오버드 부스트로 자코는 무시하면서 전진을 하자. 그러면 플라이트너스의 간부인 보일과 대결을 하게된다. 그러나 그렇게 어려운 적은 아니므로 쉽게 격파하고 다음으로 진행하면 이번에 다시 클라인과 대결을 하게된다. 적은 좌우의 선회를 하면서 공격을 하므로 이쪽도 좌우의 이동을 하면서 강한 무기로 한번씩 두드려 주면 이길 수 있을 것이다. 그러나 아직은 끝이 아니다. 그리고 발자크는 불귀의 객이 되었으므로 아레나에서 제거….


이거야 말로 아비규환이다


이놈도 곧 죽는다

포보스(フォボス)

의뢰주: 지구정부
선불보수: 120000
성공보수: 0
작전영역: 포보스
적 전력: 역관절 보행형 디스오더, 천장 고정식 빔 캐논, 프로토타입 디스오더, 클라인 탑승 정체 불명 기체
성공조건: 클라인의 격파

조금 전에 레오스 클라인 자신에게서 통신이 있었습니다. 그는 현재 화성의 위성 포보스에 있습니다. 통신 내용은 정말 놀랄만한 것이었습니다.

그에 의하면 포보스는 그것 자체가 고대 화성 문명이 남긴 유물이며 고성능 컴퓨터에 의하여 제어되고 있는 거대한 기동병기라는 것입니다.

우리들에게도 믿기 어려운 내용이지만 그의 말을 뒷받침하고 있는 증거가 있습니다. 조금 전에 우리들이 행했던 관측에 의하면 이미 포보스의 궤도가 변하고 있다는 것입니다.

포보스가 화성에 낙하한 것만으로도 우리들 인류에게는 셀 수도 없는 데미지가 됩니다. 최후의 의뢰입니다. 클라인을 멈추어 주십시오.

이번사건이 끝나고 나면 레이븐에게 자유를 주겠습니다. 우리들의 관리를 벗어나 자유와 독립을 보장한 용병으로서 살아갈 수 있도록 약속합니다.

레이븐에게 있어서는 최고의 보수이겠지요. 이외에 선택지는 없습니다. 당신의 귀환을 진심으로 빌겠습니다.

클리어 포인트

일단 송사리는 무시한다(어째 후반에는 모두 무시하는 분위기인데…원하면 상대를 해주도록). 그리고 빛으로 감싸여져 있는 기둥을 모두 파괴하면 밑으로 내려 갈 수 있는데 쭉 내려가다가 가장 밑바닥에서 전방에 보이는 문으로 들어가서 복도를 하나 지나면 '프로토 타입'이 재등장한다. 가볍게 좌우 이동을 하면서 상대를 해주자. 이 놈을 해치우면 탄약이 보충된다. 다음은 마지막 보스인 클라인인데 중간에 자신의 부하인 레밀을 해치운 걸로 봐서는 성격파탄자의 면모를 보이는 녀석이다. 처음에 나오는 기체는 거대한 AC이다. 하지만 이 녀석은 어렵지 않으므로 미사일 승부 몇 번으로도 해치울 수 있다. 문제는 그 다음에 나오는 흰색의 개조 디스오더인데 이 녀석은 라스트 보스답게 빠른 스피드와 강한 화력으로 돌격을 해온다. 그리고 플레이어가 사용할 수 있는 것과는 차원이 다른 정말 강한 패널을 사용하여 공격하므로 가만히 있어도 서서히 AP가 깎인다. 이 녀석을 상대하려면 기본에 충실한 플레이를 하는 수밖에 없다. 거리를 두어 미사일과 그레네이드 등의 파괴력 강한 무기로 승부를 보는 것이다. 거리를 두는 것이 중요하므로 알아둘 것. 꽁수로는 컨테이너 미사일 4발을 아무데나 쏘는 것. 알아서 죽는다. 그리고 이 녀석을 쓰러뜨린 후에는 화성으로 떨어지는 포보스를 막기 위해서 제어장치를 파괴해야 한다(제어장치는 클라인이 가르쳐준다). 제어장치를 파괴하면 미션 클리어. 세이브 여부를 물으니 클리어 데이터를 세이브하고 다음에는 엔딩이 나온다.


라스트보스인줄 알았지만~


진짜는 이놈이다

자 그럼…

전체적인 게임의 스토리를 간단히 말해보고자 한다. 지구의 대파괴 이후에 무대는 화성으로 옮겨진 아머드 코어2는 기업의 세력인 지오메트릭스사와 엠로드사, 그리고 바레나의 3개의 기업과 치안기구를 칭하는 LCC의 4각구도로 이루어져 있는 것이다. 그러다가 갑자기 LCC에서 지구의 특수 부대인 플라이트너스라는 부대를 끌어들여서 화성의 통치기구임을 명실공히 하고자 하는 일을 벌인다. 그렇게 함으로 해서 계획은 순조롭게 되어 엠로드사와 지오 메트릭스는 사실상 몰락되고 바레나는 LCC에게 붙어서 동맹관계를 형성하게 된다. 그러나 그들이 초빙한 플라이트너스의 수괴인 레오스 클라인의 반란으로 LCC도 그세력을 급속히 잃게 되고 결국은 지구 정부의 개입으로 반란을 진압한다는 이야기이다. 스토리는 단순 하지만 그 안에 메일에서 밝혀지는 속사정 등이 내용을 심도 있게 한다.

클리어 후

미션이 프리 미션 모드로 전환되어 모든 미션을 마음대로 골라서 플레이할 수 있다. 또한 죽었던 레이븐들이 모두 살아나 아레나는 주인공을 포함하여 도합 58명의 레이븐이 등장한다. 오프닝 스테이지 레이븐 시험도 골라서 할 수 있으며 스트랭의 반말을 넬의 존대말로 다시 들을 수 있는 산뜻한 럭키 찬스도 주어진다. 엔딩에 나오는 이와오 준코의 목소리가 너무도 듣고 싶다면 포보스를 한 번 더 깨자. 엔딩이 또 나온다.

숨겨진 파츠 12가지

위에서 한 약속대로 12가지의 숨겨진 파츠가 어디어디 숨었나 살펴보기로 한다. 참고로 파츠를 집는 것은 ○버튼.

1. AC TEST: ZRL-774/WH

AC TEST에서 천장을 부수고(그레네이드 3방 정도) 그 위로 올라가면 얻을 수 있다. 초반에는 에너지 부족으로 올라갈 수 없고 용량이 많은 제네레이터 입수 후에 올라갈 수 있다. 2개를 받을 수 있으므로 하나는 팔아서 돈으로 만들자.

2. 운송열차호위: BEX-BB210

열차의 뒤에서 두 번째 차량을 부수면 나타나는 파츠를 집는다. 얻음과 동시에 미션 실패가 된다.

3. 기밀정보사수: DOX-ALM

출발 지점에서 두 번째 방을 빠져나와서 보이는 통로 좌측에 있는 문을 열고 들어가 정면의 컨테이너를 부수다 보면 나온다. 얻기 위해서는 HACKING FUNCTION 5 이상의 헤드 파츠가 필요하다. 유의할 것.

4. 지상부대 요격: EHD-GN-92

시작하자마자 전진, 다리 맨 끝에서 다리 아래로 내려간다. 그대로 떨어지면 물론 에리어 오버이며 다리 아래쪽에 계곡과 맞닿은 곳에 약간의 틈새가 있는데 거기에 파츠가 있다.

5. 조난자 구출: LS-MOONLIGHT

조난자를 구출하기 위해서 반드시 지나야하는 움직이는 원반이 있는 통로에서 원반을 타지 않고 진행하다보면 바닥의 동그란 부분 중 한군데 깨지는 부분이 있다. 맵에서 확인할 수 있으므로 그곳을 깨고 아래로 떨어지면 넓은 방이 하나 나온다. 그 방의 구석 제단에 아이템이 있다.

6. 레이더 기지 침입: ZBT-GEX/3000

지하 수로를 지나 지상으로 나온 후, 적들이 가득한 바깥으로 나와 우측 끝을 보면 창고가 6개 있는 것을 볼 수 있는데 그 중 하나에 있다(지도에 표시됨).

7. 레이더 기지 파괴: EVM-S612

6번과 같은 위치에 있다.

8. 지상병기 진행저지: KARASAWA-MK2

시작하자마자 오버드 부스트를 사용하여 에리어 오버 직전까지 간 후 좌측의 언덕을 보면 언덕 아래에 살며시 놓여있다.

9. 운송 컨테이너 파괴: SP-BLS

가장 큰 비행기 잔해가 있는 곳에서 맵을 보면 비행기 파편에 의해 막혀있는 홈을 하나 발견할 수 있다. 이것을 부수면 파츠가 보일 것이다.

10. 지하철도로 조사: ZES-99/MIRROR

디스오더들을 지나 둥그런 바닥을 파괴하여 아래로 내려가는 곳까지 간다. 여기서 바닥을 부수지 말고 천장을 쳐다보면 둥그런 천장이 보이는데 이것도 파괴할 수가 있다. 천장을 부수고 위로 올라가면 있는 작은 방에 파츠가 놓여있다.

11. 지오시티 제압: ZWX-F4/ORBIT

위치는 북동쪽에 있는 빌딩 숲. 정면에 보이는 지오시티 빌딩에서 좌측이 된다. 이곳의 골목 사이에 덩그러니 놓여있다. 매우 눈에 띄는데도 불구하고 찾기가 어렵다. 주의.

12. 레오스 클라인 배제: HOY-BV2500

클라인이 있는 바로 전 방의 좌측에 있다. HACKING FUNCTION 3 이상의 머리가 필요하다.

아레나 공략

아레나의 배틀 필드

OLD MURAKUMO DOME	엄폐물이 많은 돔형의 협소한 전장. 에리어 오버는 존재하지 않으며 상당수의 엄폐물이 파괴가 가능하다.
MAREA BASE	에리어 오버가 존재하는 엄폐물이 많은 필드. AC보다 작은 울타리가 많아 오버드 부스트 사용에는 부적합하다.
PHALNA CREATERS	고저차가 꽤 있는사막으로 중간에 매우 높은 로켓 비슷한 것이 하나 차박혀 있다. 생각보다 좁으며 에리어 오버가 있다.
BATTLE DOME	비교적 엄폐물이 없는 넓은 필드. 에리어 오버는 없으며 벽에 붙어있는 반 아치형의 기둥이 의외로 엄폐물 역할을 한다. 종종 오버드 부스트 이동중 걸려서 걸리적거린다.
ABANDONED HIGHWAY	엄폐물이 많은 넓은 필드로 에리어 오버가 있다. 엄폐물은 전부 파괴가 불가능하며 매우 높은 빌딩이 하나 있어서 여기를 필드로 고를 경우 이 빌딩 위에서 시작하여 유리하게 스타트가 가능하다.
ETAL BASE	엄폐물이 많고 높은 가건물도 많고 벽도 설정되어 있는 넓은 필드. 에리어 오버가 있으며 야간전이기 때문에 레이더 의존도가 높아진다.
CAVE	동굴이다. 에리어 오버는 없으며 천장이 높은 편이라 미사일도 꽤나 안심하고 쓸 수 있다. 바닥의 굴곡이 여기저기 있으며 엄폐물도 많은 필드.

랭커 레이븐 57걸

※사진은 클리어 후의 것이므로 랭크가 조정된 경우가 있습니다

49위 오로라 시커

AC: 브레이크 스루 **상금: 2,000C**



젊은 신인 레이븐. 나인 브레이커를 목표로 참전했지만 솜씨가 미숙하여 아직 승이 없다. 그래도 굴하지 않고 상대에게 맞서는 모습 덕분에 주변에서 인기가 높으며 첫 승리가 기대되고 있다.

대전팁

그냥~할말이 없다. 가만히 서서 오는 것만보고 싸워도 이긴다. 혹시 이 녀석에게 진다면 당신은 아머드 코어에 답이 없는 인간일지도 모른다.

48위 허슬 원

AC: 에이트 볼 **상금: 2,500C**



하위의 대표적 AC. 무장과 기체의 성능 뿐만이 아니라 그 소극적인 전법이 지금 순위를 필연적으로 보장하고 있다. 과거에 존재한 전설의 레이븐의 후계자를 자칭하고 있지만 매년 비슷한 사람이 등장한다.

대전팁

전작을 해본 사람이라면 모습만 보고도 공포에 질릴 외관을 하고 있다. 어째서 전작 최강의 레이븐이 48위인 것인가. 하지만 숫자도 9가 아닌 8이고 이름도 허슬러 원이 아닌 허슬 원.사기꾼에 엽집꾼, 모리배에 실력도 개판. 우리의 기본 파츠가 얼마나 충실한 성능을 지녔는지 알려줄 뿐. 오로라 시커보다 더 약하다.

47위 리빙데드

AC: 머니 메이커 **상금: 3,000C**



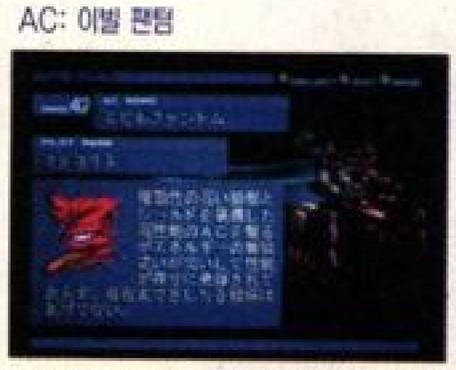
많은 액수의 빚을 갚기 위해 강제적으로 참전. 머신건이 유일한 무기인 싸구려 기체로 필사의 싸움을 하고는 있지만 초보수준의 조작기술인지라 승리와는 친하지 못하다.

대전팁

드디어 제대로 싸울 첫 상대. 4족형이라 속도도 빠르고 머신건에게 연속적인 연타를 허용하면 OUT PUT DOWN 현상을 초래하여 잘못하면 진다. 부스터는 잘 사용하지 않기 때문에 근접하여 블레이드로 싸울 것을 추천한다. 움직임은 단순하므로 근접하는 데에 주력하면 쉽게 이길 수 있다.

46위 코코리스

AC: 이빌 팬텀 **상금: 3,500C**



기동성 높은 다리 파츠와 실드를 장비한 고성능 AC를 조작하지만 에너지의 낭비가 화근이 되어 성능이 충분히 발휘되지 못하고 있으며 현재까지 이렇다할 전적을 올리지 못하고 있다

대전팁

부유형 파츠에 무기도 강력하여 머뭇거리면 진다. 쉬지않고 움직여주면 이길 수 있다. 거리에 따라 무기 교환을 잘 해주는 것이 포인트로 원거리 미사일 싸움에서는 잘 확률이 높으므로 너무 거리를 두지는 말자.

45위 에네

AC: 피스풀 위시

상금: 4,000C



가족의 수술대금을 벌기 위해 아레나에 몸을 던진 소녀. 기체의 성능은 낮고 실력도 어린아이 수준이라 하위에 정체중. 세간의 평지풍파를 맛보고 있지만 굴하지 않고 싸움을 계속하고 있다.

대전팁

핸드건 정도가 무장의 전부. 프로필을 보면 눈물이 핑 돌아서 차마 짓밟을 수가 없지만 일본어를 모르는 당신은 이기고 나서 나중에 몰랐다고 웃음 지어주자. 공격을 많이 허용해도 탄알이 떨어져 아무 것도 하지 못하기 때문에 여유있게 조작 연습을 하자.

44위 마그마 스피리트

AC: 호라이즌

상금: 5,000C



상대의 공격에 대하여 결코 도망가지 않는 투지를 지니고는 있지만. AC의 공격력이 낮고 실력도 받쳐주지 못하기 때문에 만년 하위이다. 그 뱃집만큼은 일류이지만 하위탈출 방법이 잡히지 않고 있다.

대전팁

정말 잘 맞아준다. 결코 도망가지 않기 때문에 매우 쉽게 이길 수 있다. 멀리서 미사일만 연발하고 있으면 어느새 승리한 자신을 볼 수 있다. 여기까지가 초기 기체로 이길 수 있는 대강의 한계선으로 다음 상대부터는 AC를 손을 좀 보고 싸우자.

43위 스네이키 죠

AC: 하이 스네이크

상금: 5,500C



기동력이 높은 탱크 AC를 조종하고 있다. 그 속력을 살린 추격이 특기이다. 그 반면 내구력이 낮기 때문에 정면에서 공격해오는 상대에게는 약하다. 위기에 몰리면 날뛰는 성격.

대전팁

탱크형 주제에 속도가 빠르며 거리가 가까워지면 검을 난사한다. 탱크형이라서 회피는 잘 하지 못하는데다가 방어력과 내구력도 낮으므로 머신건 등의 무기도 쓸만하다. 근거리에서의 검 연사속도가 매우 빠르므로 절대로 가까이하지는 말자.

42위 밧하훈트

AC: 루키 브레이커

상금: 6,000C



본래는 상위 레벨의 실력이지만 성장주와 신인을 쓰러뜨리는 것이 무한한 기쁨이라고 역설하며 일부러 현재 순위에 머물러 있다. 기체도 약자를 괴롭히는 것만을 주안점으로 구성되어 있다.

대전팁

강하다. 정말 강하다. 초반의 약한 파츠로는 도저히 이길 기미가 보이지 않는다. 일단 제네레이터나 부스터를 교체한 후에 피하기만을 반복하여 탄알을 다 떨어트리는 것이 그나마 비책이라면 비책. 공격력이 막강하여 맞장으로는 정말 이기기 어렵다. 어느 정도 미션에서 돈을 번 후에 싸우는 것이 좋다. 방어력은 약하므로 공격력이 1000을 넘는 무기로 상대하는 것이 유리하다.

41위 리벤저R

AC: 드라쿠거

상금: 6,500C



성능은 높지 않은 기체이지만 미사일 중심 공격은 위협적이다. 원거리 사격 경쟁 상태가 되면 랭크 이상의 강력함을 발휘한다. 자신이 패배한 상대는 평생 기억하는 성격이다.

대전팁

원거리에서의 미사일 공격은 정말 위협적. 2000 정도의 AP는 순식간에 날아간다. 중근거리 싸움을 유도하자. 미사일이 맞지 않는 300~250의 거리가 적당하다. 미사일만 무력화시키면 그리 어렵지 않다. 돈이 많다면 요격 미사일 계통의 익스텐션 파츠를 달아두는 것이 좋다.

40위 지라소레

AC: 오버 레인보우

상금: 7,000C



눈에 띄고 싶어하는 성격의 레이븐으로 원색을 조합한 컬러링의 기묘한 기체가 특징이다. 전투 스타일도 항상 화려한 것을 즐긴다. 화려함이 우선이기 때문에 안정성은 없지만 아주 가끔 눈부신 전과를 올린다.

대전팁

오버드 부스트를 자주 사용하는 적이다. 미사일은 강하지만 단지 그뿐으로 그다지 이렇다할 장점은 없다. 장외패가 있는 스테이지를 고르면 알아서 예리어 오버가 되는 경우가 많다. 특별한 공략법은 딱히 없다.

39위 D·G

AC: 풀메탈

상금: 7,500C



AC 개발에 참여하는 엔지니어가 본업으로 아레나에는 자신의 연구를 위하여 참가. 기체는 가장 합리적인 계산에 바탕하고 있다고 주장한다. 이론은 뛰어나지만 기술은 중간에서 아래이다

대전팁

분명히 기체는 강해보이지만 전혀 어렵지 않다. 기동력은 전혀 없으며 부스터도 거의 사용하지 않는다. 공격만 적당히 피하면서 싸우면 충분. 이쪽이 공격이 빗나갈 일은 거의 없으므로 바주카 등으로 즉결 처분하는 것도 좋다.

38위 허븐즈 마더

AC: 배니시먼트

상금: 8,000C



싸움에 홀린 레이븐을 쓰러뜨림으로서 그들을 사악한 정신에서 해방한다 주장한다. 중장갑 AC에 의한 강력한 공격으로 웬만한 AC는 가볍게 파괴한다. 기동력이 극단적으로 느린 것이 약점

대전팁

공격력은 강력하므로 정면 승부는 위험하다. 주위를 돌면서 오버드 부스트를 사용하여 측, 후면을 잡아 블레이드 공격이나 미사일 공격을 퍼부어주자. 움직임은 느리기 때문에 기동성에서 우위를 점하는 것은 어렵지 않다. 적의 블레이드 공격이 매섭기 때문에 정면에서 접근하는 것은 자살행위와도 같다는 점을 명심할 것

37위 모르쿠스

AC: 코즈믹 스타

상금: 8,500C



아레나에서는 유명한 쌍둥이 레이븐 중 동생. 옛부터 항상 형과 비교되며 자라왔기 때문에 경쟁심이 보통 사람의 배는 강하다. 자신에게 방해가 되는 존재인 형을 증오하고 있다

대전팁

경량형의 빠른 움직임을 보여주며 공격의 명중률도 높다. 약점은 좌측 팔에 아무런 장비도 하지 않고 있다는 것. 이쪽도 경량형으로 편업하여 근거리 전투를 펼치면 의외로 쉽게 이길 수 있다. 라디에이터 성능이 우수한 중량 기체로도 승부가 가능하다

PLAYSTATION2

36위 데스 머천트

AC: 샘플파츠 상금: 9,000C



본업은 무기 상인. 자신이 취급하는 파츠의 선전을 목적으로 직접 참전. 혼에 빠진 파츠를 교묘히 조합하여 특징적인 싸움을 보여줌으로써 구매의욕을 돋구는 수완은 1류의 장인정신을 느끼게 한다.

대전팁
RPG로 따지면 상태 이상 공격을 사용하는 적. 로켓에 맞으면 록온이 되지 않으며 미사일 회피용의 데코이를 사용한다. 근거리 블레이드 난사로 해결하는 것이 가장 쉽고 무난하다. 어설프게 라이플이나 미사일로 승부하려다가는 록온 불능에 빠져 헤매는 경우가 다반사이므로 근접전으로 편하게 해결하자.

35위 어스 세이버

AC: 어스 라이즈 상금: 9,500C



지구 귀환을 제창하는 레이븐. 지구 환경 재생을 부르짖으며 지금까지 수많은 찬동자에게서 꽤 많은 액수의 기부금을 모았지만 그 사용처는 불명이다. 장비는 고액을 호가하는 파츠가 많다.

대전팁
현재 상태에서 플레이어는 상상도 할 수 없는 고급 파츠를 사용하며 어깨에 달려있는 컨테이너 미사일이 정말 가공할 파괴력을 지니고 있다. 가능한 엄폐물이 많은 곳에서 싸우는 것이 좋으며 오버 히트가 잘 되는 것이 약점이므로 연속으로 피해를 줄 수 있는 무기나 그레네이드 등으로 상대하면 이기기 쉽다. 4족 타입이 싸우기 유리하다.

34위 에스큐어

AC: 화이티쉬 화이트 상금: 10,000C



강력한 산탄총을 주력 병기로 삼고 근접 전투에서는 발군의 파괴력을 자랑한다. 높은 기동성을 살려 숨쉴 틈조차 주지 않는 그 전투 스타일은 매우 강력하다. 약점이 띄지 않는 안정된 AC

대전팁
샷건은 근거리에서 맞게 되면 상당한 피해를 입게된다. 멀리서 강력한 미사일로 상대하는 것이 좋다. 캐논 종류는 잘 맞지 않으므로 자제. 자신이 있다면 블레이드 난사도 나쁘지는 않지만 AP가 우위일 경우에만 시도하도록 하자.

33위 카스툴

AC: 유니버설 스타 상금: 10,500C



아레나에서는 유명한 쌍둥이 레이븐 중 형. 옛부터 항상 동생과 비교되며 자라왔기 때문에 경쟁심이 보통 사람의 배는 강하다. 자신에게 방해가 되는 존재인 동생을 증오하고 있다.

대전팁
이기기 귀찮으면 미션 '기밀정보사수'를 클리어하여 죽여버리자. 이 정도 랭크의 레이븐 치고는 상당히 공격력과 방어력이 낮으며 움직임도 그렇게 빠른 편은 아니다. 확실히 동생보다 쉽니다. 특별한 공략법은 필요가 없다

32위 타임키퍼

AC: 인피니티 상금: 11,000C



시간에 병적으로 집착하여 초단위로 행동하는 남자. 예정대로 승부를 끝낼 수 있을까에 항상 신경을 써서, 속력을 중시한 AC로 급박한 싸움을 거는 전법을 취한다.

대전팁
이 녀석도 미션에서 죽일 수 있으나 상당히 후반이라 싸우는 경우가 대부분일 듯. 빠르고 강하며 파상공세를 펼치는 데다가 명중률이 높다. 블레이드도 상당히 잘 사용하므로 화염방사기를 이용, 접근전을 유도하여 화염시키는 것이 가장 쉽다. 원거리에서 싸우면 오히려 불리하다. AP를 높게 세팅하여 도전할 것.

28위 탄데리오

AC: 버티컬 파이어 상금: 13,000C



29위 베스타리오

AC: 호라이즌탈 파이어 상금: 12,500C



「헬파이어」라 칭하는 2인조 중의 한 명. 둘이 합하면 무적이라고 공언하고 있지만 1 대 1로 싸우는 아레나에서는 그 실력을 발휘하지 못하고 현재 이상의 전적은 올리지 못하고 있다.

대전팁
어느 정도 위력 있는 무기를 주체로 싸우며 움직임이 굼뜨다. 강력한 블레이드를 난사해주거나 그레네이드 라이플로 상대하는 것이 쉽고 간단하다. 원거리 싸움은 양쪽 모두 약간 위험하니 못 견딜 정도는 아니다.

31위 엘런 스미시

AC: 메모리어 상금: 11,500C

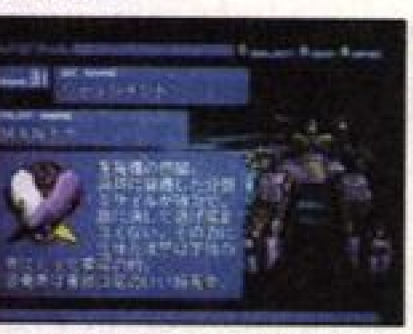


사고로 과거의 모든 기억을 잃은 사나이. 희미하게 남은 싸움의 기억만을 단서 삼아, 자신을 되찾기 위해 아레나에 참전했다. 서서히 되찾고 있는 실력은 옛날의 강력함을 단편적으로 보여준다.

대전팁
원거리 무장이 빈약한 반면 팔의 공격력은 막강하다. 따라서 멀찌감치서 미사일을 연사하는 것이 최상의 패턴. 연속으로 쏘지는 않지만 팔의 공격은 위험한 것이 사실이기에 회피 운동을 게을리하지 말자. 캐터필러나 중장 4족 형이라면 그레네이드로 맞장을 뜨는 것도 도움이 된다.

30위 MAN++

AC: 저지먼트 상금: 12,000C



중장비 4족형. 양 어깨에 장비한 분열 미사일이 강력하여 적에게 결코 도망갈 구석을 만들어 주지 않는다. 그 힘에 의존한 공격은 하위 클래스에게는 위협적이다. 탑승자는 보통 때에는 사람 좋은 호청년이라고 한다.

대전팁
핸드 그레네이드가 가장 거슬리는 적이다. 20방 밖에 없기 때문에 이걸 전부 피하고 나서 상대하면 매우 쉽지만 그렇지 않다면 더 강력한 백 웨폰의 그레네이드로 맞장을 뜨는 수밖에 없다. 거리만 있으면 눈으로 보고 피할 수 있는 속도이므로 멀리서 미사일로 상대하는 것도 좋다.

27위 닥터 · 사이몬

AC: 엘리멘트 126 **상금: 13,500C**



자작 AI(인공지능)에게 전투를 시키는 과학자. 당초에는 연패를 거듭했지만 그 때마다 버전업을 반복하여 서서히 두각을 나타내고 있다. AI만이 지닐 수 있는 정확한 조작과 전술적인 전법이 특징이다

대전팁
뒤를 잡히기 아주 쉽다. 그만큼 움직임이 둔다는 이야기. 약한 방어력을 노린 강력한 일격을 먹여주면 좋지만 데코이를 사용하는 관계로 미사일은 비추천. 다른 방법으로 데미지를 줄 것. 또한 뒤를 잡혔다 싶으면 무조건 오버드 부스트를 사용하여 벗어나도록.

26위 그렌 스톤

AC: 무빙 애드 **상금: 14,000C**

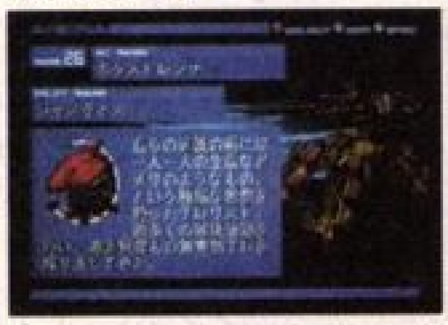


기업의 광고탑 AC를 몰고 있다. 많은 기업을 스폰서로 하여 지금의 지위를 만들었다. 실력과 돈이 결탁한 성공예라고도 할 수 있다. 밸런스 좋은 기체와 높은 실력은 단순한 바람잡이만은 아니라는 증거.

대전팁
어떤 상황에서도 안정적인 공격력과 회피 능력을 보여주지만 그렇게 압도적인 강력함을 보여주는 것은 아니다. 이것이 이 녀석의 약점으로 극단적으로 강력한 고급 파츠로 세팅하여 도전하면 의외로 매우 쉽게 이길 수 있다. 성능 차이로 누르는 것이 가장 좋다.

25위 저스티스

AC: 카타스트로피 **상금: 15,000C**



자신의 정의 앞에서는 한 사람 한 사람의 생명 따위는 벌레만도 못하다는 극단적인 사상을 지닌 테러리스트. 수많은 파괴활동을 행해왔으며 과거 수많은 무차별 테러를 반복해왔다.

대전팁
왼 형 캐논이 정말 막강. 10발 가지고 있으므로 이것을 소모시킨 후에 싸우도록. 체인건과 미사일은 그렇게 위력적이지는 않지만 오버히트를 초래할 우려가 있으므로 어느 정도 회피해주는 것이 좋다. 열 차 오위 미션에서 죽어버리는 것이 내구력이 약하여 훨씬 이득이다.

24위 블러드 스트라이커

AC: 바렛트 레겐 **상금: 16,500C**



극도의 병기 매니아이며 특히 기관총을 좋아한다. 장비하는 무기는 전부 연사병기여야 한다는 집착이 있다. 연사의 감촉을 맛보는 것이 최고의 기쁨이지만 탄약값이 깨지는 것에 목하 고민중이다.

대전팁
가장 고성능의 라디에이터와 최고 수준의 실탄 방어력. 이 두 가지만 갖추고 있으면 맞아가면서도 이길 수 있다. 어중간한 방어력으로 덤비면 궁지에 몰리는 경우가 많으므로 세팅에 각별히 신경을 쓰자.

23위 프레이아

AC: 스위트 에덴 **상금: 18,000C**



미남으로 알려져 있으며 수많은 여성 팬을 보유하고 있다. 용모만이 아니라 실력도 1류. 특기인 공중전으로 적을 한각시켜 신속하게 이기는 것을 신조로 하고 있다. 성별은 불명이다.

대전팁
어렵다. 명중시키는 데에 자신이 없다면 미사일로 원거리 전투를 펼 수밖에 없다. 공중전을 주로 펼치는 것이 플레이어 입장에서는 뼈아프다. 그레네이드 등의 3000이 넘는 공격력을 지닌 무기로 단기 승부를 보는 것도 좋다. 착지 때에 생기는 경직을 노리는 것이 명중률은 높지만 잘 착지를 하지 않는 점도 짜증. 화력으로 밀어 붙이는 것이 그나마 확실하다

22위 스미더

AC: 레디 엣지 **상금: 19,500C**

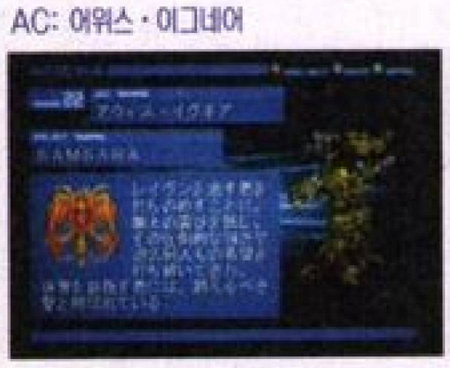


못 말리는 스피드 광으로 모든 일에 항상 속도를 추구하는 남자. 기동성 향상에 상금을 투자하여 아레나에서 최고의 기동성을 지닌 AC로 승부한다. 스피드 위반으로 과거 250회 정도 체포되었다.

대전팁
항상 오버드 부스트를 사용하기 때문에 공격을 맞추기가 매우 어렵다. 하지만 에리어 오버가 존재하는 스테이지를 고르면 알아서 장아웃. 엄폐물이 많은 스테이지를 고르면 어느 한 군데에 갇혀서 나오지 못하는 얼빵한 모습을 보여주기도 한다. 이쪽에서 덤내기 보다는 자멸을 노리는 쪽이 빠르다.

21위 SAMSARA

AC: 어위스 · 이그네어 **상금: 21,000C**



레이븐을 지망하는 사람을 때려눕히는 데에 더할 바 없는 기쁨을 느끼고 그 압도적인 강함으로 과거 셀 수 없이 많은 사람들의 희망을 산산조각 내어왔다. 강자를 노리는 자에게는 넘어야만 할 벽이라 불리고 있다.

대전팁
정말 어렵다. 빠른 움직임에 공격력도 높다. 공격력 최강을 자랑하는 그레네이드를 장비하고 싸우는 것을 추천한다. 라이플을 쏠 때에 잠시 생기는 경직을 이용, 그레네이드로 맞창을 뜨면 이쪽이 입히는 데미지가 더 높으므로 반복 패턴으로 승리를 얻을 수 있다. 이동하면서 캐논을 쏠 수 있어야 하므로 4족형을 추천. 공격력이 약한 무기로 정공법으로 이기기는 매우 힘들다.

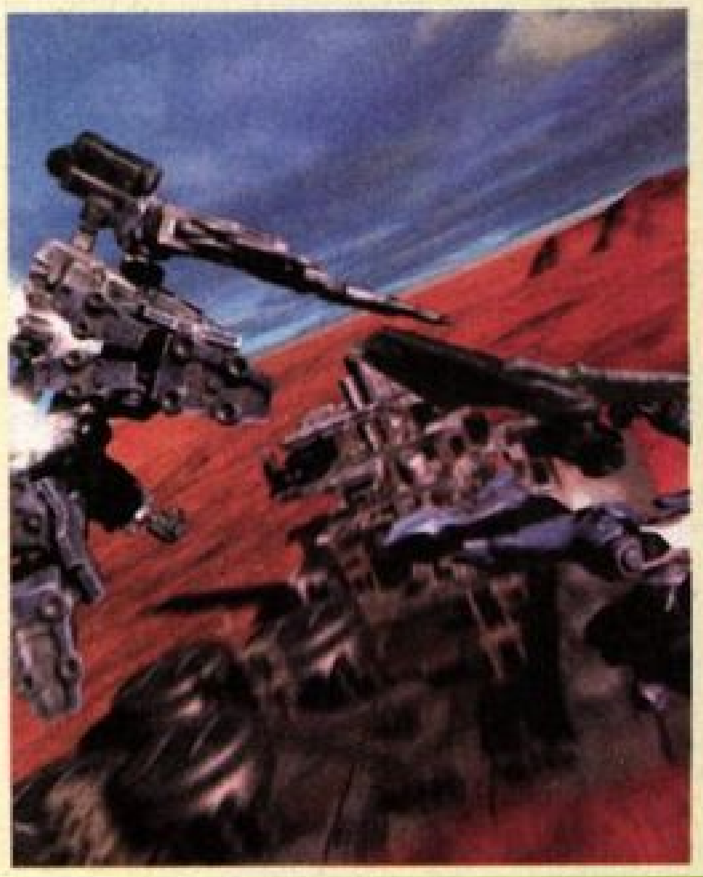
20위 레드 하트

AC: 레드 퓨리 **상금: 22,500C**



화성 출신의 젊은이. 화력을 중시한 그의 기체는 상대하는 자를 격렬한 화염속으로 몰아넣는다. 지구에서 온 이주자를 화성의 기생충으로 취급하며 경멸하고 있다. 전형적인 화성 세대의 레이븐

대전팁
중반 미션에서 제거가 가능한 캐릭터. 로켓은 피하면 그만이며 화염방사기는 가까이 가지 않으면 그만이다. 결국 그녀에게(여자다 여자!) 남은 것은 그레네이드인데 이걸 쏠때에 움직임이 완전히 멈추므로 마음대로 요리해주자. 밀착만 피하면 이길 수 있는 상대. 실수로 로켓을 맞지 않도록 주의



PLAYSTATION2

19위 트리엔데

AC: 에버모어 상금: 23,500C



내구력 높은 탱크 AC를 이용한 방어 중시 전법으로 적의 탄알 부족을 노린다. 살아남은 자가 최강이라는 사상을 지닌 레이븐. 너무 보신을 우선하기 때문에 일을 거의 하지 않는 것으로 유명하다.

대전팁
레이더 기지 파괴 미션에서 보스로 등장한다. 매우 느린 움직임에 공중전도 펼치지 않는다. 블레이드 난사나 화염방사기 세례를 이용한 근접전을 펼치는 것이 최적. 방어력이 낮은 경량형으로는 상대하지 말 것. 상대의 화력 만큼은 우수하기 때문이다.

18위 헤르제엔

AC: 클락 워크 헤드 상금: 24,500C



레이븐 중에서는 희귀한 인텔리로 전술 연구에 여념이 없다. 정밀한 계산에 기초한 전술은 확실한 승리를 낳는 원동력이지만 때로는 탁상공론으로 끝나는 일도 있다. 고대 지구의 병법서 수집이 취미

대전팁
블레이드와 소점프, 펄스 라이플을 주력으로 공격한다. 공격력이 높은 무기로 단기 승부를 보는 것이 좋으나 소점프로 상당수의 근거리 공격을 피하며 블레이드 반격도 매섭다. 중거리 이상에서 미사일 공격이 가장 무난하다. 고공 공격은 하지 않으므로 그나마 위안. 심각하게 어려운 것은 아니다.

17위 하이어모서

AC: 포서매그너 상금: 25,000C



모든 상황에 대응할 수 있는 고성능 탱크 AC를 조작한다. 실드를 이용한 견고한 가드와 밸런스 잡힌 무기구성은 장기전의 승리를 확실히 보장한다. 탑승자는 「아레나의 정의」를 자칭하고 있다.

대전팁
어깨의 펄스 캐논은 공지에 올라가 전까지는 사용하지 않으며 오버드 부스트를 꽤 자주 사용한다. 블레이드나 화염 방사기 등의 근거리 무기와 미사일을 조합하여 쉴새없이 괴롭히는 작전이 유효하다. 가능한 빠른 속도를 유지할 수 있도록 세팅하는 것이 유리하다. 종합적인 공격은 별로 매섭지 않다.

16위 에버 파이터

AC: 홀리 마더 상금: 26,000C



역사 최고의 출격수를 자랑하는 대 베테랑. 고령으로 인하여 둔해진 판단력을 경험과 예상으로 커버하는 그 모습을 존경하는 레이븐들은 줄을 잇는다. 지하세계에서의 전쟁의 시대를 살아온 몇 안되는 레이븐

대전팁
조사대괴멸에서 죽일 수 있다. 처음부터 공격을 근거리 전투로 이끌면 반격 한번 제대로 못하고 사망하고 만다. 공략 끝.

15위 보헤미아

AC: 나르키소스 상금: 27,000C



모 대부호의 아들로 낭비와 쾌락의 절정을 달리며 살아가고 있다. 고액 파츠로 구성한 기체는 결코 겉멋만이 아니며 실력과 재능도 탁월한 실력자. 아레나에는 여흥으로 참가.

대전팁
공격력이 무지막지한 것은 인정하나 그의 방어력은 턱없이 부족하며 등의 대구경 캐논을 사용할 때에 완전히 무방비 상태가 된다는 단점이 있으며 탄알을 전부 합쳐도 30발이 되지 않는다. '30번만 피하면 이긴다' 내지는 '대구경 캐논만 꺼내면 이긴다'라는 마음가짐으로 싸우면 쉽게 이길 수 있다.

14위 켄·하야부사

AC: 모델·T 상금: 28,000C



근검절약가 레이븐으로 파츠는 모두 값싼 타입으로 구성되어 있다. 낮은 성능을 실력으로 메우고 있으며 꽤나 강적이다. 기체의 성능이 높으면 틀림없이 상위에 들어갈 정도의 실력가.

대전팁
샌드백. 파츠의 성능이 너무도 나쁘기 때문에 아무런 고생없이 이길 수 있다. 마치 사이코 건담과 자크의 싸움을 보는 듯한 정도의 성능차이. 자기 마음속에 제한 시간을 설정하고 싸우면 그제서야 긴장감이 조금 생길 정도?

13위 아크

AC: 노아 상금: 31,500C



어렸을 때에 우주선 추락사고와 조우하여 수만명의 희생자 속에서 홀로 살아남은 기적의 남자. 그 비참한 체험 이후로 마음을 굳게 닫고 일체 감정을 드러내지 않는 전투 머신으로 변했다.

대전팁
다탄두 미사일과 핵 미사일이라 불리우는 대형 미사일로 확실하게 플레이어를 압도한다. 엄폐물이 많은 곳에서 싸워서 불발을 유도하는 것이 최상의 대책. AP가 낮은 것을 이용하여 오버 히트를 유발하는 무기를 장착하도록 하자.

12위 발자크

AC: 창천5호 상금: 33,500C



공중전이 특기인, 탱크 AC 치고는 특이한 타입. 그 독특한 이름과 전법에서 「하늘의 레이븐」이라는 이명을 얻었다. 위험을 무엇보다도 즐기는 호한( )으로 지금까지 많은 수라장을 헤쳐왔다

대전팁
어렵지 않다. 공중전이 특기라고는 하지만 이쪽의 공격은 거의 다 맞아주는 편이다. 단지 근거리에서 공격을 맞추기가 약간 까다로운 관계로 거리는 어느 정도 두는 것이 좋다. 그리 어렵지 않은 상대.

11위 넘버1111

AC: 원카운트 상금: 36,500C



「1」이라는 숫자에 상식 이상의 집착을 지니고 현재의 순위를 고수하는 데에 병적인 집념을 보여준다. 11보다 1의 수가 적기 때문에 정점의 자리는 흥미가 없다고 한다

대전팁
11오타쿠. 단지 그뿐. 양형 캐논의 공격이 끝나면 남은 것은 리지 로켓뿐인데 이것은 피하기가 매우 쉬우므로 캐논을 피하는 데에 주력하면 이긴 것이나 다름없다. 리지 로켓의 공격력은 3100이므로 실수로 맞지 않도록 주의할 것.

10위 스트링

AC: 첸게보테 상금: 40,500C



임무달성률 100%를 자랑하는 레이븐. 임무달성을 위해서는 어떤 수단도 가리지 않는 비정함으로 유명하다. 모든 점에서 결점이 없는 기체를 지니며 그 원숙한 기술 앞에 많은 자들이 패배하여 사라져갔다.

대전팁
이제부터 나오는 적들은 모두 강화인간이다. 염두에 두고 싸울 것. 스트링은 미션에서도, 아레나에서도 모두 어렵다. 공방어력이 우수하며 중장 AC 주제에 움직임도 좋다. 근접전을 유도하여 실드와 방어력이 높은 파츠로 버티면서 화염방사기·800발을 전부 쏟아 부어주면 이길 수 있다. 일종의 꼼수. 정공법으로 이기려면 꼭 요격 미사일을 달아두도록 하자.

9위 마시레스

AC: 블랙 사이즈 상금: 45,000C



암살 전문 레이븐. 강력한 백 웨폰으로 표적에 치명적 손상을 입히고 양손의 블레이드로 끝장을 낸다. 그 공포스러운 전법에서 「사신」이라 칭해지고 있다.

대전팁
방어력이 매우 약한 것을 노려 거리를 두고 미사일로 공격하면 의외로 쉽게 이길 수 있다. 주로 공중전을 펼치며 조금만 거리가 가까워지면 더블 블레이드+검풍으로 확실히 1000 이상의 데미지를 준다. 공격력으로 밀어붙이자.

8위 드레드 아웃

AC: MK-9999 상금: 54,000C



하이 레벨의 탱크 AC를 다룬다. 그 내구력과 공격력은 파괴의 상징이라고 본인은 말한다. 근거리에서 원거리까지 모든 거리에서의 싸움에 능통한 만능형. 이전에는 평화활동가였던 것 같다

대전팁
비슷한 기체로 세팅하여 맞장을 뜨면 이기기 어렵다. 오버드 부스트를 자주 사용하는 점을 이용하여 링아웃을 노리는 것이 속편하다. 공격력이 무식하게 강한 것이 특징으로 명중률도 높은 편. 실력으로 이기지 못하면 링아웃 이외에 대책이 없다. 중장 기체들은 반드시 고생하게 될 AC. 컨테이너 미사일로 승부를 보는 것도 방법이라면 방법이다.

7위 로즈 헌터

AC: 하트 퀸 상금: 80,000C



아레나에서도 유명한 여성 레이븐. 스나이퍼 라이플의 고정밀도 사격은 확실의 상대의 AP를 깎는다. 기체 성능에 의존하지 않고 실력 하나로 이겨온 것은 확실한 실력의 증거.

대전팁
기동성 중시의 극을 보여주는 경쾌한 기체. 미사일과 라이플이 주공격 수단으로 공중전을 주로 펼친다. 착지시의 빈틈을 노린 그레네이드가 가장 확실하지만 착지도 잘 하지 않으므로 쓰러트리는 데에는 시행착오가 필요하다. 한 번에 이기기는 어렵고 몇 번 상대해보고 조금씩 기체를 손보는 것이 좋다. 공격력은 그리 높지 않다는 것이 위안.

6위 데우스엑스마키나

AC: 아이소스타시 상금: 120,000C



불리한 입장에 있는 의뢰인의 의뢰를 주로 받는 주의를 지니고 있다. 그것은 강자와 약자의 균형을 유지하여 싸움을 길게 끌기 위한 것으로 약자의 편은 아니다. 그의 행동은 전부 계산하에 이루어진다.

대전팁
공격력은 절대적이지만 방어력이 매우 낮다. 비슷한 툰업으로 맞장을 뜨면 거의 이길 수 있다. 중장갑에 실드까지 치면 이길 확률은 더욱 높아진다. 8, 7위에 비하면 쉬운 상대. 고성능 경량 AC라면 전탄 회피 후에 요리하는 것도 좋다.

5위 아니마드

AC: 데스 페널티 상금: 150,000C



〈244〉
최고 클래스의 내구력과 AP를 지닌 중량급 2족 AC. 그 견고함은 상대의 공격에 전혀 개의치 않으며 방어를 무시한 맹렬한 돌격 공격이 매우 강력하다. 원수를 찾아서 참전.

대전팁
공격력보다는 그 내구력과 방어력이 무시무시한 녀석이다. 후방으로 돌아서 문라이트 소드를 이용한 참격이 가장 효율적이다. 따라서 세팅은 경량형으로 하는 것이 좋으며 정면 승부는 절대로 피하도록. 녀석의 검도 무섭기 때문이다. 오버드 부스트를 잘 사용하면 후방 장악은 그리 어렵지 않을 것이다.

4위 세바스찬

AC: 트라이언펄스코어 상금: 400,000C



최고의 기체와 무기를 합친 경량 AC. 그 기동력을 최대한으로 발휘하여 질풍과도 같이 상대를 쓰러뜨린다. 그 조작기술은 아레나 톱 클래스. 자신의 싸움을 예술이라 칭한다.

대전팁
빠르고 강하다. 중화기로 밀어붙이는 이외에는 그다지 답이 없다. 공중, 지상 가릴 것 없이 이동하며 오버드 부스트도 능숙하다. 익스텐션을 이용한 적극적인 미사일 공격을 가하면 그나마 쉽게 이길 수 있지만 상대의 공격에 어느 정도 대응이 없으면 먼저 죽는다. 경량, 중장형 중 자신 있는 것을 택하는 것이 싸우기 좋다. 괜히 상성따지지 말고 실력으로 승부하도록

3위 라이온하트

AC: 울티메이트 나이트 상금: 500,000C



〈246〉
역관절에서는 최강을 자칭하는 레이븐. 예너지 라이플에 의한 격렬한 공격은 유성에 묘사된다. 그 약점이 전혀 없는 강력함은 아레나 제일이라 평가되며 1위와의 대결이 기다려지고 있다.

대전팁
미사일, 체인건, 암 웨폰, 가릴 것 없이 플레이어를 괴롭히는 얄미운 녀석. 딱히 대처방법은 없다. 지금까지 헤쳐온 실력을 토대로 싸우는 것 밖에는. 필자(×2)의 경우 공방어력이 높은 중장형으로 피해를 감수하며 공격력으로 승부하여 첫 번에 승리하기는 했지만~. 딱히 이것이 최고다라는 방법은 없다.

2위 죄수번호 B-24715

AC: 아포칼리프스 상금: 600,000C



〈247〉
강력한 중화기와 높은 기동력을 양립시킨 빈틈없는 기체. 양 어깨의 그레네이드는 어떤 기체도 확실히 분쇄한다. 약 1억년의 징역이 선고되어있는 복역인이지만 초법규적으로 참전.

대전팁
바로 앞 녀석보다 더 어렵다. 그레네이드와 사벨이 공격의 전부이며 오버드 부스트를 마구 사용한다. 도망갈 구석도 주지 않은 강한 녀석. 실력으로 이기기 어려우면 라인 아웃을 노리는 것도 좋다. 약점이 없다~정말로.

1위 아레스

AC: 프로비던스 상금: 1,500,000C



압도적 힘으로 정점에 군림하는 자. 너무 강한 나머지 이기는 것조차 지겨워 하고 있다. 그가 원하는 것은 이제 명예가 아닌 자신을 뛰어넘는 자 뿐.

대전팁

플레이어에게 곧바로 다가오는 버그가 발동하여 가끔씩 엄폐물에서 아무 것도 하지 않을 때가 있다. 그것만 제외하면 거의 완벽에 가까운 플레이를 펼친다. 핸드 그레네이드의 정확한 사격으로 인한 공격이 가장 효과적이다. 카라사와를 얼마나 잘 맞느냐가 승리의 관건. 이쪽도 카라사와가 있다면 약으로 게임이 매우 쉬워질 것이다.

51위 크리스 미우라

AC: 벨티엄 상금: 1,200C



모사의 사원이었지만 평범한 인생을 버리고 아레나에 도전. 대단한 특징도, 성능도 없는 평범한 기체에다 실력도 낮지만 본인은 충실하게 싸우고 있기 때문에 주위의 따뜻한 시선들이 늘 지켜보고 있다

대전팁

이전 랭크 40위 수준. 설명 필요 없다. 이때의 플레이어는 너무도 강하다.

52위 시빅스타

AC: 밀리어네이어 상금: 1,600C



수천명의 저소득자가 공동으로 AC를 구입, 아레나에서 획득한 상금을 나누어 갖는다는 계획이었지만 대표인 탑승자의 실력이 낮은 관계로 연패를 거듭하고 있으며 희망의 빛마저도 꺼지려 하고 있다.

대전팁

오로라 시커와 같은 수준, 또는 그 이하. 역시 설명 필요 없음.

53위 믹싱 키드

AC: 스트레이 시프 상금: 3,600C



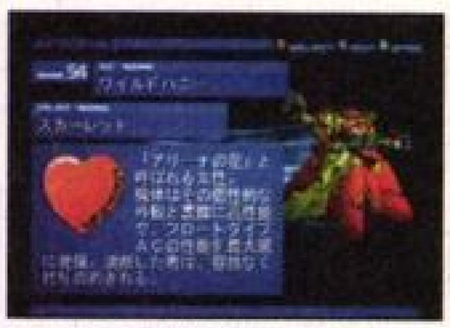
어린 시절 생이별한 육친을 찾고 있다. 화성 전체에 어필할 수 있는 장소를 찾아서 참가했다. 수많은 강호에게 둘러싸여 고전중으로 희망은 아직 달성되지 않았다.

대전팁

높게 쳐줘도 리빙 데드 수준. 성능의 차이로 상대가 되지 않는다.

54위 스칼렛

AC: 와일드 허니 상금: 10,000C



「아레나의 꽃」이라 불리는 여성. 기체는 그 개성적인 외형과는 달리 고성능으로 부유형 AC의 성능을 최대한으로 발휘하고 있다. 방심한 자는 용서없이 일어날 수 없을 정도로 얻어맞는다.

대전팁

공격력이 매우 빈약하다. 적당히 맞아주고 때리고 놀자.

55위 서전트 밥

AC: 나이트갈 상금: 15,000C



전직 군인의 노( )레이븐으로 왕년의 감을 되찾기 위해 참전. 탱크 AC만의 중장갑이 강력하여 보통 수준의 AC는 순간적으로 파괴된다. 정갈한 조작기술과 노련한 전법은 베테랑만의 특징.

대전팁

공격력이 매우 강하고 방어력이 높아서 잘못하면 1위 상태에서도 패하는 망신을 당할 수도 있다. 원거리전을 펼치거나 화염방사기로 지지는 것을 추천. 실력은 트리엔테, 하이어포서와 비슷.

56위 팰콘 Ⅷ세

AC: 비지런티 Mk-Ⅷ 상금: 20,000C



아레나에서는 유명한 레이븐 가문 출신. 선조 대대로 같은 이름을 사용해 왔으며 초대의 활약을 연설하는 버릇이 있다. 지난 날 은퇴한 아버지의 뒤를 이어 8대째로서 아레나에 참전.

대전팁

역시 성능 차이로 이길 수 있다. 움직임은 뛰어나나 성능 차이가 너무도 크다.

57위 개로우즈 버드

AC: 라이어트 상금: 25,000C



정식 등록을 거치지 않고 아레나에 난입하여 힘으로 자신의 참가를 인정시켰다. 그 파격적인 성격은 기체구성과 전법에도 나타나서 싸움에서도 무어라 비할데 없는 난장판을 보여준다.

대전팁

공격은 확산 빔, 패널 등으로 화려하지만 한발한발의 공격력은 낮고 본인의 방어력은 턱없이 낮다. 별 고생 없이 이길 수 있을 것이다.

58위 메이트 히스

AC: 데스마스크 상금: 100,000C



과거에 싸움에서 사망한 레이븐과 같은 이름을 가지고 있다. 기체도 전법도 흡사하여 본인이 살아 돌아왔다고 소문이 돌고 있으며 사람의 상식을 뛰어넘은 그 강력함은 역전의 강호마저도 공포에 떨게 한다.

대전팁

최강의 AC. 카라사와, 문라이트, 그레네이드. 재빠른 움직임. 뭐 하나 부족한 점이 없다. 공략법도 딱히 없다. 상당한 운이 따라야 하며 자신이 가장 자신있는 형태의 기체로 최선을 다하는 수밖에 없다. 오버드 부스트를 자주 사용하는 관계로 정어웃은 어찌어찌 노릴 수 있다. 부디 건투를 빈다.

메일

미션 진행에서 도착하는 메일 리스트

신규 레이븐에게(新規レイヴンへ)

■보낸 이: 너브스 콩코드

화성에 잘 오셨습니다. 이후 님께서는 저희 「너브스 콩코드」에 소속하는 레이븐으로서 일을 맡기게 됩니다. 앞으로 잘 부탁드립니다.
현재 화성은 「테라포밍 계획」에 의하여 지구화에 따라 급격한 발전을 보이고 있습니다. 한편, 화성사회의 성숙에 따라 잠재되어 있던 조직간의 대립과 이권 다툼도 격화되어 있습니다.
그래서 화성 각지에서는 항상 분쟁이 끝이지 않고 있으며, 레이븐에게 있어서는 최고의 일터라고 할 수 있습니다. 실력에 따라서는 얼마든지 활약할 수 있겠지요.
또 한 가지.
화성에도 레이븐을 위한 아레나는 존재하고 있으며 모든 레이븐이 등록되도록 되어 있습니다. 님께서도 이미 등록을 마쳤습니다.
지금 님께서는 레이븐으로서 최하위 위치에 있습니다. 이후로는 님의 활약 나름입니다. 이후로도 정기적으로 연락을 취하겠사오니 항시 체크를 소홀히 하지 않도록 하여 주십시오. 그럼.

새로운 파트너에게(新パートナーへ)

■ 보낸 이: 넬 얼터

안녕하세요 레이븐. 저는 「너브스 콩코드」소속 섭외 담당관, '넬 얼터' 입니다. 의뢰 중개, 작전 임무중 통신 서포트를 시작으로 당신의 매니지먼트 전반을 담당합니다. 언제까지 함께할 수 있을지는 당신의 실력에 달렸지만, 어쨌든 잘 부탁해요.
갑작스럽긴 하지만 일을 맡아두었습니다. 레이븐으로서는 꽤 낮은 랭크의 업무지만 몸풀기로 하기에는 적당하겠죠. 확실히 처리해주세요.
레이븐이 된 당신에게 한 마디만 하죠.
"날 수 있는 새도 있지만 날 수 없는 새도 있다."
그것이 레이븐에게 있어서 단 하나의 진실입니다. 당신이 날 수 있는 새이기를 바래요.

지오매트릭스사(ジオマトリクス社)

■보낸 이: 넬 얼터

「지오매트릭스사」는 현재 화성에서 가장 큰 세력을 가진 기업입니다. 화성 개발 이전에는 그렇게 규모가 큰 기업은 아니었지만 다른사를 앞질러서 화성 진출을 달성하고 나서는 차례로 참신한 AC기술을 개발, 순식간에 No. 1 기업으로 성장했습니다.
레이븐에게 있어서는 가장 빈번하게 고용주가 되는 기업 중 하나예요. 이후로 당신이 레이븐으로서 이름을 날린다면 중요도가 높은 의뢰를 계속 청탁해오겠죠.
당신의 존재가치는 오로지 기업적인 판단에 의해 결정됩니다. 무엇이 당신을 먹여 살리고 있는지를 잊지 않도록 하세요. 그럼 또 연락하겠습니다.

엠로드사(エムロード社)

■보낸 이: 넬 얼터

「엠로드사」는 지구에서는 세계 최대의 규모를 자랑하는 초거대 기업이지만 화성에서는 지오사에게 한발 뒤처져서 2위의 자리에 머물고 있습니다.
당연히 현재 지위에 만족할 엠로드일 리가 없고 지오사를 따라잡는 데에 혈안이 되어 있으며 특기인 강행수단을 펼쳐 세력을 점점 확대해 나가고 있어요.
지구에서 톱을 달리는 이유도 그 무력에 있습니다. 타인을 배려하지 않고 항상사리사욕을 달리는 그 모습은 기업이라는 존재의 표본이라고도 할 수 있겠죠. 그럼 또 연락하겠습니다.

정부와 LCC(政府とLCC)

■보낸 이: 넬 얼터

알고 있겠지만 「지구정부」는 이전 지하세계의 혼란시대를 거쳐 발족한 지구의 통치 기관으로 「대파괴」이전 통치조직의 기능과 형태를 되살린 것입니다.
「LCC」는 그 정부가 설립한 화성통치기관이라고 불러야할 조직이지만 실제로 지구정부는 지구 환경 재생과 질서 유지를 최우선 과제로 하고 있고 LCC에 대해서는 거의 힘을 실어주고 있지 않기 때문에 충분히 기능을 다하고 있다고 하기 어려운 상태예요.
병력도 레이븐에 의지하지 않을 수 없는 것이 실정이고 실질적인 군사력은 거의 없어요. 기업도 겉으로는 LCC에 따르는 체 하고 있지만 속으로는 이익추구의 극을 달리고 있습니다.
LCC도 지금까지는 움직임이 조용했지만 언제 움직여도 이상하지 않은 상태입니다. 기업과의 물밑 대립은 점점 격해지고 있다고 말할 수 있죠.
많은 일거리가 생긴다는 건 당신들 레이븐에게 있어서는 좋은 일일지도 모르겠지만. 그럼 또 연락할게요.

디스오더(ディソーダー)

■보낸 이: 넬 얼터

「디스오더」배제 의뢰가 들어왔어요. 당신은 디스오더를 아직 모르는 것 같으니까 잠깐 설명하고 넘어갈께요.
디스오더는 화성개발 초기 이전부터 존재가 확인된 무인장갑병기입니다.
디스오더는 병기로서 강력한 장갑, 병기와 곤충과도 같은 통제된 「생태」를 지니며, 각지의 도시와 시설에 때때로 출현해서 커다란 피해를 일으키고 있어요.
디스오더는 대체 무엇인가? 그 비밀은 아직 해명되지 않았습니다. 현 시점에서 판명된 것은 우리들에게 있어 위험한 존재라는 것, 미확인 종이 존재할 가능성이 높다는 것, 그것뿐이에요.
이후로 계속 디스오더 관련 의뢰는 발생할 것이라 생각하지만 한층 주의해서 임하도록 하세요. 그 정보에도 항상 주의를 기울여 주시고요. 또 연락하겠습니다.

감사장(謝状)

■보낸 이: LCC

수고했다. 상당히 쓸만한 인간인 것 같군. 자네같은 사람이 앞으로도 우리 LCC를 위해서만 일해주면 좋겠지만 말이야. 우리에겐 힘이 필요하다. 화성을 위해서.

감사장(謝状)

■보낸 이: LCC

임무 수고했다, 레이븐. 덕분에 그들을 화성에 맞이할 수 있었다. 이것으로 드디어 행동을 개시할 수 있게 되었다. 이제부터 화성을 움직이는 것은 우리들이다.

바레나사(バレーナ社)

■보낸 이: 넬 얼터

「바레나사」는 화성에 있어 제 3 기업세력이라고 부를만한 존재입니다. 톱 2에 비하면 그 세력은 약간 열등하지만 높은 기술력에 의한 견고한 기반을 둬아 안정된 성장을 보이고 있어요.
표면적으로는 중립의 입장을 취하고 있으며 온건한 태도를 유지하고 있지만 그 배후에서는 자사의 이권획득을 위해 여러 가지 계획을 추진하고 있다고 해요.
그럼 또 연락할게요.

지오사와 디스오더(ジオ社とディソーダー)

보낸 이: 넬 얼터

이전 임무에서 지오매트릭스사가 운송하고 있던 것은 디스오더임에 틀림없어요. 미확인 타입이라고 생각해요.
지오사는 어디에서 어떻게 디스오더를 포획했으며 무엇을 위해 운송하고 있던 것일까요? 뭔가 꿍꿍이가 있는 것 같습니다.
알아내는 것이 있으면 연락할게요.

AC파츠 추가(ACパーツ追加)

보낸 이: 넬 얼터

새로운 AC파츠를 샵에 추가했습니다. 샵에서 체크해두세요.
또한 여담이지만 기업에 따라서는 자사에서 발주한 의뢰를 잘 처리해주는 레이븐에게 신형 AC파츠를 우선적으로 공급하는 케이스가 있어요. 잘 생각해두세요. 그럼 또.

신제품 안내(新製品のお知らせ)

보낸 이: 지오매트릭스

지오매트릭스에서 신제품 안내입니다. 저희 지오매트릭스를 지지해주시는 분들을 대상으로 신형 파츠를 샵에 추가했습니다.
기본 성능이 충실한 것은 물론이고 다종다양한 부가기능, 선진성을 추구한 디자인, 저희 지오매트릭스 기업 컨셉트가 발휘된 라인업입니다.
진정한 힘은 선택된 자에게만 내려져야 한다고 저희들은 생각합니다. 그러한 사람들만이 화성의 미래를 쌓아나갈 수 있는 것입니다.
저희 지오매트릭스의 제품은 그러한 선택된 사람들에게만 가치를 가지고 있다고 생각합니다.

AC유저 모든 분들게(ACユーザーの皆様へ)

보낸 이: 엠로드

이번에 신개발 AC용 파츠를 라인업에 추가했으므로 보고를 드립니다. 저희 회사가 제창하는 「더 많은 사람에게 힘을」이라는 기본 이념을 구현한 상품입니다. 자세한 것은 샵에서 확인하여 주십시오.
저희 회사가 특히 강조하고 싶은 것은 병기라는 것은 어디까지나 병기 이상의 것은 아니라는 것입니다. 지나친 기능도, 비합리적인 파워도, 그럴 듯하게 꾸민 디자인도 필요없습니다. 목적을 달성할 수 있는 것이라면 그것으로 족합니다.
좋은 병기라는 것은 더 많은 사람들이 쓸 수 있는 병기를 말한다. 저희들은 그렇게 생각합니다.

화성 전 인류에게(火星の全人類へ)

보낸 이: LCC

화성 개발은 일단락 되었고 인류는 화성에서 새로운 역사를 밟아나가고 있지만 재고해보아할 것이 기업의 존재이다.
환경을 무시한 지구(地區)개발, 지나친 병기 개발 경쟁. 이러한 것들을 이대로 방치해두면 다시 「대파괴」를 초래할 우려도 있다. 우리들은 화성의 정당한 통치기관으로서 무질서한 기업활동을 통제할 의무가 있다.
이후로 우리 LCC는 화성의 질서유지를 최우선으로 하여 화성에 존재하는 모든 기업을 완전히 관리하에 두는 것을 선언한다. 화성에 있어서 모든 기업활동은 우리의 통제에 기초하여 행해지게 된다.
이후로 우리들에게 적대하는 행동을 취하는 기업에 대해서는 엄연하게 대처를 할 것이다. 그것은 기업에 고용된 레이븐도 마찬가지이다.

특수부대 플라이트너스(特殊部隊フライトナーズ)

보낸 이: 넬 얼터

지구정부소속 특수부대. 그들은 「플라이트너스」라 불리고 있어요.
멤버의 대부분은 전직 레이븐으로 구성되어 있으며, 이번 화성체류의 주목적은 격화일로를 치닫는 기업간 투쟁에 대응한 치안유지 강화라고 합니다.
하지만 그 진짜 목적은 LCC에 의한 지배체제의 강화빼고는 없습니다. 지금 화성사회에 있어 기업의 전력을 깎아내릴 가장 유효한 수단은 용병인 레이븐의 배제. 그들은 그것이 가능할 정도의 힘을 가지고 있습니다.
그 중에서도 대장 「레오스 클라인」은 이전 최강의 레이븐 「나인 브레이커」로서 그 이름을 떨쳤으며 아레나 톱랭크의 자리를 한번도 넘겨준 적이 없다고 합니다.
우리들에게는 당신의 목숨의 보장은 할 수 없어요. 조심해요.

암약(暗躍)

보낸 이: 넬 얼터

플라이트너스의 활동에 의해 각 기업이 양성하던 레이븐이 차례로 제게되고 있어요. 그 때문에 지금까지 레이븐에 전력을 의지하고 있던 기업은 점차 세력이 후퇴하고 있습니다.
레이븐, 당신도 땅에 떨어지지 않도록 조심해요.

신제품 안내(新製品のお知らせ)

보낸 이: 지오매트릭스

신형 AC파츠 추가 안내입니다. 저희 지오매트릭스가 개발한 신제품을 샵에 추가했습니다. 저희사가 특별히 선발한 분들만이 손에 넣을 수 있는 최고의 품질을 가진 제품입니다. 더욱 강한 힘을 손에 넣어 함께 화성을 움직이는 존재, 화성을 이끄는 존재가 됩시다.

AC유저 모든 분들게(ACユーザーの皆様へ)

보낸 이: 엠로드

신개발 AC파츠를 샵에 추가했습니다. 엠로드의 최고봉을 자랑하는 제품입니다.
저회사의 이상은 저회사의 제품에 의하여 모든 사람을 축복으로 이끄는 것입니다. 이번 신제품은 그 이상의 하나의 도달점이라고 말할 수 있는 자신작입니다.
저회사의 제품은 여기 화성 사람들에게 더 좋은 미래를 약속합니다. 진정 좋은 것은 하나로 충분합니다.

고대 화성문명(古代の火星文明)

보낸 이: 너브스 콩코드

화성개발 개시이래 각지에서 우리들 인간의 손에 의한 것이 아닌 인공건조물이 발견되고 있습니다. 고대 화성에는 무언가 선진 문명이 존재했다고 생각해도 좋겠지요.
이것은 일반에는 극비항목으로 되어 있습니다. 미지의 문명, 생물의 존재를 알려서사회에 쓸데없는 불안을 안기는 것은 화성의 발전에 장에게 된다는 판단에서입니다.
지금 화성에 사는 인류에게 필요한 것은 과거가 아닌 빛나는 미래이니까요.

작전실패(作戦失敗)

보낸 이: 넬 얼터

엠로드 본대의 전멸은 플라이트너스의 손에 의한 것이라는 것이 파악되었습니다. 사전에 습격 정보를 눈치챈 그들이 전투에 난입하여 양사의 전력을 괴멸시켰다는 것입니다.
엠로드는 이번사건으로 자주 전력의 대부분을 잃고 LCC에 계속적으로 몰아붙여지고 있어요. 당연히 이대로 끝날 그들이라고는 생각치 않습니다. 또 연락할게요.

클라인에 대하여(クラインについて)

보낸 이: 넬 얼터

저희 콩코드사는 극비리에 플라이트너스 대장 레오스 클라인에 관한 조사를 행했어요. 그 결과 몇 가지 흥미로운 사실이 판명되었기에 알려드립니다.
클라인은 지금 있는 지구정부가 수립되기 이전, 즉 지하세계가 아직 혼란시대였을 때에 지구 아레나에 등록되어 있던 기록이 남아있습니다. 당시 클라인은 「레이븐즈 네스트」라는 용병 중개 조직에 속한 레이븐 중 한 명이었어요.
또한 지오사가 화성개발에 선구적으로 파견한 화성조사대 멤버 명부에도 클라인의 이름이 남아있었고요.
그는 대체 어떤 사람일까요?

무라크모 밀레니엄(ムラクモミレニアム)

보낸 이: 너브스 콩코드

무라크모 밀레니엄사가 남긴 화성 조사 자료에 의하면 디스오더란 화성 고대 문명이 낳은 파수꾼이라는 기술이 남아있습니다.
또한 그 「생태」를 볼 때에 디스오더는 자율적으로 행동하는 것이 아닌, 어떤 「사령탑」에 의해 움직여지고 있다는 기술도 존재합니다.
만일 그것이 사실이라면 디스오더를 제어하는 시스템이 존재한다는 것인데, 현재로서는 그러한 것은 확인되어 있지 않습니다.
역으로 그 제어 시스템을 발견하여 디스오더를 손아귀에 넣는다면 화성 전체를 장악하는 것쯤은 문제도 아니겠지요.

바레나사와 특수부대(バレーナ社と特殊部隊)

보낸 이: 넬 얼터

플라이트너스의 AC는 바레나사의 의하여 개조가 이루어지고 있다는 정보를 입수했습니다. 이렇다는 것은 바레나사가 LCC에 접근하고 있다는 사실을 뒷받침하고 있어요.
바레나사는 디스오더 기술을 응용한 병기를 개발하고 있다는 정보도 있습니다. 그러한 신형 병기가 만일 특수부대의 손에 넘어가면 어떻게 될지는 쉽게 상상이 가겠죠.
특수부대는 더욱 강한 적으로서 레이븐 앞을 가로막겠지요.
조심해요.

엠로드 접수(エムロード接収)

보낸 이: 넬 얼터

엠로드사가 LCC에 대해 항복하고 LCC의 관리하에 들어가기로 합의했습니다. 엠로드 지구본사도 지구정부에 따른다는 성명을 발표했어요.
이후로도 경영은 계속되지만 기다리는 것은 정부의 압박에 의한 온화한 약체화뿐이에요. 업계의 큰손이던 엠로드는 사실상 붕괴되었다고도 할 수 있습니다. 이후로 지오사와 바레나사가 어떻게 나올지에 따라 화성의 정세에 커다란 변화가 찾아오겠죠.
어찌되었든 레이븐이 할 수 있는 건 주어진 일을 수행하는 것뿐입니다. 한 번 땅을 떠났으면 계속 날아갈 수밖에 없는 거예요.

지오매트릭스 지구본사(ジオマトリクス地球本社)

보낸 이: 넬 얼터

지오매트릭스 지구본사와 화성지사와의 관계가 악화되는 것 같습니다.
이 이상 정부와의 관계를 악화시키고 싶지 않은 본사와 어디까지나 화성의 이권을 추구하는 화성지사와의 사이에 대립이 발생했고 분열 직전 상태에 달했다는 정보도 있어요.
화성지사는 이전부터 불온한 움직임을 보이고 있기는 했는데, 대체 뭘 꾸미는 걸까요? 새로운 움직임이 보이면 연락줄게요.

바레나사 제품정보(バレーナ社製品情報)

보낸 이: 바레나

신제품을 샵에 추가했기에 보고드립니다. 바레나의 영지를 결집하여 만들어 낸 최고의 제품입니다. 당사의 고도의 기술력을 실감해 보세요.
병기라는 것은 기술력이 전부입니다. 기술만이 세계를 바꾸어 나가는 원동력이 되는 것입니다. 그리고 그 힘을 장악하기에 어울리는 것이 저희 바레나인 것입니다.

지오사의 음모(ジオ社の陰謀)

■보낸 이: 넬 얼터

화성지사의 비장의 카드라는 것은 그 대형 디스오더의 기동 시스템이었던 것 같아요. 기술이용을 위한 연구에서 디스오더의 힘을 이용한 화성사회 장악으로 서서히 그 목적이 변질되었겠지요.
문제는 그들이 다음에 어떻게 움직일지 하는 것인데요, 예상대로 그들은 최후의 수단을 꺼낸 것 같습니다. 자세한 것은 이번 의뢰문을 읽어보세요.
그들은 확실히 수세에 몰리고 있습니다. LCC에게, 그리고 당신의 힘에. 당신은 단순한 용병 수준을 넘어서고 있어요. 저는 때때로 무서워져요. 당신이 계속해서 날아가는 그 끝에 무엇이 있을까가

화성통일선언(火星統一宣言)

■보낸 이: LCC

화성은 옛날 지구처럼 과다한 경제경쟁에 의하여 지친 기색을 보이고 있다. 하지만 그 싸움도 지금은 종결되었다. 모든 기업은 우리 LCC의 관리하에 들어와 건전한 경제활동을 행하게 된다.
화성에서의 불순한 항쟁이 종결된 지금, 우리 LCC는 여기서 한 가지 선언한다.
지금 여기에 화성의 통일은 달성되었다. 올바른 질서와 평화가 찾아온 것이다.

모든 레이븐에게(全てのレイヴンへ)

보낸 이: 레오스 클라인

기업, 정부, LCC…. 레이븐, 우리들은 너무도 구속되어 있다.
레이븐의 자유로운 지평을 세우는 것. 그것을 바라는 자는 나와 함께 와라.

모든 레이븐에게(全てのレイヴンへ)

보낸 이: 지구정부

여기는 지구정부입니다. 현재 LCC는 특수부대의 반란과 장관 부재에 따른 지휘체제의 혼란에 의하여 사실상 기능정지 상태에 달해 있습니다.
사태에 따라 화성통치권을 잠정적으로 LCC에서 저희 지구정부가 접수하게 되었습니다. 저희의 당장의 목표는 레오스 클라인을 시작으로 모든 반란분자를 진압하는 것입니다.
여러분의 이해와 협력을 부탁합니다.

레이븐(レイヴン)

보낸 이: 넬 얼터

클라인은 화성의 레이븐에 대해서 특수부대로의 결집을 독려하고 있어요. 그에게 호응하는 레이븐은 각지에서 계속적으로 집결하고 있고 특수부대는 현재 화성최대의 세력이라고 할 정도의 존재가 되려고 하고 있습니다.
클라인의 목적이 레이븐에 의한 화성지배라고 치면 지금까지 그의 행동은 모두 그것을 위한 포석이었을지도 몰라요.
정부에 소속된 병사가 된 것도, 특수부대를 최고의 부대로 길러낸 것도.
정말 그럴까요. 제게는 그가 그런 허무맹랑한 이야기를 진심으로 믿고 있다고는 생각하지 않아요.

조사보고서(調査報告書)

보낸 이: 넬 얼터

레오스 클라인이 화성조사대에 참가했었다고는 이전에 이야기했지만 제 개인적으로 과거 자료를 검색한 결과 흥미있는 걸 발견했습니다. 클라인 본인이 쓴 화성조사 보고서에요.
그 보고서에 의하면 화성에는 그 관리자인 「중구」가 존재하며 화성의 과거에 관한 모든 정보가 들어 있다는 것입니다.
그리고 그 「중구」의 억세스 권한을 가진 것은 화성 고유의 형태를 지닌 장갑기계. 그래요. 아마도 지금까지 조우했던 특수형 디스오더일 거예요.
이 보고는 대파괴 이전 자료에도 기록되어 있던 것이지만 너무 현실성이 없어서 당시에는 보고를 기각했던 것 같아요. 하지만 지금 상황에 비추어보면 쉽게 부정할 수 없게 되어버렸어요.
클라인의 목적이 「중구」의 접촉이라고 한다면 그 중구는 대체 어디에 존재하는 걸까요? 클라인은 이미 뭔가를 잡은 것일까요?

위성 포보스(衛星フォボス)

보낸 이: 넬 얼터

클라인은 위성 「포보스」로 갔다는 것이 확인되었습니다. 포보스는 화성에서 수천 킬로미터 떨어진 화성의 달. 그가 그곳으로 간 이유는 그 장소야말로 화성의 「중구」가 있기 때문이라고 생각됩니다.
포보스는 이전부터 고대 유적이 확인되어 왔지만 동시에 대량의 디스오더도 확인되었기 때문에 침입은 매우 곤란했으며 사실상 방치되어 왔어요.
하지만 클라인의 현재 전력이라면 포보스에 침입하는 것도 아마도 가능하겠죠. 그가 화성의 중구를 목표로 하는 이유는 모릅니다. 하지만 그곳이야말로 그의 진짜 목적이 있을 거라고 자꾸 생각돼요.

레이븐에게(レイヴンへ)

보낸 이: 넬 얼터

클라인은 드디어 포보스에 들어간 것 같아요.
그의 목적은 아마도 화성 고대 문명과의 접촉. 하지만 알 수 없는 것이 하나 있어요. 그의 최종적인 목적은 대체 무엇일까요? 화성의 중구에 억세스해서 그는 무엇을 얻으려고 하는 거죠?
그것을 확인할 수 있는 건 레이븐, 당신밖에 없어요. 생환을 빌게요.

아레나 진행에서 도착하는 메일 리스트

신인 레이븐에게(新人レイヴンへ)

보낸 이: 오로라 시커

아레나 참전을 축복해 줘야겠지만 여기는 그렇게 만만한 곳이 아냐. 대부분 사람들은 하위를 떠돌다시라져가지. 아레나 최강의 증표 「나인 브레이커」같은 건 꿈도 못 꾼다고.
「밧하훈트」
그가 있는 한 위로는 올라갈 수 없어. 그에게 이길 수 있을지 없을 지에 따라 네 앞으로의 운명도 결정된다고. 못 이기면 고철 더미가 되어사라질 뿐이야. 앞으로 건투를 빌겠어.

신참에게(新入りへ)

보낸 이: 밧하훈트

순조롭게 순위를 올리고 있는 것 같군. 조금은 분위기를 타는 것 같은데 그것도 끝이다. 지금 충분히 즐겨두라고.

신참에게(新入りへ)

보낸 이: 밧하훈트

내게 이겼다고 좋아하지 마라. 정말로 이겨서 살아남을 수 있는 것은 한 사람 뿐. 강호라도 한 순간에 탈락하는 건 다반사다. 그것이 아레나다.
올라가면 올라갈수록 너는 절망하게 된다. 기억해둬라.

—

보낸 이: SAMSARA

최근 자주 눈에 띄는 군. 꽤 재미있을 것 같다. 빨리 올라와라. 기대하겠다.

—

보낸 이: SAMSARA

겨우 왔나. 기다리다 지쳤다. 너 같은 녀석을 때려부수는 것만이 나의 쾌락이다. 빨리 날 즐겁게 해 줘라.

충고(忠告)

보낸 이: 헤르제엘

대단한 실력이다. 너라면 상위도 노릴 수 있어. 그건 내가 보증하지. 하지만 이쯤에서 머무는 게 나아.
그게 네게 있어서 가장 행복한 것이다. 이 이상 올라가면 그의 눈에 띄게 돼.
나인 브레이커. 「나인」을 쳐부수는 자라는 의미를 지닌 아레나 최강의 남자. 그의 눈에 띄면 끝장이다.

파츠 제공(パーツ提供)

보낸 이: 엠로드

근래에 들어 아레나에서의 눈부신 활약, 잘 보았습니다. 다름이 아니오라 저희 회사에서도 협력을 꼭 드리고 싶다고 생각합니다.
신제품을 제공해 드릴테니 랭크 업에 활용해 주십시오. 앞으로도 저희 회사에 대한 지지를 부탁드립니다.

아레나 지원(アリーナ支援)

보낸 이: 지오매트릭스

아레나에서의 활약을 보았습니다. 촉망되는 장래성을 지닌 님께 저희 회사에서도 서포트를 해드렸으면 합니다.
당사가 새롭게 개발한 AC파츠를 제공합니다. 꼭 아레나에서 유용하게 써 주십시오. 님의 이후 거듭되는 활약을 기대하겠습니다.

—

보낸 이: 아레스

이걸 써라. 조금은 도움이 될 거다. 이겨서 올라와라. 가능한 빨리

격려(激励)

보낸 이: 지오매트릭스

최근 활약이 눈부신 것 같습니다. 착실히 임무를 수행해나가는 님의 모습은 정말 대단하다는 말씀밖에 드릴 수가 없습니다. 이후로도 거듭되는 활약을 기대하겠습니다.

상위 레이븐(上位レイヴン)

보낸 이: 스트랭

굉장히 강해진 것 같군. 이렇게 단기간 동안에 강해지다니 놀랐다.
자넬 레이븐으로 만든 나로서는 기쁠 뿐이다. 자네라면 그와 좋은 승부를 펼칠 수 있을 지도 모르겠군.
나인 브레이커, 그에게 적은 없어. 그를 눈앞에 대한다면 나조차도 어린아이와 같은 존재야. 물론 강한 것은 그 뿐만이 아니야. 여기서부터는 지옥이다.
건투를 빌겠다.

나인 브레이커(ナインブレイカー)

보낸 이: 아니마드

나인 브레이커, 그 녀석은 보통 강한 게 아냐. 나는 모든 것을 버렸지만 그 녀석에겐 이길 수 없었어.
하지만 너라면 쓰러뜨릴 수 있을 것 같은 기분이 든다. 내 대신 나인 브레이커를 쓰러뜨려 줘. 이걸 가지고 가라.

—

보낸 이: 아레스

기다렸다. 지금 나는 널 쓰러뜨리기 위해 존재한다.

— (아레스에게 졌을 경우)

보낸 이: 아레스

너에게 실망했다. 이제 기대하지 않는다.

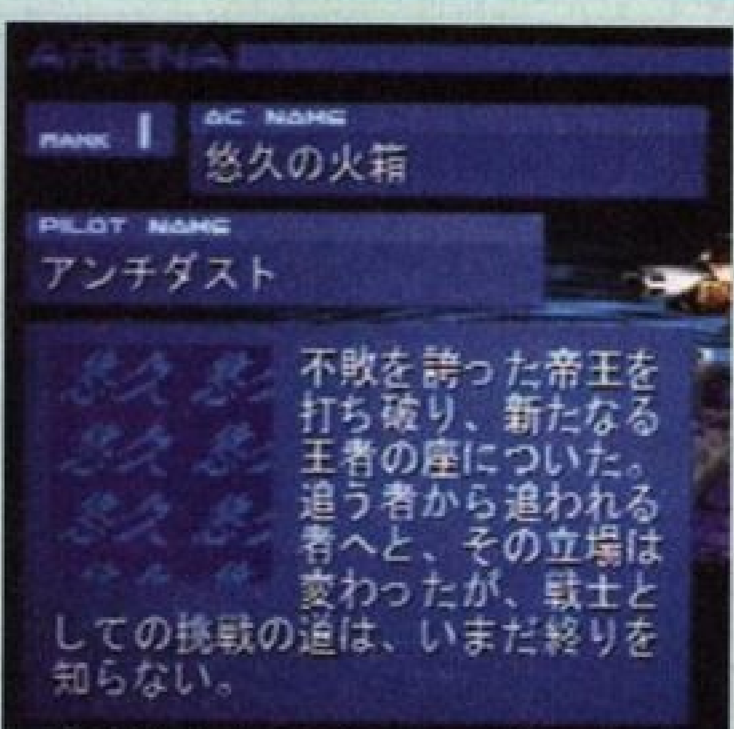
나인 브레이커에게(ナインブレイカーへ)

보낸 이: 네브스 콩코드

축하합니다. 드디어 님께서는 아레나의 정점에 섰습니다. 아레나 최강 레이븐의 증표로서 님께 「나인 브레이커」의 칭호를 수여합니다.
하지만 아직 싸움은 끝난 것이 아닙니다. 정점이라는 것은 때로는 고독하고 따분한 것입니다.
님께서 아직 알지 못하는 강자가 언젠가 님 앞에 나타나기를, 그리고 다시 한번 훌륭한 싸움을 보여주시기를 진심으로 바랍니다.

공략 후기

防塵



▲ 남은 것은 멋드러진 엠블렘을 만드는 것. 일정은 2박 3일로

일본에서 구입한 소프트가 나의 손에 떨어진 날은 8월 6일 일요일. 이것을 위하여 일주일 전에 미리 PS2를 구입한 나는 6일 오후 9시에 게임을 개시, 철야로 다음날 오전 10에 클리어할 수 있었다. 오로지 마음에 들지 않았던 것은 단 한가지. 파편이 튀기지 않는다는 것.
나는 지금 PS2와 아머드 코어의 쇼크로 한달 월급을 날리고 그날그날 점심에 쪼들리며 살고 있지만 절대로 후회하지 않는다. 절묘한 밸런스로 요즈음 쉴새없는 즐거움에 나를 빠져들게 한 프롬 소프트에 감사하는 바이다. 공략하는 동안 Fuse7과의 합숙훈련을 통하여 아머드 코어에 전혀 인연도 없던 사람을 한 사람의 훌륭한 레이븐으로 성장시킨 것도 공략을 떠나 또 하나의 즐거움이었다. 공략 때문에 발견하게 된 아머드 코어 1의 설정자료집을 보면서, 얼마후에 일반에 공개될 아머드 코어 2의 설정자료집에 등장할 넬 얼터의 모습을 기분 좋게 상상해보며 이제 잠을 좀 잘까 한다. 부디 이 공략을 통하여 즐거이 게임할 수 있기를.

Fuse7



▲ 이상한 나의 달성율

사실 나는 아머드 코어1은 플레이 해보지도 못한 사람이다. 1이 발매되었을 당시에는 내가 군대에 있었기 때문에 아무 것도 모르는 나였던 것이다. 그리고 지금 이렇게 초보자의 마음으로 2를 플레이하고 공략까지 하게 되었다. 솔직히 1을 플레이 해본 경험이 풍부한 防塵의 도움이 컸다. 여러 가지 팁을 주어서 금방 적응하게 될 수 있었던 것이다(결국 대전에서 스승을 이기는 사태가 있기도 했다).
한가지 의문인 것은 나의 달성율이다. 나의 달성율은 어디에서도 듣지 못한 106%를 마크하고 있다(사진 참조). 그 의문은 끝내 풀지 못했는데 미루어 짐작했을 때 미션의 출격 수에 따라서 올라가는 것이 아닌가 하고 있다. 숨겨진 파츠와 아레나 1등으로도 100%를 못하는 사람이 있는 반면 나 같이 106%인 사람도 있으니 말이다(당시 나는 데스마스크도 이기지 못한 상태였다). 정말 재미있었던 게임이었고 독자 여러분도 반드시 플레이 할 것을 권하며, 이만.







역사를 바꿔라, 코에이 맘대로

진 삼국무쌍

주의! 이 게임을 하기 전에 삼국지에 대한 어느 정도의 기초지식이 없다면 일단은 삼국지를 읽어보고 플레이하기를 바란다. 물론 유비, 관우, 장비, 조조 정도만 아는 사람도 플레이는 할 수 있겠지만 실제 소설의 이벤트를 어떻게 이 게임에서 바꾸어놓았는가를 알면 한층 더 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 그러면 이제 영웅호걸들이 숨쉬는 옛 중국의 삼국시대로 떠나 보자.

공략 ··· 곰됴이

PS2

●장르 : 액션 ●제작사 : 코에이

●발매일 : 8월 3일 ●발매가 : 6,800엔

眞 三國武双 武術教本
진 삼국무쌍 무술교본

기본기

방향키, 아날로그 키 캐릭터를 움직인다. 아날로그 키로 움직이는 것을 추천한다. 공격도중에 아날로그 키로 공격 방향을 조정할 수 있으므로 적절히 조종하자.

□ 통상공격. 연속해서 누르면 4회까지 연속공격을 할 수 있다.



△ 차지공격. 통상공격보다 느리지만 강력한 공격을 할 수 있다. 또 통상공격과 조합하여 다양한 공격을 펼칠 수 있다.



× 점프. 누르고 있는 시간에 따라 점프의 높이가 결정된다. 말의 옆에서 누르면 말을 타고, 말을 타고 있을 때 누르면 말에서 내린다.



○ 무쌍난무. 게이지가 있는 한 버튼을 누르고 있으면 강력한 필살기인 무쌍난무를 펼친다. 사용하면 무쌍 게이지를 소비한다. 사용 중 방향키로 움직일 수도 있다.



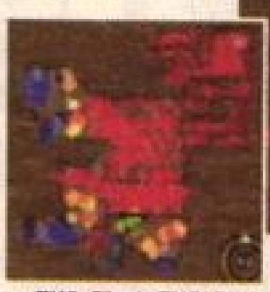
▲ 매트릭스 같은 연출이다

R1 활쏘기. 버튼을 누른 상태에서 □, △, ○ 버튼으로 여러 방법의 활쏘기를 할 수 있다.



▲ 사격은 대강의 방향만 지정해주면 자동으로 조준되므로 간편하다

R2 지도화면 변환. 전체 맵 - 확대 맵으로 변환 가능하다. 수시로 바꿔가면서 자신의 위치와 방향을 확인해야 길을 안 잊어버린다.



▲ 전체 맵. 노란색 깜박임은 지금 접전이 벌어지고 있는 곳이다



▲ 확대 맵은 레이더처럼 사용하면 좋다

L1 가드/시프트 이동. 버튼을 누르고 있는 동안 앞에서 공격해오는 것을 막을 수 있다. 방향키와 조합하면 앞을 본 상태에서 옆으로 이동(일명 게걸음)을 할 수 있다.



L2 이름/체력표시. 병사나 장수의 이름과 체력을 각각 표시해준다. 보통 때에도 이 옵션을 켜놓고 하는 것이 플레이에 도움이 된다.

START 게임의 일시 중단. 브리핑시의 맵이 그대로 나오므로 어디에 아군과 적군이 위치해있는지 알 수 있다.

응용기

□△ 편의상 차지 2연타로 칭하겠다. 상대를 공중에 띄운다. 추가타를 넣을 수 있는 것은 물론이다. 평소엔 잘 쓰이지 않으나 적 무장과 싸울 때는 한번에 많은 데미지를 주어야 하기 때문에 사용하는 것이 좋다.



□□△ 차지 3연타. 상대를 기절시킨다. 일명 별 돌게 하기. 역시 보스전에서 주로 쓰이지만, 몇몇 캐릭터는 이 공격의 범위가 넓어서 평상시에도 주공격이 된다.



□□□△ 차지 4연타. 마지막 공격은 상대를 날려보내는 강력한 공격이다. 가장 자주 쓰이는 공격방법으로 직접 맞은 적이 날아갈 때 그 뒤에 있던 캐릭터들도 모두 날아가 버린다.



▲ 이렇게 와장창 날려버리는 것이 진 삼국무쌍의 매력 중 하나

대시 공격 뛰어서 6보 이상 움직였을 때는 기본 공격 대신 대시 공격이 나간다. 대시 공격은 모두 위력이 좋고 적을 기절시키거나 날려버리는 등 부수 효과를 지니고 있다.



점프 공격 점프한 후 공격. 말할 필요가 없다. 위기 회피나 콤보, 또한 가장 중요한 용도인 말에 탄 적장을 떨어뜨리는 용도로 사용하게 된다.



카운터 공격 적의 기술을 가드한 후 □ 버튼을 눌러주면 각 캐릭터에 따라 고유한 카운터 공격이 나간다.



기마 무술(騎馬武術)

말을 탄 상태에서는 서서 싸울 때보다 공격력은 좋지만 정밀한 공격이나 연속공격이 불가능하다. 하지만 수많은 적들 사이를 뚫을 때나, 적 궁수에게 급속히 접근할 때, 먼 곳의 아군을 응원하러 가기 위해서 꼭 필요하다.

부딪이기 방향키로 말을 이동해서 적병에게 부딪히면 된다. 자신보다 약한 적군이라면 한번에 날아가게 되지만, 높은 랭크의 적병에게 부딪히면 말이 놀라서 제자리에 멈추어버린다.



▲ 신모임당은 이거 하려고 진 삼국무쌍을 플레이한다. 그만큼 통쾌하다

□ 무기를 좌-우로 휘두른다. 말에 타지 않은 상태와 마찬가지로 4번까지 휘두를 수 있다.

△ 차지 공격으로 약간 기력을 모은 후 무기를 좌-우로 휘두른다.

○ 말을 탄 상태에서의 무쌍난무로 적병이 점프해서 플레이어를 말에서 떨어뜨리려고 할 때 사용하면 좋다. 역시 서있는 상태와 마찬가지로 버튼을 계속 누르고 있으면 게이지가 모두 떨어질 때까지 지속된다.

× 앞서 말했듯이 말에서 내린다. 정지해있는 말이 아니라면 내릴 수 없음에 유의.

L1 급속정지후 방어자세를 취한다. 방어보다는 정지를 위한 목적으로 사용하자. 어차피 말에 타면 그때부터는 그냥 달리면서 베는 것이다. 말 탄 사나이에게 방어란 없다.

화면구성

전투화면



1. 무장 이름
2. 체력 게이지 : 체력의 잔량에 따라 파란색, 노란색, 붉은 색으로 색이 바뀐다.
3. 무쌍 게이지 : 체력 게이지가 붉은 색이 된 상태면 계속적으로 차게 되고 평소에는 적과 싸우다 보면 게이지가 차게 된다. 혹은 O버튼을 계속 누르고 있으면 게이지를 채울 수 있다.
4. 소지 화살개수 : 기본은 20개로 시작한다.
5. K.O 카운트 : 여태껏 쓰러뜨린 적군의 숫자를 나타낸다.
6. 간이 지도 : R2 버튼으로 전체 맵과 확대 맵을 전환할 수 있다.
7. 모랄 게이지 : 파란색이 아군, 붉은 색이 적군이다. 파란 게이지가 늘어날수록 전황은 아군에게 유리해진다(점점 더 잘 싸운다).
8. 적의 이름
9. 적의 체력
10. 적의 소속, 사기, 병력수
11. 적의 사기
12. 적의 병력 수

간이지도보는법

기본적으로 파란색 동그라미는 아군, 빨간색 동그라미는 적군이다. 연두색의 화살표는 플레이어를 나타내며, 하얗게 깜박이는 것은 아군이나 적군 유명 무장, 또 거점병장을 나타낸다. 길을 찾아갈 때는 전체 맵 모드에서 찾아가고, 적군 근처에 가면 확대 맵으로 전환하여 적군의 위치를 확인하자.

전략화면

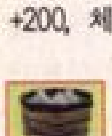


1. 시나리오의 제목
2. FREE 모드인지 MUSOU(무쌍) 모드인지 표시해준다.
3. 어느 부대 VS 어느 부대인지 표시해준다. 아래에는 각 군의 총대장의 이름이 나와있다.
4. 제한시간. 100분이란 넉넉한 시간이 주어진다.
5. 승패조건 : 대부분 총대장의 사망이 승패의 조건이다.
6. 자군정보 : 아군의 부대 정보를 보여준다. 사기와 병력수, 그리고 부장(副將)으로는 누가 있는지를 체크해볼 수 있다.
7. 적군정보 : 적군의 부대 정보를 보여준다. 마찬가지로 사기와 병력수, 부장의 이름을 알아볼 수 있다.
8. 부대정보 : 자신의 부대의 정보이다. 장수의 능력치 및 호위병들의 능력치, 그리고 몇 명의 호위병인지, 어떤 계급의 호위병인지 알아볼 수 있다.
9. 정보이력 : 전투시 우다닥 지나가는 메시지들. 싸우다보면 제대로 보기 힘들다. 그럴때는 이 메뉴를 선택하면 어느 위치에서 어떤 일이 벌어졌는가를 알아볼 수 있다.
10. 전투재개 : 다시 전투를 시작한다.
11. 빨간색 " 마크 : 마치 테트리스의 일방 블럭처럼 생긴(-_-) 이 마크는 적군단의 대장이 있는 위치를 나타낸다. 적 대장이 어디 있는지 잘 모를 땐 이걸 보고 찾아가면 쉽다.
12. 파란색 " 마크 : 아군 대장의 위치를 나타낸다. 부장이나 병사들은 어디 흩어져있는지 알 수 없지만….
13. 빨간색 화살표 : 적 거점을 나타낸다. 거점 병장이 딱 하니 지키고 있는 곳이기도 하다.
14. 파란색 화살표 : 아군 거점을 나타낸다.
15. 연두색 화살표 : 현재 주인공 무장의 위치를 나타낸다.

아이템

특정 적을 죽이거나 상자, 항아리 등을 부수면 등장하는 아이템들. 검과 방패, 점심(点心)은 한번 먹으면 그 능력치가 계속 계승된다.


만두 체력을 회복시켜준다. 먹으면 호위병의 체력도 그만큼 회복된다(이것이 중요!). 체력 최대, 체력 +200, 체력+100, 체력+50의 종류가 있다.


점심(点心) LIFE 최대치를 +10 해준다.


검 공격력을 올려준다. +1, +2, +4, +8, +10의 종류가 있다.


방패 방어력을 올려준다. +1, +2, +4, +8의 종류가 있다.


진신의 도끼 공격력을 30초간 2배로 해준다.


진신의 갑옷 방어력을 30초간 2배로 해준다.


노주(老酒) 무쌍 게이지를 최대로 채워준다.


화사고(華蛇膏) 체력과 무쌍 게이지를 최대로 채워준다.


화살 5개, 10개, 15개, 20개씩의 화살을 채워준다.


옥새 무쌍 게이지를 10초간 지속시켜준다. 즉 ○를 계속 누르고 있으면 무쌍난무가 10초간 계속된다는 것이다.


아두 장판파 스테이지의 특별 아이템. 무훈 점수 + 2000. 얻는 방법은 스테이지 공략에서….

모드설명!

무쌍 모드(MUSOU MODE)

위, 오, 촉 3개국의 무장 중에서 1명을 선택하여 즐기는 스토리 모드. 각 판마다 세이브를 할 수 있으며 컨티뉴 게임을 하면 언제든 전에 즐기던 게임을 불러내어 플레이할 수 있다.

프리 모드(FREE MODE)

무쌍 모드에서 플레이한 적 있는 스테이지를 선택하여 플레이한다. 초기에는 2개의 스테이지밖에 없으나 무쌍모드를 클리어할수록 스테이지가 늘어난다. 프리모드의 무훈 포인트와 공격력, 방어력 성장 정도를 저장해서 캐릭터를 육성할 수 있다.

이 모드의 가장 중요한 재미라면, 원래대로라면 플레이할 수 없는 군대의 무장이 되어 그 맵을 반대 입장에서 즐길 수 있다는 것이다. 초선, 동탁, 원소, 장각을 고를 수 있게 된 시점부터 진영의 선택을 할 수 있게 된다. 의용군의 공격을 받는 황건적의 무장이 되거나, 반 동탁을 외치는 호걸들에 맞서 싸우는 동탁군이 될 수도 있으며, 관도의 싸움에서는 원소군의 무장으로 플레이 할 수도 있는 것이다.

옵션(OPTIONS)

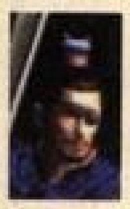
게임의 전반적인 사항을 설정한다. 라지만… 건드릴만한 것은 난이도 설정과 사운드 테스트 정도. 자세한 설명은 하지 않겠다. 단, 기록(RECORD)에서는 자신이 지금까지 쌓은 기록을 감상할 수 있으니 한번 확인해보자

캐릭터 소개 및 활용 TIP

기본 캐릭터 9명 + 추가 8명 + 군주(君主)와 군사(軍師) 캐릭터 6명 + 프리모드 전용 캐릭터 5명을 합친 총 28명이 진 삼국무쌍에서 선택할 수 있는 캐릭터의 수이다.



하후돈(夏侯惇)



자는 원양(元讓). 여포와의 싸움에서 왼쪽 눈에 화살을 맞고는 눈을 삼켜버리고 자신의 눈을 쏜 적병을 베어버린 일화가 유명하다. 게임상에서도 이벤트가 재현되어있다. 무기는 거대한 도(刀).

초기 능력치

- LIFE 250
- ATTACK 97
- DEFENSE 88

캐릭터 활용 팁

차지 4연타가 매우 유용하다. 어느 정도 뒤쪽까지 커버할 수 있을 정도로 마지막 공격의 범위가 넓고 강력하다. 와르르르 나가자빠지는 적을 보며 스트레스 해소하기에 딱 좋은 캐릭터. 대시 공격은 띄우기 공격으로 추가타가 들어간다.

전위(典韋)



소설에서는 바람 피는 조조가 적군에게 기습을 당하자 그것을 지켜주다가 죽는 비운의 장수(사실 그도 술에 취해 있었다…). 무술이 무척 뛰어났으나 한다. 보통 악래(惡來)라는 별명으로 불리며 조조는 그를 매우 총애했다. 게임 중에서는 유일하게 도끼를 들고 싸우는 장수.

초기 능력치

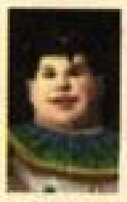
- LIFE 270
- ATTACK 98
- DEFENSE 85

캐릭터 활용 팁



차지 4연타가 범위나 리치 면에서 좋지만, 방어력이 낮은 상태라면 워낙 사용하는 시간이 길어서 중간에 방해받기도 쉽다. 차지 4연타의 마지막 날리기 공격이 작렬할 때는 혼을 담아 외치자. 토마호오오오오오크! 부메랑! 그 외에는 기본 3연타까지만 사용하며 싸우자. 기본 3연타는 모두 범위가 꽤 넓으므로 이것만으로도 상당한 전력이 된다. 무쌍난무는 앞으로 전진하며 공격을 하기 때문에 공중콤보로 넣기 좋다.

허저(許褚)



자는 중강(仲康). 조조의 측근에서 용맹을 떨쳐 무위장군이 되었다. 호랑이처럼 용맹하다고 하여 '호후(虎侯) 허저' 또는 '호치(虎痴)' 라고 불렸다. 주로 조조의 경호를 맡은 장수.

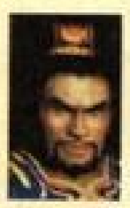
초기 능력치

- LIFE 280
- ATTACK 99
- DEFENSE 83

캐릭터 활용 팁

역시 차지 4연타를 기본 공격으로 추천한다. 범위가 넓으며 파워도 좋은 편. 방어력이 낮은 편이므로 방패 아이템을 먹는 것에 주력하는 것이 좋다. 점프 공격이 무척 독특한데, 이를 이용하면 간단하게 공중콤보를 낼 수 있다. 방법은 점프 공격을 반복하는 것 뿐. 한번의 점프 공격이 다단 히트하는데, 점프공격을 두 번만 성공시켜도 적어도 5히트가 나온다.

하후연(夏侯淵)

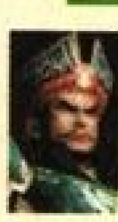


조조의 장수. 자는 묘재(妙才). 조조의 누이동생을 아내로 맞았다. 조조의 거병에 참가하여 원소 및 한수와의 싸움에서 용맹을 떨쳤다. 후에 서정장군으로서 한중을 지켰으나 유비의 공격을 받고 황충의 손에 죽었다.

초기 능력치

- LIFE 250
- ATTACK 95
- DEFENSE 90

장요(張遼)



위의 장수. 자는 문원(文遠). 정원, 하진, 동탁, 여포 등을 섬기다가 조조의 막하로 들어가 오나라와의 전투에서 특히 그 용맹을 떨친다. 여포 밑에서 조조에게 사로잡혔을 때, 그의 능력을 알아본 관우가 조조에게 그를 살려줄 것을 권해서 조조의 부하가 된다.

초기 능력치

- LIFE 240
- ATTACK 94
- DEFENSE 92

조조(曹操)



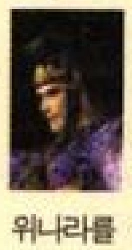


삼국시대 위왕조를 세운 인물. 자는 맹덕(孟德). 묘호는 태조, 시호는 무황제. 환관의 양자의 아들로 태어나 황건적의 난 평정에 공을 세우고 두각을 나타내어 마침내 헌제를 옹립하고 종횡으로 무략을 휘두르게 되었다. 화북을 거의 평정하고 나서 남하를 꾀했으나 건안 13년 손권과 유비의 연합군에게 적벽에서 패해서 이후로 그 세력이 강남에는 미치지 못하였다. 같은 해에 승상, 동 18년 위공, 동 21년 위왕의 자리에 올랐다. 그는 정치상의 실권은 잡았으나 스스로는 제위에 오르지 않았고, 220년 정월 낙양에서 죽었다.

초기 능력치

- LIFE 240
- ATTACK 93
- DEFENSE 98

사마의(司馬懿)



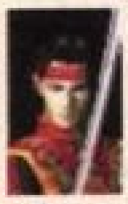
위나라의 권신이며, 서진 왕조의 시조. 자는 중달(仲達). 처음에 조조의 청으로 그의 부하가 되고, 조조의 아들 조비가 위나라를 세운 뒤로 명제, 제왕 등 3대 황제를 섬겼다. 그 동안 대도독(도둑이 아니다)이 되어, 위나라 왕조의 군사를 통솔하고 위나라와 진나라 유일의 권신이 되어, 그의 손자 사마염 때에 제위를 빼앗아 진나라를 일으키는 터전을 닦았다.

초기 능력치

- LIFE 220
- ATTACK 89
- DEFENSE 99



주유(周瑜)



오의 장수. 자는 공근(公瑾). 손권의 형인 손책과 같은 나이로, 어렸을 때부터 그와 둘도 없는 친구였다. 적벽대전에서 대승을 거두었으나, 원정 도중에 병사했다. 소설에서는 제갈량과 그의 재주를 비교하여 "하늘은 왜 나를 나게 하고 제갈량을 나게 했는가!" 라고 탄식하며 죽은 것으로 나온다. 역시 게임에서도 패배 대사로 등장한다.

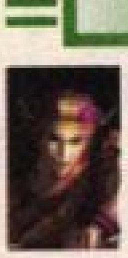
초기 능력치

LIFE 220
ATTACK 90
DEFENSE 98

캐릭터 활용 팁

굉장히 재미있는 캐릭터다. 일단 띄우기가 빨라 상당히 쓸모 있는데, 여기서 주유만의 독특한 차지 6연타 콤보(□□□△△△)로 다른 캐릭터보다 공중에서 더 많이 때릴 수 있다. 이 공중콤보 3단 째에 무쌍콤보를 캔슬해서 넣으면 10연타도 넘는 공중콤보를 넣을 수도 있으므로 보스전에서 활용하자. 기술들의 범위는 조금 좁은 편이지만 차지 6연타의 마지막 6타는 꽤 범위가 넓다.

육손(陸遜)



오나라의 공신. 자는 백언(伯言). 219년에 여몽을 대신하여 형주에 주둔, 탁월한 전략으로 관우를 무찌르고, 관우의 복수를 하려는 유비를 '이릉의 싸움'에서 이긴다. 제갈량에 맞먹는 지략을 가지고 있었다고 하지만, 소설에서는 제갈량의 돌로 된 진 속에 갇혀 헤매는 일화도 있다. '이릉의 싸움' 스테이지에서 그 일화가 이벤트로 재현되어있다.

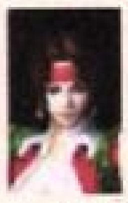
초기 능력치

LIFE 200
ATTACK 98
DEFENSE 87

캐릭터 활용 팁

차지 4연타 공격이 그다지 좋지 않다. 최고 5연타를 때리긴 하지만, 많은 적과 싸울 때는 빈틈이 너무 크고 전방의 적만 날려버리기 때문에 뒤통수를 얻어맞기 딱 좋다. 특히 마지막 차지 공격을 방향을 조정할 수 있는 다른 캐릭터에 비해 방향도 조정하기 힘들기 때문에 적에게 포위되지 않도록 하는 것이 육손의 사용 포인트. 차지 3연타는 비교적 범위가 넓긴 하지만 이것은 오른쪽의 적만 때리기 때문에 왼쪽의 적에게 얻어맞기 쉽다. 상당히 사용이 까다로운 캐릭터로 상급자 지향의 캐릭터.

손상향(孫尙香)



손견의 딸. 손권의 누이동생으로 어려서부터 무예를 좋아하여 웬만한 무장들은 당해내지 못할 정도였으며, 젊은 나이에 30살 정도 차이나는 유비(당시 50세)와 정략결혼 한다. 유비가 서촉을 치러간 사이에 손권의 모략으로 본국에 돌아가 있다가 나중에 유비가 패하여 죽었다는 소문을 곧이듣고, 능운정에서 장강에 몸을 던져 죽었다.



초기 능력치

LIFE 200
ATTACK 94
DEFENSE 96

캐릭터 활용 팁

차지 4연타 공격이 상당히 범위가 넓다. 일단 성공만 한다면 뒤통수를 맞는 일은 거의 없다고 봐도 좋지만 느린 것이 문제. 차지 3연타 공격은 범위가 넓어서 4연타 공격대용으로 쓰기에 딱 좋다.

태사자(太史慈)



그는 원래 공융의 부하로서, 손책에게 져서 부하가 된 이후로 오나라의 장수가 되어 뛰어난 용맹으로 여러차례 큰 공을 세웠으나 적벽대전 후 손권을 따라 합비성을 치다가 장료에게 반격 당하여 난전(亂箭:마구 쏟아지는 화살)에 죽었다. 그러나 게임에서는 처음부터 등장한다. 역시 역사를 헤집는 게임 삼국무쌍.

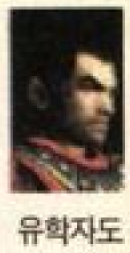
초기 능력치

LIFE 260
ATTACK 97
DEFENSE 87

캐릭터 활용 팁

차지 4연타 공격은 적 1인만을 향해서 하는 범위가 좁은 공격이다. 나머지들도 범위가 넓은 공격이 없어서 기본 4연타만 사용해서 싸워야 하는 캐릭터. 절대 포위되지 않도록 주의하자. 무쌍난무도 맞은 적을 멀리 날려버리기 때문에 위기 회피용으로만 사용하자.

여몽(呂蒙)

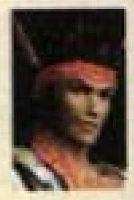


자는 자명(子明). 원래는 무술밖에 모르는 무인이었으나, 손권에게 학문에 대한 설명을 듣고 발분하여, 짧은 기간에 유학자도 따르지 못할 학식을 지니게 되었다. 괄목(刮目: 눈을 씻고 다시 보다)이란 말은 바로 여기에서 유래된 것. 강적 관우와 형주에서 대결했을 때는 자존심이 강한 관우의 성격을 알아채고 젊은 육손을 앞세워 상대를 방심하게 하고 그 틈에 후방을 급습, 관우를 사로잡는 전공을 올린다. 그러나 나중에 죽은 관우의 혼에 홀려 죽게 된다.

초기 능력치

LIFE 220
ATTACK 92
DEFENSE 96

감녕(甘寧)

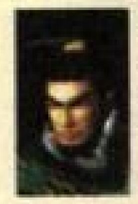


자는 흥패(興霸). 양자강을 오르내리며 도적질을 하다 손권에게 항복, 손권이 가장 아끼고 자랑하는 용장이 된다. 조조의 남침을 유수구에서 맞이했을 때는 불과 백명의 기병으로 기습하여 위의 진중을 휩쓸어 강좌호신이라고들 불렀다. 손권이 '조조에게 장요가 있다면, 나에게는 감녕이 있다!' 라는 유명한 말은 게임 상에서도 재현되어있다.

초기 능력치

LIFE 240
ATTACK 98
DEFENSE 88

손권(孫權)



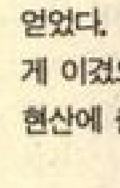
삼국시대 오나라의 초대 황제. 재위 222-252년. 손견의 둘째 아들로 시호는 태황제(太皇帝). 200년에 형 손책이 죽은 후 그 뒤를 이어 주유 등의 보좌를 받아 강남의 경영에 힘썼다. 221년 조조가 죽고 그의 아들 조비가 한나라의 제위를 찬탈하여 황제로 즉위하고 유비도 촉나라에서 한제(漢帝)를 칭하자 그도 이에 맞서서 황제위에 올랐다. 그 후는 대체로 촉한과 협력하여 위나라에 대항했다.



초기 능력치

LIFE 230
ATTACK 92
DEFENSE 90

손견(孫堅)



손권의 아버지. 지방의 호족 출신으로 17세 때, 해적을 퇴치하여 용맹을 날렸고, 184년, 황건의 난에 사공 장온의 부하로서 토벌에 공을 세워 오정후로 봉해졌다. 이어서 동탁 토벌의 군사를 일으키자 원술의 부하 장수로서 낙양으로 진격하여 동탁이 약탈한 후한 황제의 제릉을 수복하여 우물 속에서 전국 옥새를 얻었다. 192년 형주목 유표와 싸워 크게 이겼으나 자기의 용맹을 믿고 단기로 현산에 출진하였다가 전사했다.

초기 능력치

LIFE 250
ATTACK 93
DEFENSE 92



관우(關羽)



자는 운장(雲長). 후한말의 동란기에 탁군에서 유비를 만나, 장비와 함께 의형제를 맺어, 평생토록 그 의를 저버리지 않았다. 살아있을 때나, 오군에게 사로잡혀 죽음을 맞을 때에나 그가 보여준 당당하며 한 군주에게 충성을 다하는 모습은 그가 죽은 후까지 세상 사람들의 존경을 받아서 현재까지도 중국의 민간 신(神) 중 하나로 자리잡고 있을 정도이다.

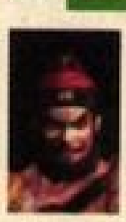
초기 능력치

LIFE 280
ATTACK 98
DEFENSE 84

캐릭터 활용 팁

밸런스가 잡혀있는 캐릭터로 진 삼국무쌍의 초심자에게 권해주고 싶다. 차지 4연타 공격은 하후돈과 비슷한 정도의 범위를 자랑한다. 무쌍난무는 그다지 좋지 않은데, 맞은 상대는 무조건 날아가 버리기 때문에 위기 회피용으로만 사용하는 것이 좋다. 그 외에는 게이지 낭비.

장비(張飛)



자는 익덕(翼德). 유비, 관우와 함께 의형제를 맺어 평생 그 의를 저버리지 않았으며, 후한말 동란기의 수많은 전쟁터에서 절세의 용맹을 떨쳤다. 형주에 있던 유비가 조조의 대군에 쫓겨 형세가 아주 급박하게 되었을 때 장판교 위에서 '내가 장익덕이다' 하고 일갈하여 위군을 물리쳤다는 이야기가 유명하다.

초기 능력치

LIFE 280
ATTACK 99
DEFENSE 83

캐릭터 활용 팁

관우와 같은 능력치를 지녔지만, 차지 4연타 공격이 너무 안 좋다. 파워는 좋지만 범위가 좁은 딱 1명만 때리는 공격이기 때문. 적에게 둘러싸여 있을 때는 그냥 기본 4연타를 쓰는 것이 좋다. 나머지 능력은 비슷비슷.

조운(趙雲)



자는 자룡(子龍). 처음에는 공손찬 휘하에 있다가 나중에 유비의 신하가 되어 용맹을 떨쳤다. 유비가 장판에서 조조에게 쫓겨 당시에 갓난아기인 아들 아두와 두 부인을 버리고 도망갔을 때 조운이 조조의 백만대군을 뚫고 혼자서 아두를 구출한 일화가 유명하다. 본 게임에서 아두는 한낮 아이템으로 등장할 뿐…. 어떤 삼국지 관련 게임에서든 젊고 잘생긴 미남자로 등장하는데, 그 이유는 무얼까?

초기 능력치

LIFE 240
ATTACK 97
DEFENSE 98

캐릭터 활용 팁

오프닝에서 촉을 대표하여 등장하는 무장인 만큼, 밸런스 캐릭터로서의 모습을 갖고 있다. 차지 4연타 공격이 범위가 넓어서 가장 쓸만하며, 무쌍난무는 적을 띄우고 때리기에 딱 좋은 각도로 공격한다. 관우와 마찬가지로 초보자에게 권장.

황충(黃忠)



자는 한승(漢升). 원래 유표 휘하에서 장사를 지키고 있었으나, 적벽대전 이후 유비에게로 가서 무공을 세워 토로장군이 되었다. 218년에 한중을 공격할 때는 정군산에서 조조의 장수 하후연을 죽이는 공을 세운다. 노장(老將)으로 활의 명수.

초기 능력치

LIFE 220
ATTACK 95
DEFENSE 93

강유(姜維)

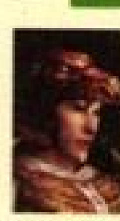


자는 백약(伯約). 원래 문무를 겸비한 위나라의 소년 장수로, 그의 능력을 높이 산 제갈량의 꾀로 촉에 투항하여 크게 신임을 얻었으며, 제갈량이 터득한 병법을 모두 전수 받았다. 제갈량이 세상을 떠난 뒤 역시 뜻을 이어 여러차례 중원을 도모하려 하였으나 그때마다 또 제갈량 때와 똑같이 성공할 만하면 조정에서 환관의 농간으로 불러들여 일을 이루지 못했다. 결국은 위나라의 장수 등애와 종회를 반간시켜 촉한을 부흥시키려했던 마지막 계략이 실패로 돌아가자 자결하여 생애를 마감한다.

초기 능력치

LIFE 220
ATTACK 94
DEFENSE 94

마초(馬超)



자는 맹기(孟起). 조조에게 패해 죽은 아버지 마등의 원수를 갚기 위해 조조와 겨루지만 패하여 잠시 장노 휘하에 있다가 성도를 포위한 유비군에게 항복하여 촉의 장수가 되었다. 당시 장비와 꼬박 하루를 겨루어 승부를 내지 못할 정도로 용맹한 무장이었다.

초기 능력치

LIFE 250
ATTACK 98
DEFENSE 87

제갈량(諸葛亮)



자는 공명(孔明). 양도 사람으로 촉의 승상. 유비가 그의 초라한 오두막을 3번 방문하여 기어이 그를 군사로 맞아들였다는 '삼고초려(三顧草廬)'의 일화뿐 아니라, 신출귀몰한 용병술로 인해 사마의는 오장원에서 공명이 병사한 이후에 그가 없는 촉군을 전멸시키기 위해 추격하다가 제갈공명의 목상(木像)을 보고는 놀라서 도망치기도 한다. '죽은 공명이 산 중달(사마의)을 이겼다' 라는 말을 낳을 정도의 중국 역사상 위대한 용병가 중 하나.

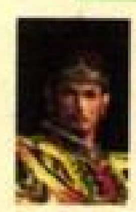
초기 능력치

LIFE 200
ATTACK 90
DEFENSE 100

캐릭터 활용 팁

처음 사용해보면 상당히 리치가 짧은 것을 느낄 수 있다. 하지만 차지 4연타를 써보면 그런 평가는 쏙 들어간다. 차지 4연타의 4타 째는 범위와 리치가 최상급이다. 단, 기본 연타의 리치가 짧아서 적 무장과 싸울 때 조금 불리한 편이다. 무훈 포인트를 쌓으려면 적 졸개들과 싸워서 많이 죽이는 것이 좋겠다. 무쌍난무 또한 범위 면에서는 최상이나, 전진하지 않고 제자리에서 사용하기 때문에 공중콤보 등을 노리기엔 약간 부족. 차지 공격은 상당히 빠르고 범위도 전방위를 커버한다.

유비(劉備)



촉한의 초대 황제. 자는 현덕(玄德). 전한 경제의 황자 중산정왕의 후손. 도원결의로서 관우, 장비와 의형제를 맺고 한나라의 중흥에 힘쓴다. 촉한을 세우고 스스로 황제가 되지만 오군에게 이릉에서 패한 후 병사한다. 소설 삼국지의 주인공 격으로 되어있지만, 결국 중국을 통일한 것은 그도, 조조도, 손권도 아닌 사마의의 아들이었을 뿐…

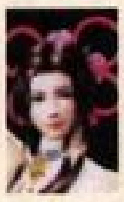


초기 능력치

LIFE
ATTACK 85
DEFENSE

프리모드에서만 고를 수 있는 캐릭터

초선(貂蟬)



절세의 미인으로 동탁의 횡포와 나라의 어지러움을 한탄하다 왕윤의 눈에 띄어 몸을 바쳐 나라를 구하기로 결심하고 동탁과 여포의 틈에서 그들을 농락하여 결국 여포로 하여금 동탁을 죽이게 했다. 그런데 왜 동탁군 무장으로 등장하는지….

초기 능력치

LIFE 240
ATTACK 120
DEFENSE 140



캐릭터 활용 팁

디펜스가 초기부터 높아서 그런지, 적의 공격에 잘 무너지지 않는다. 기본 공격의 리치는 그런 대로 좋지만 차지 4연타 등의 범위가 그리 넓지 않은 것이 단점.

동탁(董卓)



후한 말의 군웅의 한 사람. 처음 강족의 추장을 회유하여 세력을 길렀다. 189년에 외척 하진이 환관을 토멸하고자 할 때 이에 호응하여 군사를 거느리고 낙양으로 향하였으나, 하진은 도리어 환관에게 죽고, 환관들은 또 원소의 군대에게 몰살당하였다. 동탁은 그대로 낙양에 입성하여 헌제를 옹립하여 정권을 잡았다. 이에 대해 원소를 맹주로 하는 동탁 토벌군이 조직되자, 190년, 동탁은 낙양성을 소각하고 장안으로 천도하였다. 그러나 그 후에도 횡포가 심했고 그 때문에 사도 왕윤의 모략에 걸려 부장 여포에 의해 살해되었다.

초기 능력치

LIFE 280
ATTACK 130
DEFENSE 130

원소(袁紹)

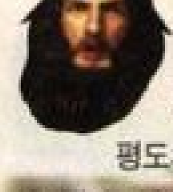


후한 말의 군웅의 한 사람. 자는 본초(本初). 여남 출신으로 4대에 걸쳐 삼공의 지위에 있었던 명문 귀족 집안 출신이었다. 동탁 토벌군을 일으켜 그 맹주가 되어 동탁을 공격, 장안까지 패주시키는 데 성공하고 하북을 중심으로 강력한 세력을 구축하였다. 한편 조조는 처음에는 원소와 제휴하였으나, 그 후 허를 중심으로 세력을 확장하였다. 이들 두 사람은 화북의 세력을 양분하고 상호 견제하던 중, 200년에 관도에서 대결전을 벌인 결과 원소는 대패하고 분사했다.

초기 능력치

LIFE 270
ATTACK 125
DEFENSE 125

장각(張角)

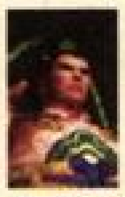


황건적의 난의 지도자. 거록 출신. 후한 말기의 종교 결사로서 후대의 도교의 원류의 하나로 치는 태평도의 창시자이다. 그는 주술을 행하고 부적이나 영수를 마시게 하여 병을 고친다는 요법으로 민심을 모아 태평도를 일으키고는 대현량사라 자칭하고 제자를 각지에 파견하여 수십만에 달하는 대중을 조직화한 후, 184년 한조 타도를 목표로 거병하였다. 반란군은 새 왕조의 출현을 표방하는 황색 천을 매고 있었으므로 황건적이라 불렀고, 장각은 천공장군이라 칭하여 두 동생과 함께 농민을 규합하였다. 그러나 그 해에 병사한다.

초기 능력치

LIFE 250
ATTACK 125
DEFENSE 130

여포(呂布)





자는 봉선(奉先). 병주자사 정원의 양아들로서 낙양에서 동탁과 싸우다가 마침내 정원을 죽이고 동탁에게 귀순, 그의 심복이 된다. 그 후, 사도 왕윤과 결탁하여 동탁을 살해한 후 이곳 저곳을 떠돌다가 유비의 서주를 차지했으나 조조에게 붙잡혀 죽는다. 삼국시대 최강이라 일컬어지는 무장으로서 유비, 관우, 장비 셋이서 동시에 겨우 상대할 정도로 강했다. 그러나 코에이의 삼국지 시리즈에서는 무력 최강, 지력 최하로 나오는 무장….

초기 능력치

LIFE 300
ATTACK 160
DEFENSE 160

캐릭터 활용 팁

강하다. 정말 강하다. 일단 기본 4연타만으로도 손쉽게 무훈을 올릴 수 있으며 기술들이 모두 빠르다. 능력치도 물론 강력.

제작사의 무성의를 고발한다!

같은 기술을 쓰는 캐릭터들

황충 - 하후연 - 감녕 - 하후연

동일한 검 기술을 쓴다. 차지 4연타와 그냥 4연타는 단지 속도가 느리다는 것일 뿐 완전히 같다. 무쌍난무는 공중콤보용이나 위기 회피용 어느 쪽으로든 탁월한 성능을 가지고 있다. 대시 공격은 무릎차기인데, 적을 기절시키지만 범위가 좁아서 그리 좋지는 않다.

원소 - 동탁 - 손권 - 손견 - 장각 - 사마의 - 유비 - 조조

역시 동일한 검 기술을 쓴다. 차지 4연타는 범위가 좁아서 쓸데없고, 그냥 4연타만을 사용하자. 아마도 이 검술이 이 시대에 가장 유행했던 검술인가 보다(…).

장요 - 여몽

동일한 창 기술을 쓴다. 그냥 4연타도 범위가 넓어서 쓸만하고, 차지 4연타는 리치는 짧지만 거의 전방위를 커버한다. 상당히 강력하지만 리치가 역시 가장 큰 문제.

강유 - 마초

차지 4연타는 범위가 좁으므로 그냥 4연타만으로 게임을 클리어해 나가자. 차지 4연타의 마지막 공격은 멋진 것 빼고는 쓸모 없다.



PLAYSTATION2

숨은 캐릭터 불러내기

어? 나는 시작하니까 무장이 9명밖에 없는데 왜 앞에는 저렇게 많지? 라고 궁금해할 플레이어…가 있을까? 당연히 이런 게임엔 숨겨진 캐릭터가 있기 마련. 여기에 모든 숨겨진 캐릭터 선택법을 공개한다. 일단, 난이도에 상관없이 클리어하기만 하면 된다. 그러므로 괜히 노말이나 하드 난이도로 놓고 끙끙대며 고생하며 깨지 말고 이지로 놓고 플레이하자



▲ 주르르르~ 돌리는 데에도 한참 걸린다

- 위나라 무장(하후돈, 전위, 허저)으로 1번 클리어 – 하후연, 장요가 추가된다.
- 오나라 무장(태사자, 육손, 손상향)으로 1번 클리어 – 주유, 여몽, 감녕이 추가된다.
- 촉나라 무장(조운, 관우, 장비)으로 1번 클리어 – 황충, 강유, 마초가 추가된다.
- 각나라 무장으로 각각 1번씩(총 3번) 클리어 – 초선, 동탁, 원소, 장각이 추가된다.
- 촉의 3장수로 클리어 – 제갈량이 추가된다.
- 위의 3장수로 클리어 – 사마의가 추가된다.
- 위나라 무장 전원으로 클리어 – 조조가 추가된다.
- 촉나라 무장 전원으로 클리어 – 유비가 추가된다.
- 오나라 무장 전원으로 클리어 – 손견, 손권이 추가된다.

여포 선택 방법

1. 무쌍모드에서 선택 할 수 있는 모든 무장으로 클리어한다. 상당한 노가다….
2. 「호로관의 싸움」스테이지에서 1,000명을 벤 후 클리어한다.

여포를 선택하자

호로관의 싸움에서 1,000명 베기는 쉬운 것 같지만 의외로 어렵다. 아무 무장으로나 프리모드의 호로관 스테이지로 들어간다. 물론 토벌군 측으로 시작해야 한다. 너무 잘 키운 무장으로 스테이지를 시작하면 부하들이 너무 많고 잘 싸워서 방해되므로 귀찮다.
일단 어디서 시작하든지 우측의 위나라 쪽의 루트를 이용하여 전진한다. 이렇게 하면 화웅이 지키는 관문을 안 뚫을 수 있기 때문에 아군이 너무 일찍 진군해버리는 현상을 막을 수 있다. 또한 적장이나 거점병장은 하나도 죽이지 말고 전진해야 한다. 이 상태로 호로관을 지키는 이유를 죽이고 나면 앞-뒤로 새빨갛게 적군이 몰려있을 것이다. 이제부터 학살 시작. 성문아래쪽이 잘 포위되지 않기 때문에 가장 좋다. 이 상태에서 아군이 호로관에 도달할 때쯤 되면 1,000명 가까이 베었을 것이다(이지 모드의 경우)



▲ 코에이 사이트엔 무려 5천명도 넘게 벤 기록도 올라와있는데~

영웅이 되기 위한 필수 지침서

뭐, 단순한 액션 게임이겠지, 하고 덤벼들 만큼 「진 삼국무쌍」은 만만하지 않다. 어느 정도 익숙해지기 전까지는 게임오버를 꽤 많이 당할 것이다. 그러면 게임오버를 잘 당하지 않고 손쉽고 재미있게 플레이하는 법을 알려드리겠다.

어렵거든 노가다

이 게임을 처음 해보는 사람들이 하는 말은 모두 '의외로 어렵다' 이다. 간단하게 적만 깨부수며 전진하면 되는 게임인 줄 알았건만, 다 이겨놓은 전투를 우리편 군주가 죽어서 게임오버 되기도 하고, 적 군주를 죽이려다가 자기가 먼저 죽는가 하면…, 포위되어서 공격 한방 하지 못하고 죽는 경우도 있기 때문. 의외로 클리어하기가 수월하지 않다.

그러나 코에이는 친절하게도 액션 둔재를 위해서 장수를 성장시킬 수 있도록 해두었다. 검 아이템과 방패 아이템, 그리고 라이프 업(LIFE UP) 만두를 이용해서 점점 강한 장수를 만들 수 있게 한 것이다. 프리모드에서 키운 장수도 무쌍모드에서 그대로 적용된다. 이것을 이용하면 아주 손쉽게(노가다가 수반되지만) 강력한 장수를 만들 수 있다. 이로서 이지 모드를 벗어나 보자.



▲ 능력치를 최대로 꽉 채울 수도 있지만~ 귀찮아서 안 했다. 사실 노말 모드는 이정도로도 힘들다. 더 키워보자

부하를 소중하게

스테이지 클리어 후 계산되는 무훈 포인트로 부하들은 점점 랭크업 된다. 어떤 능력이 올라가는지는 랜덤이지만 3만점 이상의 무훈 포인트가 쌓이면 부하들은 모두 8명으로 늘어나며 친위대(親衛隊)의 복장을 입고 수라(修羅)급이 강력함을 지니게 된다(수라급은 이지 모드에서는 적 장수도 죽일 수 있을 만큼 강력하다. 무쌍난무도 잘 쓰고…).

이 부하들은 무훈 포인트 계산시에 꽤 많은 영향을 준다. 부하들이 모두 살아있으면 2000점 이상의 보너스 무훈 포인트를 얻지만 모두 죽어버리면 -2000점 이상의 페널티를 얻게 되는 것이다. 이 수치는 자신이 적의 모든 장수를 베거나 1,000명 베기 정도를 달성해야 커버할 수 있

을 정도로 상당히 큰 것. 그만큼 부하들을 죽이지 않고 진행하는 것은 중요하다. 부하들이 적에게 포위되어있거든 무쌍 게이지를 아끼지 말고 구해주자. 그리고 무리한 진행을 하지 말자. 자고로 아랫사람들을 아껴서 잘못된 사람 없다.


▲ 친위대 8명의 늠름한 모습

만두 좀 줘~

적에게 맞아 아파하는 부하들은 곧 나의 아픔. 아무리 자신은 체력이 꽉 차있더라도 체력을 채워주는 만두는 먹어주어야 한다. 그런데, 만두를 주는 적 중간대장 급이 없다면 어떻게 하지? 이럴 땐 공중콤보를 노리자. 8히트 이상의 공중콤보로 적을 쓰러뜨리면 아무리 졸병이라도 랜덤으로 아이템을 준다. 높은 확률로 체력 회복 아이템이 등장하는 것도 당연한 사실. 부하들을 사랑하는 마음으로 공중콤보를 노려라


▲ 무쌍 게이지를 이용하면 이 정도 콤보는 간단하다

방어력이 중요!

숨겨진 캐릭터를 빠른 시간 안에 모두 얻기 위해 적 무장은 안 잡고 적 총대장만 때려잡아서 클리어하려는 사람은 그 다음 판에 즉시 후회하게 될 것이다. 전판과는 다르게 자꾸 죽게 될 것이다. 이지 모드 말고 노말모드로 했을 때도 마찬가지. 그 이유는 바로 방어력(DEFENSE) 때문이다. 게임에서 가장 중요한 능력치는 바로 이 방어력이다. 방어력은 적 공격에 맞아 닳게 되는 체력의 정도를 줄이는 능력치이지만, 더 중요한 개념은 아군 무장이 공격하고 있는 동안에 공격받아도 적 공격에 흔들리지 않게(즉, 공격 동작이 풀리지 않게) 된다는 것이다. 한번 방어력을 높게 키운 무장으로 플레이해보면 어떤 상황에서도 적의 공격에 흔들리지 않는 모습을 볼 수 있다. 그 반대로, 노말 모드 이상으로 플레이하면 가드를 해도 가드가 흔들려서 카운터 공격을 넣을 수 없을 때도 있다. 이 모든 것이 방어력 때문. 그렇다면 방어력을 올리는 것이 중요하다는 것은 확실한 사실인데, 공격력을 올리는 아이템은 많이 등장해도 방어력을 올리는 아이템은 게임 중에 자주 등장하지 않는다. 그렇다면 어떻게 할까?


▲ 맞아도 끄떡없는 초선이

방어력 아이템을 얻자!

방어력을 올려주는 방패 아이템을 주는 적은 다음과 같다.

① 거점병장(據点兵長)

기본적으로 방어력+1의 방패 아이템을 준다. 그렇지만 이것이 다는 아니다. 공중콤보를 8히트 이상 넣어서 없앤다면 +2, 그 이상 넣는다면 +4도 얻을 수 있다. 방패 아이템은 자주 등장하는 것이 아니므로 거점병장은 꼭 자기 손으로 공중콤보를 넣어서 없애도록 하자. 공중콤보로 더 우수한 아이템을 주는 것은 유명무장(등장 신이 나오는)을 뺀 모든 적이 그렇다.

② 문관(文官) 타입 무장

문관 타입 무장은 갑옷을 입지 않은 적 무장이나, 소설에서 보면 모사(謀士)로 등장하는 적들이다. 이들은 모두들 방어력 +2 이상의 방패를 준다. 갑옷을 입었다 하더라도 실제는(소설에서는) 문관 타입이라면 방어력 아이템을 주므로 놓치지 말자. 주유나 육손, 여몽 등도 소설에서는 무력보다는 지력을 더 쓰는 무장들. 이들도 방어력 +4 이상의 아이템을 준다. 그리고 최고의 군사(軍師)인 제갈량, 사마의는 방어력 + 8의 아이템을 준다. 자신의 캐릭터가 방어력이 낮다면 문관타입의 무장이 적으로 나오는 시나리오를 프리모드로 플레이하자(예를 들자면 적벽대전을 위나라 측으로 플레이한다든지).

콤보를 노려라

공중콤보는 보통은 차지 2연타의 띄우기로 시작하지만 그 외에도 제자리에서 쓰러지는 적에게 바운드 콤보(땅에 튀긴 적을 때리는 것)를 넣을 수도 있다. 몇 가지 공중콤보의 패턴을 알아보자면….

1. 띄우기 - 기본 4연타(□□□□) 혹은 차지 4연타(□□□△)
2. 띄우기 - 기본 3연타(□□□) - 무쌍난무 캔슬

이 두 가지는 가장 기본적인 공중콤보로서 이 앞에 차지 3연타를 넣어서 벌둘게 한 후 띄워서 콤보를 넣을 수 있다.

그 외에 띄우기 대용으로 사용할 수 있는 기술은 점프공격이 있다. 점프공격 후에는 적이 땅에 튀기는데 이 때 기본공격으로 연결하거나 다시 점프 공격으로 연결할 수 있다.


▲ 띄운다


▲ 기본 연타


▲ 무쌍콤보 캔슬


▲ 콤보는 이 방법이 기본. 익숙해지도록(이랄 것도 없이 쉽다…)

이번엔 무한콤보다

게임파워 이혁진 독자가 보내준 '무한콤보' 정보를 공개한다. 좋은 정보를 공개해주신 독자님께 감사와 함께 파워점수 1,000점을….

① 점프 공격을 이용하여 무한콤보를 할 수 있다. 방법은 일단 점프 공격이 좌·우로 범위가 넓은 캐릭터(조운, 관우, 여포 등 창을 쓰는 캐릭터면 대부분 OK)로 하는 것이 쉽다. 점프공격으로 바운드된 적을 다시 점프 공격으로 공격한다. 이때 점프 공격은 점프 버튼과 공격 버튼을 최대한 빨리 연결해야 한다. 즉, 낮은 점프 공격을 하는 것이다. 이것을 계속적으로 연결하면 실수하지 않는 한 무한 콤보를 넣을 수 있지만, 적이 어느 방향으로 튀는지가 문제…. 적이 튕겨 나가는 방향을 잘 쫓아가면서 때리는 것이 이 콤보의 포인트이다. 독자 여러분은 몇

콤보까지 가능하실지?(필자는 15콤보가 한계였다)



▲ 아쉽게도 7콤보 사진 밖에 못 찍었다

② 말을 타고 사용하는 무한으로서, 적 하나를 돌벽 쪽으로 튕겨낸후 재빠르게 따라가서 상대가 땅에 떨어지기 전에 말의 머리 아래쪽과 벽 사이에 상대를 끼우고 앞으로 달린다. 이로서 무한콤보 성립. 벽이 계속되는 한 콤보는 성립된다. 상당히 만들기 까다로운 무한콤보이지만… 뭐 연습한다면 안 되는 것이 있을까?

③ 역시 말 타고 사용하는 무한. 위의 것과 비슷하지만 약간은 쉬운 편이다. 마찬가지로 상대방을 벽 쪽으로 튕겨낸 후 따라가서 상대방이 땅에 떨어지는 순간 말의 앞발을 상대방 몸 위에 올려놓는다. 이렇게 되면 적이 일어나려다가 다시 튕겨난 후 벽에 부딪히고, 또 일어나서 튕겨나고 벽에 부딪히고… 무한이 성립된다. 단, 이것은 위의 두개와 달리 체력이 좀 많은 적에게나 사용할 수 있는 무한 콤보이다.

적 무장 때려잡기

처음엔 잘 죽지만 뒤에 가면 정말 안 죽는 적의 유명 무장들. 쓰러뜨리면 아이템 효과 중 한가지를 랜덤하게 가지면서 일어난다. 주로 체력 완전 회복, 체력 200회복 등 체력회복의 효과를 가지면서 일어나게 되는 것이 문제인데…. 요점은 쓰러뜨리지 않으면 된다는 것. 주위의 방해만 없다면(특히 아군의 방해-_-) 간단하게 기본 연타 3연타만으로 공격하면 된다(쓰러뜨리지 않도록). 마지막에만 처리해주면 된다. 그것이 힘들다면 일단 아군의 공격을 방어하고 있는 적 무장의 뒤로 돌아가서 띄우고 공중콤보로 처리해주자. 위에 설명한 무한콤보도 있긴 하지만, 완전히 익숙해지기 전까지는 추천하지 않는다.

사기(士氣)

사기가 높은 부대나 무장은 적 부대와 싸움에 적극적이 된다. 또, 사기가 높으면 공격력도 증대되어서 최대시에는 최소시의 약 50배의 파워를 발휘한다.

상승요인	하강요인
대:유명 무장을 격파	대:유명 아군무장의 패배
중:적부대의 소멸	소:일반 병사가 쓰러진다
중:50인 격파 달성	
소:시간의 경과(적의 경우)	

무훈포인트에 따른 칭호 상승

무훈점수	칭호
1,000~	편장군(偏將軍)
2,000~	위동(威東), 위남(威南), 위서(威西), 위북장군(威北將軍)
4,000~	토역(討逆), 파로장군(破虜將軍)
6,000~	소무(昭武), 소문장군(昭文將軍)
8,000~	양위(揚威), 양무장군(揚武將軍)
10,000~	분위(奮威), 분무장군(奮武將軍)
12,000~	진위(振威), 진무장군(振武將軍)
16,000~	건위(建威), 건무장군(建武將軍)
18,000~	정로(征虜), 진군(鎭軍), 안원(安遠), 보국장군(輔國將軍)
20,000~	좌(左), 우(右), 전(前), 후장군(後將軍)
24,000~	평동(平東), 평남(平南), 평서(平西), 평북장군(平北將軍)
28,000~	안동(安東), 안남(安南), 안서(安西), 안북장군(安北將軍)
32,000~	진동(鎭東), 진남(鎭南), 진서(鎭西), 진북장군(鎭北將軍)
36,000~	정동(征東), 정남(征南), 정서(征西), 정북장군(征北將軍)
48,000~	표기(驃騎), 차기(車騎), 위장군(衛將軍)
60,000~	대장군(大將軍), 장각은 천공장군(天公將軍)

호위병들의 능력 상승

호위병의 능력은 각각의 레벨이 설정되어 있어서 무훈 포인트를 2000점 모을 때마다 각각의 요소 하나가 레벨 업 된다.

단계	인수	계급	칭호	체력	공격력	방어력
레벨 1	2	병졸(兵卒)	잡병(雜兵)	150	80	80
레벨 2	4	십장(什長, 체력 10 상승)	강자(强者)	+30	110	110
레벨 3	6	졸백(卒伯, 체력 10 상승)	달인(達人)	+30	140	140
레벨 4	8	친위대(親衛隊, 체력 10 상승)	수라(修羅)	+30	170	170

콤보에 따른 아이템 등장

일반 병사를 8 HIT 이상의 콤보로 죽이면 아이템이 등장한다. 콤보의 정도에 따라 등장하는 아이템이 틀려지는데…. 다음은 HIT 수에 따른 등장 아이템 표이다.

HIT	등장 아이템
8~15	체력 50 회복 또는 화살 5개
16~23	체력 100 회복 또는 화살 10개
24~31	체력 200 회복 또는 화살 15개
32 이상	체력 전부 회복 또는 화살 20개

역사는 이렇게 진행된다

위일때의 시나리오 진행

황건적의 난
↓
호로관의 싸움
↓
관도의 싸움
↓
적벽대전
↓
오장원의 싸움

오일때의 시나리오 진행

황건적의 난
↓
호로관의 싸움
↓
적벽대전
↓
합비의 싸움
↓
이릉의 싸움

촉일때의 시나리오 진행

황건적의 난
↓
호로관의 싸움
↓
장판파의 싸움
↓
이릉의 싸움
↓
오장원의 싸움

역사왜곡의 현장 공략

페이지 사정상 모든 이벤트는 공략하지 않고 전황에 크게 영향을 미치는 이벤트만 수록하였다.
공략 방법은 필자가 생각하는 최고의 공략 루트이지만, 플레이는 자유스럽게 해도 상관없는 것이 바로 이 게임. 참고 정도로만 생각하고 플레이하기를….

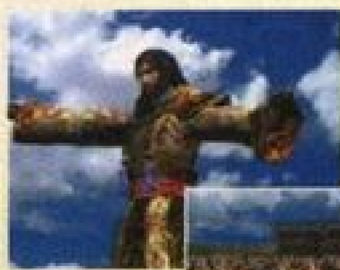
황건의 난(黃巾の亂)

군대배치



아군 : 1.하진 2.조조 3.손견 4.유비 5.황보숭 6.노식 7.주준 8.유언
적군 : 1.장각 2.장보 3.장량 4.장만성 5.파재 6.정원지 7.고승

무쌍모드에서 어떤 캐릭터를 선택하든지 첫판으로 나오게 되는 스테이지. 그만큼 적도 약하며 쉽다. 적 무장을 쓰러뜨려도 거의 회복을 하지 않기 때문에 죽이기도 쉽다. 황건당 두령 장각의 동생 장보의 요술 공격 등 소설에 나오는 장면들이 잘 재현되어있다.



◀ 창천은 무너지고 황천이 선다!



▶ 어리석은 민중은 잘도 속는다

이벤트

- 장보(宝)가 있는 언덕에 오면 장보의 요술 이벤트
- 장량(張梁)이 있는 언덕 앞에 오면 장량의 낙석(落石)계

공략

일단은 다른 군대가 천천히 오도록 자신이 통과할 관문의 수문장만 죽인 후 전진한다. 이후에 장보가 주둔하고 있는 언덕으로 가면 장보가 요술을 써서 바람을 불게 해서 아군을 올라오지 못하게 한다. 이 길로 그대로 올라갈 수도 있지만 상당히 괴롭다. 위에는 많은 궁수들이 화살을 쏘고 있기 때문. 그러나 소설을 읽어본 사람이라면 짐작하리라. 해법은 바로 뒷길로 가는 것이다. 뒷길로 돌아서 장보가 있는 옆으로 돌아간 후 장보를 처리하면 바람은 그치고 아군이 올라올 수 있게 된다. 이젠 장량을 처리하러 가자. 장량은 돌을 떨어뜨려 플레이어의 전진을 방해하지만 돌은 드물게 떨어지므로 무서워할 것은 없다. 이번 스테이지에서 가장 주의할 점은 부하들이 죽지 않아야 한다는 점이다.



◀ 돌 굴러가유~



아얍! ▶

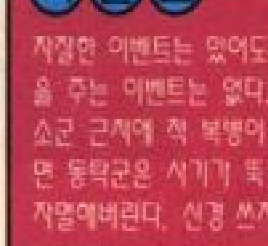
호로관의 싸움(虎牢關の戰い)

군대배치



연합군 : 1.원소 2.공손찬 3. 유비 4.조조 5.손견
동탁군 : 1.동탁 2.화웅 3. 서영 4.이각 5.우보 6.이몽 7.조영 8.번조 9.왕방

황건적의 난과 마찬가지로 어떤 캐릭터를 선택해도 두 번째로 오게 되는 판. 전판보다 약간 난이도가 상승하여 첫판이 쉽다고 우습게 보고 플레이하는 사람은 게임오버를 당하기 쉽다. 착실하게 아이템을 먹어 능력치를 쌓는 것이 포인트.



◀ 이 경기에서 우승하는 사람은 초선이를 가질 권리를 주겠다!



▶ 준비 땅~! 와아~

이벤트

자잘한 이벤트는 있어도 게임 진행에 큰 영향을 주는 이벤트는 없다. 후반부에 후방의 원소군 근처에 적 복병이 등장하지만 이때쯤이면 동탁군은 사기가 뚝 떨어져서 복병부대는 자멸해버린다. 신경 쓰지 말자.

공략

어느 방향으로 시작하든지 일단 전진하여 적 무장과 거점병장을 처치해서 능력치를 올리자. 화웅(華雄)이 지키는 사수관 뒤쪽의 이각군의 가후(賈詡)는 이각을 죽이면 거점으로 퇴각한다. 귀중한 방어력 아이템을 주는 문관형 무장이므로 가후를 먼저 처치한 후 이각을 처치하자(가후는 관도의 싸움에서는 원소군, 나중에는 조조군으로 등장한다. 이랬다 저랬다…).
이각군의 다음에 등장하는 여포는 그야말로 막강하다. 섣불리 덤볐다가는 게임오버를 당하므로 여포는 그냥 지나가자(물론 어느 정도 실력이 쌓이면 전혀 키우지 않은 무장으로도 여포를 이길 수 있다).
여포를 지나가면 드디어 동탁이 있는 호로관에 도착한다. 성문을 지키는 이유(李儒)를 죽인 후 초선과 동탁을 처치하면 되는데 여기서 무훈 포인트를 더 쌓고 싶다면 성문 안쪽에서 끝없이 쏟아져 나오는 적군을 처리하자. 오는 동안 거점병장을 안 죽이고 왔다면 더 많은 적이 쏟아져 나오게 된다. 필자는 이지모드에서 1,000명 정도 처치했는데 난이도를 올리면 적군이 더 많이 쏟아져 나올 테니 한번 기록에 도전해보자.

▶ 궁병은 성벽 위에 올라가서 죽이자





여기에 LIFE +10 아이템이 있다. 체력이 낮은 무장이라면 놓치지 말아야 ▶

관도의 싸움(官渡の戰い)

군대배치

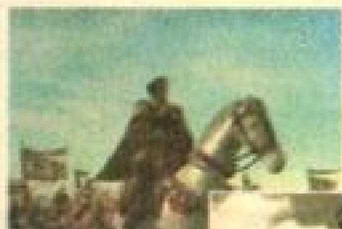




조조군 : 1.조조 2.하후돈 3.전위 4.허저 5.하후연 6.장요 7.유언 8.관우

원소군 : 1.원소 2.안량 3.문추 4.원담 5.원희 6.원상 7.순우경 8.유비 9.장합

위의 무장으로 시작했을 때 세 번째 등장하는 맵이다. 지금부터는 가볍게 생각하고 무작정 싸우다가는 아군의 군주가 죽어서 게임오버 되는 경우가 빈번하게 일어난다. 전세를 생각하고 불리한 아군을 도와주는 식으로 플레이하는 것이 좋다.



◀ 조조야 노올자~



▶머리에 총 맞았니? 내가 너랑 놀게?

이벤트

- 맵 중앙의 순우경(淳于瓊)을 격파하면 원소군의 군량창고에 불이 붙어 원소군의 사기가 급격히 감소한다.
- 관우군이 유비군에 접근하면 유비군은 퇴각한다.
- 일정시간이 지나면 원소군이 조조의 관도성에 총진격을 한다.

공략

누구로 시작하든지 일단 맵 상단의 백마성에 구원을 간다. 보병장수인 전위와 허저는 말을 타고 등장하지 않으므로 빌려 타고 가자(…). 맵 북서쪽에 주둔한 유비는 LIFE+10 만두를 주므로 놓치지 말자. 유비가 관우랑 만나면 '어째서 관우가 여기에…' 라 하면서(그럼 넌 왜 거기 있어!) 퇴각하니 허저로 시작했을 때는 안량과 문추를 빨리 처치하고 유비도 처치하러 가자.

이후에는 일단 적의 군량창고를 빨리 불태우는 것이 중요하다. 맵 중앙의 순우경을 처치하면 원소군의 사기가 크게 떨어지므로 일단 백마성에 쳐들어온 적군(안량과 문추)을 처리한 후 순우경 군을 처치하자. 이때쯤이면 원소군이 조조군의 본진으로 총공격을 한다. 재빨리 말을 타고 가서 성에 침입하려 하는 원소군을 처치하자(늦었다면 조조의 생명이 간당간당…하고 있을 것이다). 이후 관도의 성 앞까지 와있는 원소를 처치하면 클리어.



◀ 이젠 투석기까지 동원해서 조조의 성을 공격한다



▶ 그러나 후방의 군량창고에 불을 붙이면~

장판의 싸움(長坂の戰い)

군대배치





촉군 : 1.유비 2.조운 3.관우 4.장비 5.유봉

위군 : 1.전위 2.허저 3.조인 4.장합 5.서황 6.우금

위군 원군 : 7. 조조

★ 표시는 아두

촉나라 무장을 선택했을 경우의 3번째 스테이지로서, 형주(정확히 말하면 신야)에 있던 유비가 조조군을 피해 피난 가는 상황을 재현했다. 실제 소설과 동일하게 적에게 포위되어 상당히 불리한 상황에서 시작한다. 신중한 플레이를 하지 않으면 게임오버 되기 쉬운 스테이지. 그런데 왜 조조군으로 하면 더 어려운 거지?



◀ 내 마누라랑 아들 어디 갔지? 조자룡, 가서 좀 데려와



▶ 쳇, 자기가 안 챙기고 나보고 챙기래…

이벤트

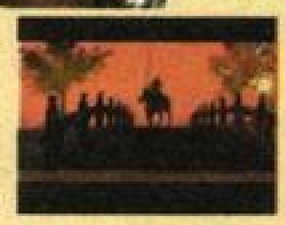
- 조조군에 소속된 하후은(夏侯恩)을 처치하면 공격력 +10의 검을 얻을 수 있다. 이것이 바로 청강검(혹은 청홍검이라도 불린다). 『전지를 먹다 2』에서도 얻을 수 있는데… 거기선 불검이었다….
- 마을 우물 어딘가의 상자를 부수면 유비의 아들, 아두를 구할 수 있다. 무조 점수 +2000점.
- 유비가 장판교(맵 우측 중단)를 건넌 상태에서 장비가 장판교에 도착하면 홀로 장판교를 지키는 장비의 이벤트 등장

공략

어느 정도 시간이 지나면 조조군이 원군으로 도착한다. 그전에 일단 마을 근처의 전위와 허저를 죽인 후 맵 좌측 상단부터 시작해서 위쪽으로 돌면서 적 무장을 모두 처부수자. 다 처부순 후 맵 우측 중앙의 장판교에 도착할 때쯤이면 조인(曹仁)군과 유비군이 싸우고 있을 것이다. 유비를 도와준 후 다시 시작위치쯤으로 오면 조조가 그 근처까지 전진해 있을 것이다. 조조군 근처의 하후은을 찾아 처리한 후 조조를 처치하면 클리어. 맵을 많이 이동해야 하므로 말을 잊어버리지 말고 챙기자.



◀ 도망쳐~



▶ 연인 장비, 여기에 있다!

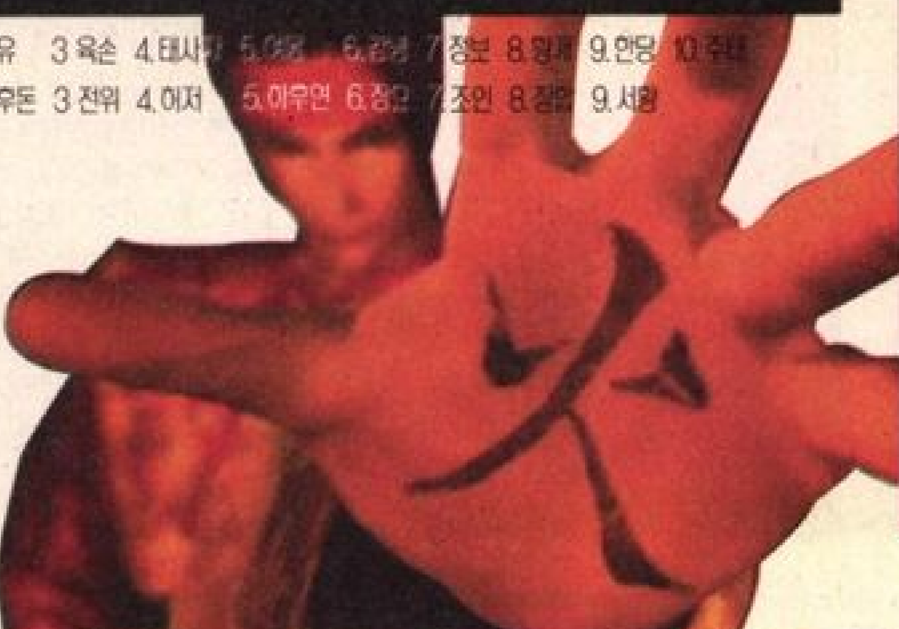


▶ 하후은을 죽이면 공격력 +10의 검을 얻는다

적벽대전(赤壁の戦い)

군대배치





오군 : 1.손권 2.주유 3.육손 4.태사자 5.여몽 6.감녕 7.정보 8.황개 9.한당 10.주태

위군 : 1.조조 2.하후돈 3.전위 4.허저 5.하후연 6.장요 7.조인 8.장합 9.서황

오나라 무장으로 했을 때의 3번≥ 스테이지이자, 위나라 무장의 4번째 스테이지. 실제 스토리는 주유의 화공책과 공명의 동남풍(때는 겨울이어서 그 부분엔 북서풍만 불고 있었다), 방통의 연환계 3박자가 들어맞아서 조조의 백만대군이 하루만에 1/3으로 줄어들어 버리는 전쟁이지만, 그렇다고 오나라에게 유리한 상황은 아니다. 본격적으로 궁병이 등장하여 귀찮게 만드는 스테이지….



◀ 훗, 나의 필살기를 보여주지. 공명 선생.



▶ 나의 이 손이 불타고 있다! 화(火)이닝 핑거~

이벤트

- 시간이 지나면 제갈량의 동남풍 이벤트가 일어나고, 오군이 위군을 향해서 화공을 펼친다. 결과는 조조군 전군의 사기 급격 감소.
- 오의 무장으로 플레이할 때, 조조는 전황이 불리해진 후 시간이 지나면 북서쪽으로 퇴각을 하므로 무훈 포인트를 위해서라면 꼭 잡도록 하자. 도망가도 게임오버는 되지 않는다.
- 위나라로 플레이할 때에는 화공 후 일정 시간이 지나면 육손의 부대가 위나라 진영 바로 오른쪽에서 습격해온다.

공략

오나라의 경우

일단 아군 진영에 가장 위협이 되는 것은 맵 좌측 하단의 하후돈군이다. 어디에서 시작하든지 일단 하후돈군을 처치해야 손권이 죽어서 게임오버 되는 일은 없어진다. 하후돈군을 처치한 후에는 위쪽으로 전진한다. 적은 궁병이 많으므로 시간을 끄는 것은 불리하다. 적 중요 무장의 목만 골라서 베면서 전진하자.

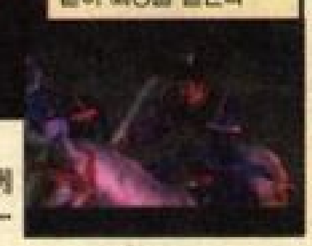
특히 이번 판부터 '크게' 문제가 되는 것은 적 궁병의 존재이다. 궁병은 어디서 날아오는지도 모르게 화살을 쏘아대는데, 맞을 때 어느 방향에서 화살이 날아왔는지를 잘 본 후 그쪽으로 무조건 달려서 궁병을 우선적으로 처치하자. 궁병쪽으로 전진할 때는 최소한으로 피해를 줄이기 위해서 점프하면서 전진하거나 지그재그 전진을 하자.

위나라의 경우

일단 시작시에는 오군보다 훨씬 사기가 높은 상태로 시작한다. 그러나 육손의 특공부대 + 화공 때문에 사기는 급격히 감소해버리므로 마음놓고 있으면 안 된다. 일단 어떤 스테이지에서든지 군주가 죽으면 게임오버이므로 조조의 본진에 가장 근접해있는 맵 우측의 감녕과 육손 부대를 먼저 처치하는 것에 중점을 두자. 그 이후는 적 무장만 찾아다니면서 클리어하면 된다.



◀ 황개가 투항하는 척 배를 몰고는 배에 불을 붙여 화공을 펼친다



▶ 조조는 꽁지가 빠지게 줄행랑을~

합비의 싸움(合肥の戦い)

군대배치



오군 : 1.손권 2.주유 3.육손 4.태사자 5.여몽 6.정보 7.황개 8.한당

위군 : 1.조조 2.하후돈 3.전위 4.허저 5.하후연 6.조인 7.장합 8.우금 9.악진

실제 역사에선 일진일퇴로 무승부로 끝난 싸움. 오나라 무장의 4째판이다. 장요의 본진 습격만 주의하면 그렇게 어렵지 않다.



◀ 유…
나는 왜 이렇게…



▶잘 생긴 거야!!! (사실 이런 내용 아닌 거 아시죠?)

이벤트

어느 정도 시간이 지나면 장요의 특공부대가 본진을 기습한다.

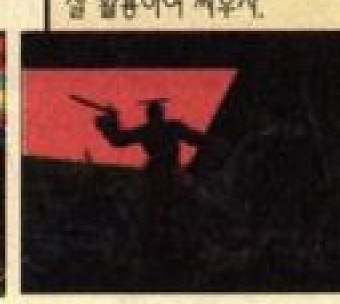
공략

간단하지만 어려운 스테이지. 본진으로 구원을 가야 하므로 말을 꼭 챙겨야 한다. 전위나 허저로 시작하면 말을 갖고 있지 않으므로(이들은 원래 보병 인솔 장수이긴 하지만… 그렇다고 무장이 걸어다녔을까?) 적장을 죽여 말을 빼앗자. 싸울 때에도 언제나 말 근처에서 떨어지지 않도록 주의하자. 말이 있었다 하더라도 너무 떨어지면 말이 사라져버리기 때문….

본진 구원을 오라는 메시지가 뜨면 재빨리 말을 타고 뛰어가서 장요를 처리하자. 장요는 무려 공격력 +10짜리 검을 준다. 대신 상당히 강하므로(무쌍난무를 적절히 사용한다) 방어 버튼을 잘 사용하자. 장요를 처리한 후 다시 말을 달려 조조의 성을 공격하면 OK. 조조의 성 동서남북의 각각의 수문장을 모두 자신이 처리할 수 있도록 하자. 문관계 무장이 꽤 있으므로 방어력을 올리는데 도움된다. 조조는 강력하므로(정확히 말하자면, 잘 안 죽으므로…) 방어버튼을 잘 활용하여 싸우자.



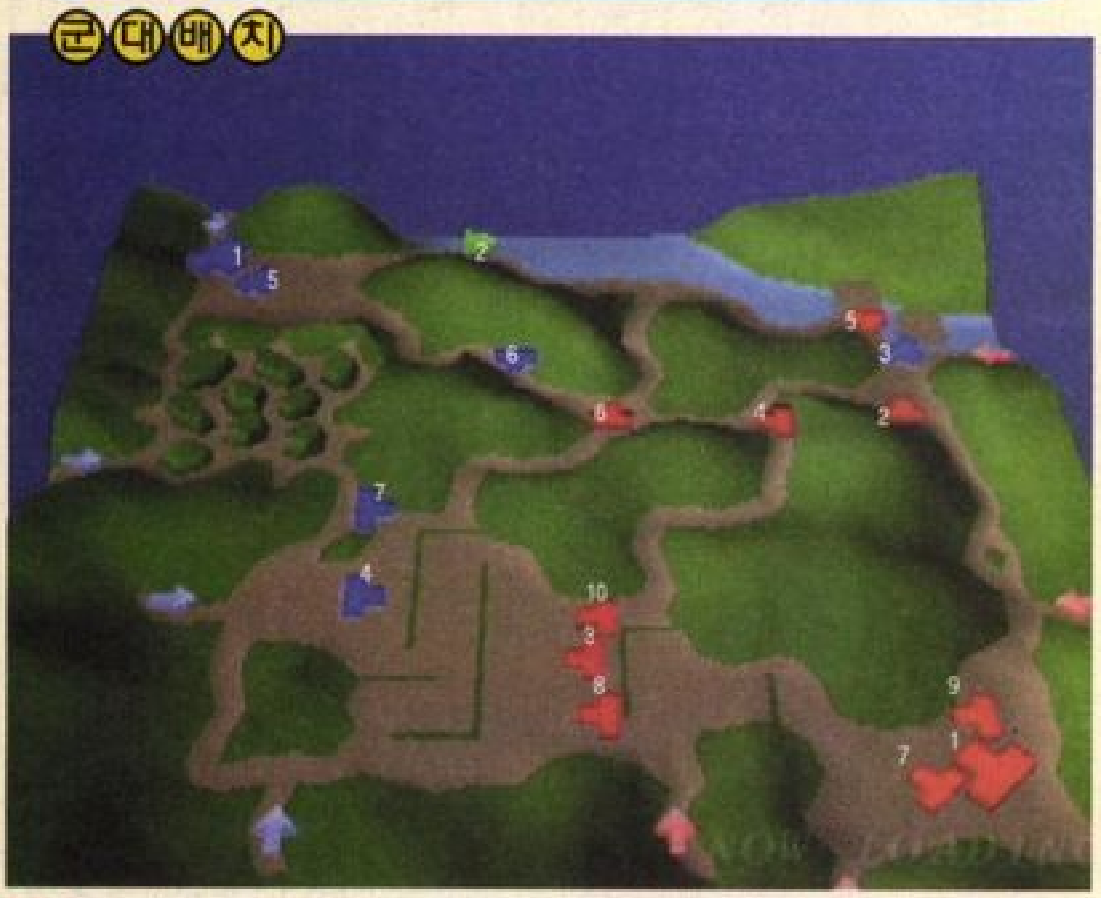
▶ 볼링핀처럼 날아가는 적군들



◀ 이 화면이 나온 후 재빨리 안 가면 손권 Die = Game Over

이릉의 싸움(夷陵の戰い)

군대배치



오군 : 1.손권 2.주유 3.육손 4.태사자 5.여몽 6.감녕 7.정보 8.황개 9.한당 10.주태
촉군 : 1.유비 2.조운 3.관우 4.장비 5.제갈량 6.마초 7.황충



▶ 손권 주위엔 여성 친위대가 있다…

실제 역사에선 육손의 화공에 의해 촉군이 궤멸하고(당시 제갈량은 출진을 반대하여 같이 나가지 않는다) 그로 인해 유비가 홧병으로(?) 사망하게 된 전쟁. 관우와 장비의 원수를 갚기 위해 제갈량을 믿지 않고 멋대로 출전한 촉한 황제 유비의 마지막 고별무대이지만 게임에서는 역사를 바꿀 수 있다. 그것이 바로 게임만의 재미가 아닐까? 오나라의 마지막 스테이지이자 촉나라의 4번째 스테이지.



◀ 육손, 부탁한다

▶ 뭘요? 말을 해야 알지

이벤트

- 육손이나 주유가 맵 북서쪽 유비 진지 아래의 석진(石陣)에 들어가게 되면 제갈량의 석진 이벤트가 벌어진다. 오군측에서 플레이를 할 때 석진에 들어가게 되면, 간이 맵을 볼 수 없는 상태가 되지만 스타트 버튼을 눌러 보는 맵에서는 어느 정도의 위치인지 확인할 수 있으므로 굳이 어쪽으로 통과하고 싶다면 전체 맵을 자주 확인하며 전진하도록 하자.





◀ 역사를 바꾸는 힘겨루기

공략

오나라의 경우

원래는 이기는 전투인 만큼, 전황은 그리 불리하지 않다. 일단 가장 위협이 되는 맵 우측 상단의 관우군을 처치한 후 돌아다니면서 적 무장을 하나씩 처리하자. 이 맵도 역시 멀리 이동하는 경우가 많으므로 말을 잊지 말고 챙기자. 마지막 유비군의 진지는 상당히 골치 아픈 곳이다. 궁병이 엄청나게 많기 때문. 궁병이 많을 때 처리방법은 전황을 유리하게 만들어서 아군이 일단 그곳으로 진격하게 만들어놓는 것이 한가지 방법인데, 이렇게 되면 제갈량이나 유비를 처리할 때 아군이 도와준답시고 방해해서 상당히 골치 아프다. 또 한가지 방법은 말을 타고 뺑소니 전법을 쓰는 것. 말을 타고 재빨리 전진해서 적 궁수들을 날려버리는 것이다. 유비를 처치하면 클리어이지만 제갈량을 죽이면 방어력 +8 의 방패를 주므로 놓치지 말고 먼저 처치하자.

촉나라의 경우

원래는 지는 전투. 이릉의 싸움 당시에 이미 사망해있던 관우와 장비는 게임 상에서는 멀쩡히 살아있다. 관우로는 시작하자마자 여몽군과 전투이다(실제로 관우는 여몽군에게 잡혀 죽었다). 장비는 오군 진지 바로 앞에서 시작하지만, 일단은 말을 되돌려 아군 진지 근처의 감녕을 처치한 후 관우를 돕는 것이 좋다(무작정 손권을 처치하러 돌진하는 것은 능력치 상승을 위해서도 좋지 않다). 일단 관우군이 우세해져야 전세를 뒤집을 수 있으므로 관우, 장비 이외에 다른 캐릭터로 시작하더라도 관우군을 돕는 것을 최우선으로 하자. 그 이후엔 적 대장의 목만 베고 다니면 전세가 우리편에게 유리해진다.

오장원의 싸움(五丈原の戰い)

군대배치



위군 : 1.조조 2.하후돈 3.전위 4.허저 5.하후연 6.장요 7.사마의 8.조인 9.장합
촉군 : 1.유비 2.조운 3.관우 4.장비 5.제갈량 6.마초 7.황충

역사상으로는 제갈량 최후의 전투. 제갈량은 이곳에서 과로를 못 이겨 병사(病死)한다. 그러나 게임에서는 이미 오래 전에 죽은 유비, 관우, 장비, 조조 등이 모두 살아있다(하긴…전위는 관도의 싸움 전에 이미 사망한 상태인데…더 이상 따지지 말자). 게임에서는 사마의가 등장하는 최초이자 최후의 스테이지이며 위나라와 촉나라의 마지막 스테이지이다.



◀ 명장이 사마의에게. 넌 이미 죽어 있다(사실은 자기 유언 쓰고 있다)

▶ 아니 이놈이…

이벤트

- 위나라일 때 일정 시간이 지나면 위연과 강유의 촉군측 원군이 맵 좌-우에서 등장한다.
- 촉나라일 때 사마의의 진지에 접근하면 사마의가 낙석계를 사용한다.
- 위군이 촉군 진지에 접근하면 제갈량의 강궁부대 다수 등장.

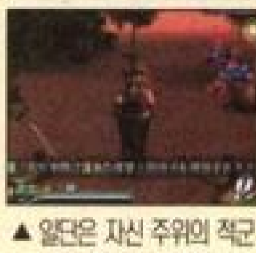
공략

위나라일 때

강력한 부대인 장비와 관우의 부대를 먼저 처리하는 것이 급선무. 그 후 양쪽 날개의 조운과 황충 부대를 처치하다보면 강유와 위연의 촉의 원군이 등장한다. 졸개까지 모두 처치하려하다가는 시간이 부족하므로 대장의 머리만 베자(KO 기록을 위해서라면…뭐…). 전 스테이지와 마찬가지로 궁병만 주의하면 어렵지 않다.

촉나라일 때

좌/우측 어디로 시작하든지, 꼭 나머지 한쪽의 우리편이 밀리게 되어있다. 우측에서 시작하면 황충군이 고전을 면치 못하고, 좌측은 조운군이 밀린다. 빨리 자기 쪽의 적군 대장만 처리한 후 말을 달려 반대쪽의 아군을 구원해주자. 구원하지 않은 상태로 적 본진으로 향한다면 조조를 쳐서 이기기 전에 유비가 먼저 죽게 된다. 양 날개의 적군을 모두 처치한 후 천천히 적 대장의 머리를 치면서 조조의 본진으로 향하자. 조조 진지의 낙석은 장판 때와 마찬가지로 위협적이지 않으니 그냥 전진(하지만 맞으면 매우 아프다). 본진의 조조를 처치하면 클리어이다.



▲ 일단은 자신 주위의 적군부터 처리, 그 후에는~



▲ 달려라~(그런데 사람이 바뀌었다~)

우주에서 신선한 게임 감각을 자랑한다

건그리폰 블레이즈



GUNGRIFFON BLAZE



작전 종료다.

제501기동대전차중대 토퍼즈, 가넷 소대는

속히 귀환하라! 응답하라.

속히 귀환하라!!

토퍼즈 1로부터 본부로, 토퍼즈 소대는 지

금부터 귀환한다.

자, 돌아간다!! 좌저!!

공략 … 김상근

PS2

●장르 : 배틀 필드 액션 ●제작사 : 액션

●발매일 : 8월10일 ●발매가 : 6,800엔

HISTORY－年表

●2015년

날짜	사항
9월16일	APC무조건 항복을 수락. 일본 정부는 일본 외인부대의 해산을 결정. 장비는 미군이 접수. 중국군의 무장 해제 개시. 연안 주변 부대에서는 순조롭게 진행됐지만, 내륙부는 티벳, 베트남과의 분쟁을 이유로 거부하여 난항.
10월12일	핵미사일 기지의 탈환에 성공. 러시아군 무조건 항복을 수락. 미국, 제3차 세계대전의 종결을 선언. 러시아군의 무장 해제 개시.
10월24일	러시아 공화국, 상크트페테르부르그로 천도를 결정. 구 공산당파는, 군의 백업에 의해 방사능 오염이 남아있는 모스크바를 수도로 하는 신정부 · 러시아 연방의 수립을 선언. 내전 발발.
10월말	치안 유지를 이유로 러시아 공화국군의 재무장 개시.
11월1일	PEU, APC에게
11월14일	미국 주도에 의해 신유럽 연합(GEU)발족. 염한 전후 배상과 식료 부족으로 인해 반미 감정은 폭발 직전. 독일 · 이탈리아는 배상금 지불의 수단으로 병기 수출에 힘쓴다. 또, 아메리카 AFTA군이 유럽 · 아시아제국으로부터 압수한 병기가 제3세계로 대량으로 유출.

●2016년

날짜	사항
3월18일	일본 정부, 자주적으로 헌법개정.
4월22일	하와이 평화 조약, 일미 안전보장조약 조인.
5월6일	유엔 헌장 개정, 신(新)유엔 시작.
5월14일	세계 각지의 분쟁이 격화, 유엔은 일본에 PKO로의 참가를 요청.
5월29일	일본 정부는 자위대를 캄보디아에 파견하지만, 빈약한 장비로 인해 임무 수행 불가는 물론, 괴멸되는 피해를 입는다.
6월7일	일본 정부는 일본 외인부대의 재 설립의 허가와, 금지되고 있던 제2세대의 AWGS 병기의 개발 · 생산의 허가를 유엔에 요청.
6월20일	전대전중(前大戰中)에 개발되던 시험작 HIGH-MACS가 차기 주력기로서 규격화 생산 및 배치가 결정.
7월31일	이탈리아 · 베스비오화산 분화.
9월25일	일본 외인부대, 재설립.
10월18일	홋카이도 오비히로에서 제501기동대전차중대 재편성.
10월21일	동(同)중대에 16식 장갑보행전투차량 12기가 배치된다.
10월30일	제501기동대전차중대, 괌의 엔더슨 공군 기지에서 미군과 합동으로 상륙 연습을 행한다. (건그리폰 블레이즈 : 시나리오 괌)
11월19일	멕시코에서 진도 8.3의 대지진 발생.
12월2일	서인도제도 · 몬프레이화산 분화.

●2017년

날짜	사항
6월24일	남미 · 브라질에 이상 기후로 의한 폭설로 대피해. 환경에 익숙해지지 못한 국민들은 패닉 상태에 빠져 범죄가 다발. 정부 기능도 마비.
8월29일	러시아, 우크라이나에 대해 본격적 침공을 개시.
9월3일	일본 외인부대 · 제501기동대전차중대는 PKO로서 우크라이나 · 포르타바 시가지에 파견되고, 우크라이나군의 철퇴와 시민의 피난을 원호. (건그리폰 블레이즈 : 시나리오 우크라이나)
11월17일	그리스와 터키의 계속적인 분쟁이 전면 전쟁으로 이행. 유엔은 터키 측의 일방적 침략이라고 판단하고, 그리이스에 파병을 결정. 선봉으로서 일본 외인부대 · 제501기동대전차중대와 재편이 이루어진 제1공중기동사단을 아테네에 파견. 터키군과의 전투 개시. (건그리폰 블레이즈 : 시나리오 그리스)
11월30일	중국 · 러시아가 군사 동맹을 체결.
12월1일	중국은 3차 대전으로 독립을 완수한 티벳을 전격적으로 재침공.

●2018년

날짜	사항
2월9일	티벳의 개방을 위해, 일본 외인부대는 티벳 점령군 사령부가 있는 라사로 파견. 라사를 개방하고 티벳의 독립을 회복. (건그리폰 블레이즈 : 시나리오 티벳)
2월16일	필리핀 · 피나트보 화산 대 분화. 재해 구조와 재편성을 행하는 제501기동대전차중대는, 티벳에서 필리핀의 미군 클락 공군 기지로 이동 중, 타이 북부 상공에서 베트남군의 공격을 받고, 수송기의 1기가 격추 당함. 동(同)중대는 베트남군과 교전되는 피해를 최소화하여 철퇴에 성공.
4월23일	후지산 분화. 후지 연습장 괴멸. 동해 · 관동에 대피해. 태평양측의 교통 불통으로 인해 일본의 경제가 동서로 분단. 일본 경제에 심각한 영향.
7월11일	OAU군은 기구내의 반 남아프리카 세력의 일소에 성공. 중동 지배를 목표로 이집트에 침공을 개시. 수에즈운하 통행 불능.
8월15일	경제의 대동맥인 수에즈운하를 개방하기 위해, 중계지가 되고 있는 이스마이리아 군항을 탈환한 일본 외인부대는 이집트의 카이로로 출격하고 탈환에 성공. (건그리폰 블레이즈: 시나리오 이집트)
9월	장기간 비가 내리지 않았던 몽골리아에서 대규모인 산불이 발생. 불은 3월간 계속되어 국토의 1/4를 소실. 화재는 인접한 중국과 러시아의 산에까지 미친다.
10월3일	홋카이도 오비히로에서, 제502기동대전차중대 재편성.
10월9일	대서양에서 발생한 초대형 허리케인 아리시아가 북미를 직격. 곡창지대에 큰 타격을 받는다.

●2019년

날짜	사항
2월21일	북방 영토에서 일본과 러시아의 기업이 공동 개발하고 있던 천연 가스 시설에, 협정을 일방적으로 파기하며 러시아군이 침공.
2월24일	사태를 심각하게 본 일본 정부는 제502기동대전차중대를 파견. 시설에 납치되어 있던 기술자의 구조에 성공. 일본 정부의 신속한 대응에 국민은 박수.
4월	격화되는 PKO임무에 대처하기 위해, 12식 장갑보행전투차개(改)의 생산을 재개.
9월	계속되는 화산 분화가 원인인 이상 기후에 의한 한랭화로, 캐나다의 국민 다수가 토지를 버리고 미국으로 유입되는 사태 발생.
9월17일	미국 정부는 캐나다 난민의 승낙을 거부. 국경에 쇄도하는 난민과 출동한 주군이 충돌. 사망자가 수십명에 이르는 사태로 발전.
10월	가을의 이상 한파에 의해 북미의 곡창지대가 괴멸. 미국 시민의 남하가 시작된다.
11월22일	식료 부족과 치안 악화로 골머리를 앓고 있던 미국 남부의 주(州)는, 북부에서의 인구의 유입을 막기 위해 주병을 출동시켜 남북의 주경계를 봉쇄. 북부의 비난이 높아진다.

●2020년

날짜	사항
1월	미국의 수도 워싱턴에 핵 테러 공격. 대통령 · 의회 · 펜타곤을 일순간에 잃어 미국은 정부 기능을 상실. 같은 시각, 부통령도 암살. 세계 유일의 초강대국 미국은 무정부 상태에 빠진다.
1월13일	미국각주에 의한 긴급 회담이 뉴욕에서 행해진다. 회담은 일주간이나 계속되었지만, 난민 문제에 대한 각 주의 이기와, 행정에 대한 불만 등이 얽혀 회담은 결렬.
2월12일	미국 북부 · 남부 · 서부 각 대표에 의한 3번째의 회담도 실패로 끝나고, 사태는 주경계의 주병들의 충돌로부터 내전으로 단계적 확대.
2월19일	미국 북부와 남부사이에서 대규모인 전투가 발발.
2월23일	일본 정부는 불개입을 성명. 비밀리에 미국 서부 연방과의 군사 협정을 체결.
2월28일	미국 서부 연방의 요청을 받아 제501기동대전차중대는 태평양 함대 사령부가 있는 펄 하버로 출격. 함대 사령부의 제압에 성공.
3월4일	북부 연방이 점령한 NORAD기지를 급습하고 제압. 이 전투에서 일본 외인부대는 큰 피해를 입는다.
3월10일	북부 연방은 서부 연방에게 동맹을 제안. 서부 연방은 이것에 응하지 않고, 북부와 남부의 전투에는 중립의 입장을 취한다고 발표.
3월11일	북부 연방과 서부 연방사이에 휴전 협정이 체결.
7월17일	북부 연방은 남부 연방의 수도, 텍사스주 휴스턴을 공략. 남부 연방은 패배하고 북부 연방의 지배하에 놓여진다.
8월5일	북부 연방과의 충돌을 피할 수 없던 서부 연방은 케이프 · 캐너베럴 기지의 스페이스 셔틀에 탑재된 새틀라이트 킬러를 비밀리에 파괴한다. 출격한 것은 국적을 소거한 제501기동대전차중대 (건그리폰 블레이즈: 시나리오 케이프 캐너베럴)

SITUATION—情勢

2015년 10월 12일, 제 3차 세계대전은 일본의 패전(敗戰)으로 끝났다.
전승국 아메리카 AFTA 각국은, 식량 문제 때문에 대규모의 점령군(占領軍)을 유럽·아시아 각국에 주둔(駐留)시켰다. 그 때문에 각국의 식량부족은 한층 악화되었고, 반미 감정(反美感情)은 폭발 직전이었다. 일상(日常)이 되어버린 이상기상(異常氣象), 식료 배급의 지연, 빈발(頻發)하는 데모, 폭동(暴動)에 세계 정세(情勢)는 다시 심각화(深刻化)되어가고 있었다.
2017년, 세계 각지의 농작물(農作物)이 괴멸(壞滅)되었다. 이유는 환경 파괴에 의한 기후 변동과, 돌연 분화(突然噴火)한 화산재에 의한 일조(日照)의 부족이다. 한랭화(寒冷化)에 의한 장기(長期)의 식량부족으로 인해 세계 인구(人口)는 격감(激減), 전세계적인 인류(人類)의 남하(南下)가 시작되었다. 북부 인구의 대량 유입에 의해 남부 주민(住民)의 불만이 폭발하여 수도(首都) 워싱턴은 핵(核) 테러로 소실(消失)되었다. 이로써 미국은 무정부상태에 빠졌다.
연방 정부 상실에 의해 미국은 북부 연방(北部連邦), 남부 맹방(南部盟邦), 서부 연방(西部連邦)의 3그룹에 분열했다.
총인구의 3할이 아사(餓死)한 일본은 살아 남기 위해 서부 연방에 가담하기로 결의, 일본 외인부대(外人部隊), 제501기동대전차중대(第501機動對戰車中隊)에게 출격 명령이 내려졌다.

일본 외인부대의 재편성

2016년에 일본 정부는 자주적으로 헌법을 개정하고, 금지되던 PKO 해외파병을 가능하게 했다. 패전국이 된 일본이 세계적인 신뢰를 회복하려는 목적도 있었지만, 전쟁에 반발하고 있던 야당이 헌법개정을 묵인하지 않을 수 없는 상황까지 경제가 악화되고 있었기 때문이다. 제3차 대전 중에 반전을 주장하고 있던 국민도, 불황과 식량부족에 시달리자 이 결정에 찬성한다.
파병 당시, 대전차헬리콥터·제2세대 AWGS등의 강력한 병기 없이 편성된 신(新)육상 자위대가 PKO 활동에 참가한다. 하지만 5월29일, 빈약한 장비로 파견된 캄보디아 PKO는 유럽·아시아제국의 강력한 병기로 무장한 구 포르포트파(派)군에 패배하고 막심한 피해를 입는다. 무사 생환자가 파병한 인원수의 5할을 넘지 못하자, 정부와 국민은 크게 낙담한다.
인적 피해에 의한 국내의 반발을 억제하기 위해, 정부는 긴급하게 대책 회의를 연다. 그리고 자위대를 상회하는 병기를 소유한 군대를 설립하는 것만이 해결책이라고 결론짓고, 일본 외인부대의 재창설의 허가와 패전국이 금지되고 있던 제2세대의 AWGS병기의 개발·생산의 허가를 유엔(UN)에 요청하기에 이른다. 유엔도 최초에는 이에 부정적인 반응을 보였으나 외무대신의 설득에 의해 허락하게 된다. 몇 가지 제한을 둔 채….
이것으로 제3차 세계대전 당시와 같이 자유로운 군 편성이 가능해지고, 또 대전 당시에 개발되고 있던 시험기 HIGH-MACS 등의 차기 주력기의 개발·생산·배치가 가능해졌다.
그리고 9월25일, 정식으로 일본 외인부대가 재설립되었다.

AWGS : Armored Walk Gun System

HIGH-MACS (High Mobility Armored Combat System): 12식장갑보행전투차



MDM 12식장갑보행전투차는 세계 최초로 실용화된 HIGH-MAC으로서 병기 사상에 불멸의 발자국을 남긴 기체이다. 그 완성도는 대단히 높으며 수많은 전과를 올린 일본 외인부대제501기동대전차중대 「건그리폰」의 활약의 중심에 서 있는 것이 HIGH-MACS인 것이다.

DEVELOPMENT

2007년 미육군은 AWGS 프로젝트를 전개하고 일본 역시 장갑보행병기 개발 프로젝트(SH 계획)를 다음해인 2008년에 개시하기 한다. 복수 기업의 투자에 의한 개발 계획에 MDM(Mc Donnell Douglas Mitsubishi)사도 미쓰비시중공과 함께 참가했지만, 코마츠 제작소 / 캐딜락게이지사의 기체(9식보행전투차)에게 밀려나고 만다.
그러나 MDM는 이에 단념하지 않고 2009년에 12월에 제2세대 장갑보행병기의 개념 설계를 시작했다. 그 컨셉트는 JDW(Jane's Defense Weekly)지의 「전장의 왕이 될 수 있는 병기란」이라는 논문의 영향을 받은 것으로, 장갑보행기로서 다리의 점프력과 애프터 버너 첨부 가스터빈엔진에 의해 삼차원 기동 능력을 갖춘다는 것이었다. MDM에 의해 이 기체는 HIGH-MACS라 명명되었다.
당시의 불온한 세계 정세로 인해, 자위대는 2011년 1월에 제2세대 장갑보행병기 개발 계획(신SH계획)을 이행했다. MDM는 HIGH-MACS로 이 계획에 참가.
잠재력이 뛰어난 HIGH-MACS는 SH-X(차기장갑보행병기)의 최고 유력기로 인정되고, 2011년 4월에는 자위대의 공식 계획으로 격상되었다.
2012년 6월, 座間연구소에서 HIGH-MACS prototype 1호기가 롤 아웃되었다. 이 때는 GE사(제네랄 일렉트릭)제 신형 가스터빈엔진 「화이트홀」이 미완성이었기 때문에 보행 테스트가 먼저 행해졌다. 이 테스트 결과 완비 중량 21t으로 다리부 롤러에 의한 주행 속도는 88 km/h, 시속 50km에서의 점프로 20m 의 도약 거리를 기록했다. 2달 뒤 완성된 화이트홀을 탑재한 2호기에 의해 15t의 건조 중량으로의 초개 비행을 성공 최대 속도 298km/h를 기록했다. 지상 주행에 있어서도 애프터 버너를 사용할 수 있게 되어 최대 속도 165 km/h를 마크했다.



그러나 9월 홋카이도에서 행해진 실전 배치 테스트에 있어서 완비 중량 25t으로 착지시에 다리부가 파손되는 문제가 발생했다. 이에 대한 대응책으로서 다리부의 쇼크 업소버의 강화와 카본 섬유의 프레임 파이프의 직경이 증가되고 2달 뒤 재개된 비행 테스트는 문제없이 종료되었다.
테스트 종료와 동시에 MDM HIGH-MACS는 12식장갑보행전투차로서 정식화되고, 일본 외인부대에로의 배치가 결정되었다.

Design Features

제2세대 장갑보행병기인 12식장갑보행전투차는 종래의 9식장갑보행전투차에 비해 다양하고 혁신적인 기술이 투입되었다.
가장 특징적인 것으로는 2개가 탑재되어 있는 GE사의 화이트홀 엔진이다. 이 엔진은 T700 계 가스터빈엔진을 베이스로 개발된 것으로 터보 제트와 터보 샤프트 양방의 특성을 모두 가지고 있어 애프터 버너 기구와 추진력 편향 장치 및 적외선 억제 장치를 가지고 있다. 애프터 버너 사용시의 추진력은 2,500Kg 이상 달한다고 알려져 있다. 본 기체는 이 추진력과 다리의 점프력에 의해 한정적이지만 삼차원적 기동이 가능한 것이다.
기체의 구조는 9식이 알루미늄 장갑재의 용접 구조인데 반해, 본 기체는 카본 섬유의 모노코크 구조(각부는 카본 섬유 파이프의 프레임 구조)이고, 장갑 차량이라기 보다는 공격형 헬리콥터에 가깝다. 본 기체는 정면에서 35mm, 다른 부분에서도 20mm의 포탄의

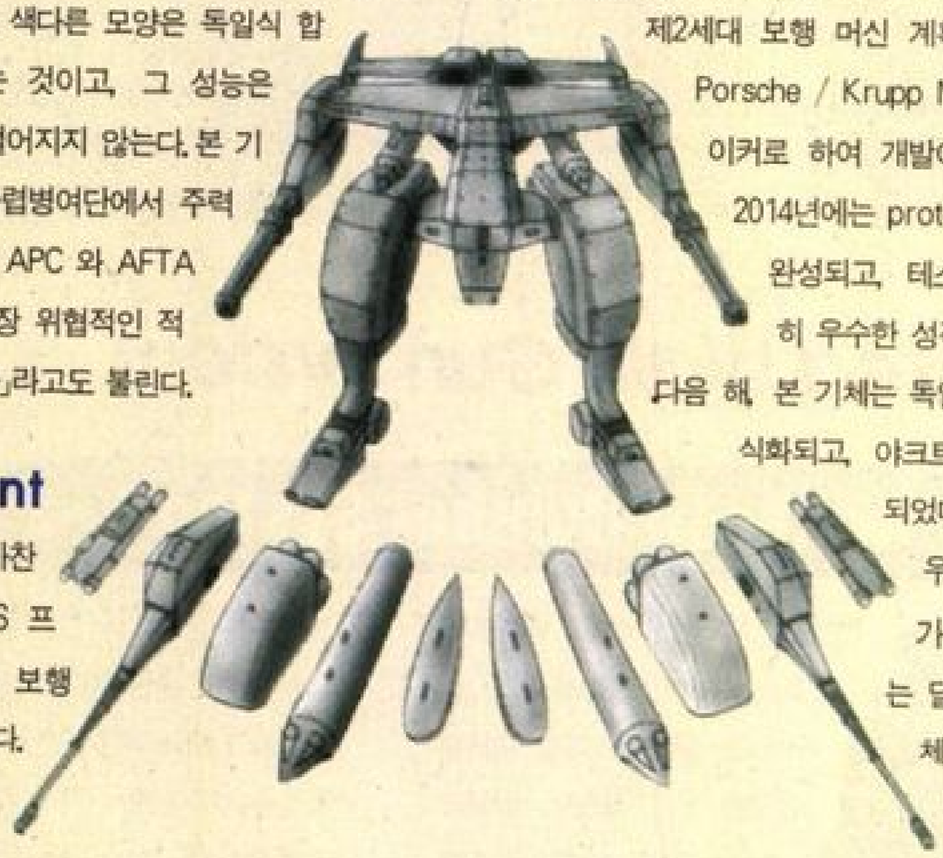
직격에도 견딜 수 있으며, 콕핏이 있는 동체 정면을 중심으로 복합 장갑재의 모듈러 장갑을 모노코크에 볼트로 부착하여 방어력을 높이고 있다. 장갑은 작전 내용과 적의 위협 정도에 맞추어 변경이 가능하며, 각부 구동계는 9식과 같은 전동식이다.

본기의 새로운 기구로서 다리부에 장비된 4개조의 전동식 롤러가 있다. 이것에 의해 본 기체는 길 위를 시속 80km의 속도로 고요하게 이동 할 수 있고, 보행시의 진동에 의한 파일럿의 육체적 부담을 경감하고 있다. 애프터 버너를 보조 추진력으로서 사용한 긴급시의 속도는 150 km/h에 달한다.

기체 뒤쪽 표면에는 접거나 땔 수 있는 활공날개가 장비 되어 있다. 비행시에는 전개해 체공시간을 늘리는데 사용된다. 또, 관절부를 줄여 전폭 2.7m가 되어 C-130 허큘리스 수송기로의 공수가 가능하다.

JAGD PANTHER

야크트 팬터 보행 전투차는 독일이 독자적으로 개발한 HIGH-MACS다. 그 색다른 모양은 독일식 합리주의에 맞아떨어지는 것이고, 그 성능은 12식과 VW-1에도 뒤떨어지지 않는다. 본 기체는 숙련도 높은 강하렵병여단에서 주력기로 사용된 적이 있어 APC 와 AFTA의 병사에게 있어서 가장 위협적인 적의 하나이며 「푸른 악마」라고도 불린다.



Development

PEU도 일본의 경우와 마찬가지로, 미군의 AWGS 프로젝트에 자극을 받아 보행 병기의 개발이 행해졌다. 당초, 각국 병기의 오합지졸격 구성을 취하고 있던 PEU 군이었지만, 2008 년에 주력 장비 통일 프로그램이 개시되고, 보행 병기에 대한 개발 시도가 일고 있었다.

그러나 2009년 10월, 정치적 이유(독일 주도의 이 계획에 대해 영국, 프랑스, 러시아가 난색을 나타냈기 때문이라 전해진다)로 인해 PEU 군공통 보행 머신 구상 시도는 잠시 접어지고, PEU의 장갑 보행 병기의 개발은 일본, 미국보다 늦어지게 되었다. 독일 육군은 이 상황을 우려하였고, 특히 MDM이 개발하고 있는 제2세대 장갑 보행 병기 「HIGH-MACS」를 크게 경계하였다.

독일 최초의 2각(脚)형 장갑 보행 병기 팬터 보행 전투차의 기본 설계를 종료한 Porsche / Krupp Mak 양 회사에 대해서, 비공식적으로 3차원 기동 능력을 가진 제2세대 장갑 보행 병기의 개발 지시가 내려졌다. 2012년에 팬터가 정식화됨과 함께 독일 육군 제2세대 보행 머신 계획이 시작되고, Porsche / Krupp Mak를 담당 메이커로 하여 개발이 진행되었다. 2014년에는 prototype 1호기가 완성되고, 테스트 결과 지극히 우수한 성적을 나타냈다. 다음 해, 본 기체는 독일 육군으로 정식화되고, 야크트 팬터로 명명되었다. 우수한 성능을 가지는 본 기체는 달리 대신할 기체가 없었기에 PEU군 통일 장비로서도 급거(急遽) 채용되기에 이른다.

Design Features

본 기체는 12식 장갑보행전투차와 거의 동일의 컨셉트로 만들어진 고기동 장갑전투시스템이고, 기체의 기본 구조도 공통된 부분이 많다. 명칭은 팬터의 계열이지만, 설계는 대부분이 새로운 것이다.

엔진은 애프터 버너 기구부 가스터빈 엔진 MTR 490 「노바」 2대로, 기능은 거의 GE사의 「화이트홀」과 동일하다. 추진력도 화이트홀과 동등한 2500kg 이상으로 보인다.

또한, 팬터에서서는 유압식이었던 구동계도 가스터빈 엔진으로 발전기를 돌려 리니어 액튜에이터를 구동시키는 전동식으로 변경되었다. 이 방식으로 엔진 회전수의 상하 폭이 늘어나고 항상 최대 효율 움직이는 것이 가능해졌으며, 가스터빈 엔진의 약점인 연비를 대폭적으로 개선했다.



기체 구조는 카본 컴포지트 모노코크 구조이고, 전면적으로 스페이스드 아머 소재를 사용하고 있다. 동체 및 하체부 전면에는 신개발 복합 장갑 모듈을 장착하고 있다. 복합 장갑의 자세한 것은 극비이기 때문에 불명이지만, 장갑 강판은 이외에도 카본, 케브러, 세라믹 등의 적층 구조일 것이라 생각되며 경량화되었으며 높은 내탄성을 가지고 있다. 12식과 같이 정면에서의 35mm 포탄 직격을 견딜 수 있고, 보병 휴대 SAM에 대해서도 충분한 방어력을 가지고 있다.

각부에는 4개조의 정지 활주용 롤러를 장비하고, 길 위를 고속으로 고요하게 이동 가능. 12 식과 같은 모양의 애프터 버너를 보조 추진력으로서 사용하는 것도 할 수 있다.

콕핏이 있는 동체는 공격 헬리콥터와 마찬가지로 폭이 좁고, 피탄면적을 최소로 하여 파일럿의 생존률을 높이고 있다. 동체 좌우에는 대형의 날개를 장비하고 있고, 뒤쪽에 보조날개 및 가변식 뒷날개도 장비하고 있다. 이것들이 발생하는 양력은 커서, 고속 비행 성능은 12식을 상회하고 있다. 낙하산 작전으로 사용되는 타입은, II-76 캔디트 수송기로 공수할 수 있도록 기체 각부에 전동식의 관절부를 가지고 있다.

HIGH-MACS II 12식 장갑보행전투차 改

MDM 12식 장갑보행전투차는 세계 최고 레벨의 전투 능력을 가지는 우수한 기체였지만, 점점 진화해 가는 현대 병기의 개발 경쟁은 보다 강력한 장갑 보행 병기를 낳게 된다. 그것이 일본의 독자적 장갑 보행 병기, 12식 장갑보행전투차개(改)「HIGH- MACS II」이다. 스마트한 모습의 12식으로 보이는 그 기체에는, 최강이라고 할 수 있는 전투 능력이 숨겨져 있다.

Development

12식 장갑보행전투차의 개발 종료 뒤 MDM 의 HIGH-MACS 개발팀은 방위청의 기술 연구 본부와



함께 신형기개발의 기초 연구를 계속하고 있었다. 타국도 제2세대 AWGS 의 개발을 진행시켜 오고 있는 현상은 그들에게 휴식을 허락하지 않았던 것이다. 그리고 악화되어 가는 세계 정세에 일본 독자의 HIGH-MACS의 필요성을 통감한 방위청은 신형 HIGH-MACS 의 개발을 MDM에 발주하게 된다. 당초 MDM 에서는 기체의 전면적인 재설계를 제안했다. 하지만 시간을 다투는 상황이기에 개발 기간 단축을 위해 기체의 기본적 구조는 12식를 모체로 한다고 결정을 내렸다. 하지만 당초에 증가 장갑의 볼트 온만으로 손을 가할 예정이 없던 동체와 각부에 대해서 전면적인 재설계를 하게되었다. 이렇게 해서 MDM이 보내온 기체가 HIGH-MACS Ⅱ 12식 장갑보행전투차 개이다.

Design Features

12식 개는 12식의 개발시에도 검토되고 있던 제네랄 일렉트릭 F400계 터보 팬 엔진을 중심으로 개조된 기체로 차세대기로의 테스트 헤드기도 겸하고 있다. 전쟁 중의 개발이기 때문에 예산은 생각하지 않았다. 요 및 롤의 컨트롤은 좌우의 엔진의 추진력 차 분사 각도의 차이로 컨트롤한다.

엔진의 강화로 인해 비행 량이 대폭적으로 향상되고 리니어 액튜에이터 자체에는 손을 대지 않았지만 팔·다리의 파워업이 되었다. 이것으로 12식보다 대형의 무장의 휴대가 가능해지고 기동성도 향상되었다. 각부의 2축의 전동식 롤러에 의한 활주는 98.0km/h로 향상되고, 애프터 버너의 거대한 추진력을 사용하면 최대 속도는 237.0km/h에 이른다. 비행 성능 뛰어나서 12식으로는 3차원 기동을 위해서 애프터 버너의 추진력과 다리의 점프력을 병용할 필요가 있었지만 12식 개는 다리의 점프력을 이용하지 않고 완전 정지 상태로부터의 수직 상승이 가능해졌다.

기체의 외관상의 특징으로는 극도에 비대화된 흉부, 50% 면적을 늘린 활공날개, 신규 설계된 다리부 등이 있다. 기체 표면의 공기 흡입구도 피탄률 감소를 위해 소형화되고 공력적으로 세련된 형상을 갖추게 되었다.

대형화한 흉부는 장갑 방어력향상보다는 격증한 연료 소비량에 대응하기 위한 것이다. 스페이스드 아머로 생기는 모든 공간이 연료 탱크로 되어 있다. 카본 섬유제의 활공날개도 내부는 연료 탱크가 되어있어 용량이 12식의 2배가되었다. 각(脚)부, 완(腕)부에도 간격부가 연료 탱크화 되었으나, 비행 연속 작전 행동 시간은 12식보다도 저하되었다.

활공날개의 대형화는 연료 탱크로도 사용되지만 중량 증가에 따라 양력을 늘리는데 이용된다.

다리는 기체 중량의 증가에 대응할 수 있도록 재설계된 것으로, 구조는 12식 같은 모양 프레임 구조이다. 단 구조재는 신형 소재가 되고 있다. 프레임 파이프의 직경이 증가했지만 신형 소재 때문에 중량은 이전과 거의 동등하다. 접지압이 높아졌기 때문에 접지 면적도 증가하였다.

기체의 구조는 기본적으로 12식과 같이 모노코크 구조이지만, 구조재에는 카본 섬유, 티탄, 알루미늄을 사용한 새로운 것이 채용되고 있다. 기체 강도, 장갑 방어력은 12식보다 향상되었다.

이러한 것들로 12식 개는 강력한 전투 능력을 얻었지만 동시에 대폭적인 중량증가를 불렀다. 건조 중량으로 25.1t, 최대 전투 중량은 30t을 넘고, 2족형 AWGS 중에서도 가장 무거운 기체가 되어 버려 수송상의 문제가 생기게 된다.

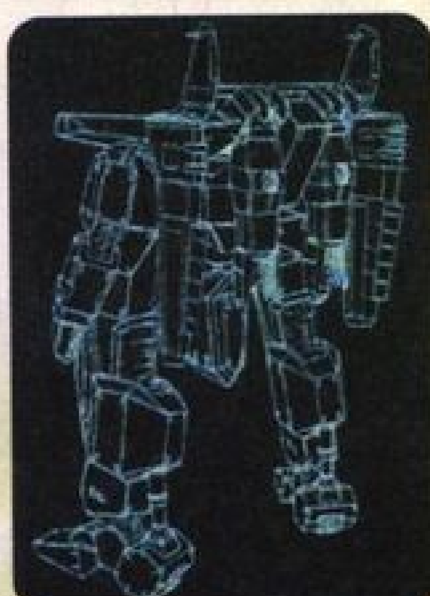
각종센서 및 화기 관제계는 도시바제(APG 1021C)로 변경되었다. 기타 DLS(Data Link System), AFCS(Auto Flight Control System), AN/APR-39 위협 경계 시스템, GPS 네비게이션 시스템 등을 장비하고 있다.



HIGH-MACS III : 16식장갑보행전투차







12식장갑보행전투차(HIGH-MACS)의 데이터를 기초로 MDM사가 개발된 신형 기체이다. 12식의 기본 구조를 재설계하여 경량화를 이루고 기체 제어 시스템을 강화해 운동성·선회성의 향상을 실현하였고 생산성도 높다.

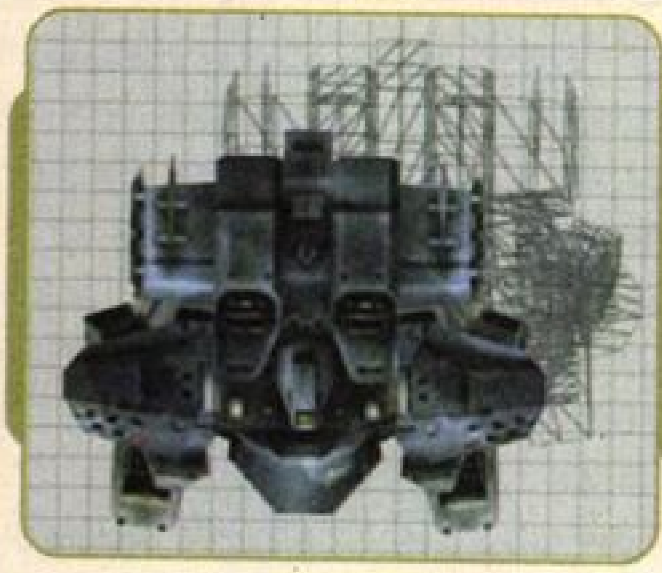
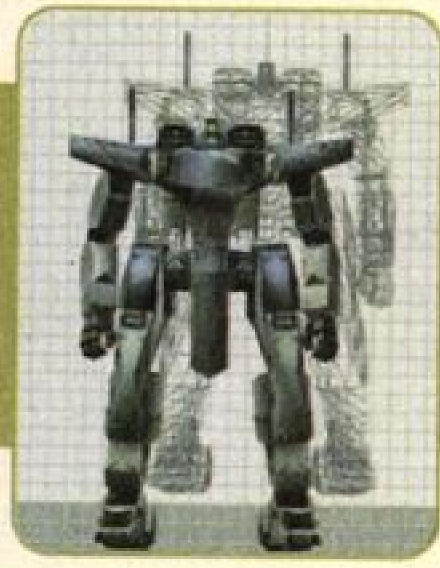
센서계통은 미국에 의한 GPS규제에 의해 무력화된 DLS를 대신하는 신 시스템인 MED를 탑재. 또한, 콕핏의 모니터는 종래의 플라스마 디스플레이를 대신해 헤드 마운트 디스플레이를 채용. 센서와 디스플레이의 대폭 변경함과 함께 컴뱃 OS는 신형의 GALOIS가 채용되었다.

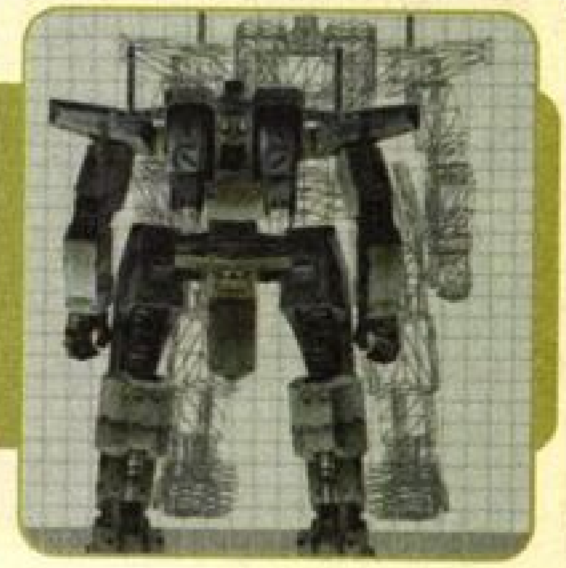
무기는 중량 관계로 반동이 큰 대형은 장비 할 수 없지만 35mm 어설트 라이플과 105mm 연사형 GUN 등 전용 무기를 사용할 수 있다.

개발은 2013년 12월부터 시작됐지만 도중에서 정치적 방해와 제3차 세계대전의 발발, 먼저 개발된12식 改(HIGH-MACS II)의 경이적(驚異的)인 전과(戰果)



GALOIS OS



의 보고에 의한 개발 부원의 사기저하 등의 이유로 개발에 난항을 겪었다. 종전(終戰) 직전의 2015년 8월 27일에 간신히 프로토타입이 완성되지만, 패전이 확실한 상황에서의 운용은 무의미한 일이라 판단하여 기동 테스트조차 행해지지 않은 채 MDM사의 연구소 창고에 잠들어 있었다.

2016년에 일본 외인부대의 재창설이 결정된다. 장비의 충실화를 위해 방위청은 MDM사의 HIGH-MACS에 관심을 가지고 이 기체의 운용 테스트를 실시한다. 이 테스트에서 경량형이 예상 이상의 성능을 발휘한다는 것이 알려지고 방위청 상층부는 이 기체를 16식장갑 보행전투차의 표준으로 채용하여 양산화가 결정된다. 부대 창설시에는 12기가 배치되었고, 2020년 8월까지 합계 78기가 생산되었다.

TYPE-16 HIGH-MACS III

CODE-NO	27-001
Height	8.1m
Dry Weight	12.0t
Max.Weight	17.3t
Cruising Speed	97.6km/h
Max. Speed	237.5km/h
Combat OS	GALOIS Ver.1.08
Sensor	MED_0101A

PLAY GAME 게임 시작

KEY ARRANGE



셀렉트를 제외한 모든 버튼을 사용하는 트레디셔널 콘솔

기본적으로 '비기너즈 콘솔' 3가지와 '트레디셔널 콘솔' 3가지의 키 조합이 있다. '비기너즈 콘솔'의 특징이라면 기체의 움직임을 오른쪽 아날로그 스틱만으로도 충분히 할 수 있다는 것이고, '트레디셔널 콘솔'의 특징은 전진 후진을 버튼을 통해 3단계 시프트로 작동하므로 좀 더 정확하고 다양한 동작이 가능하다는 것이다. 필자의 경우로 볼 때 건그리폰 특유의 전차를 조작하는 느낌을 받을 수 있는 '트레디셔널 콘솔'을 권한다.

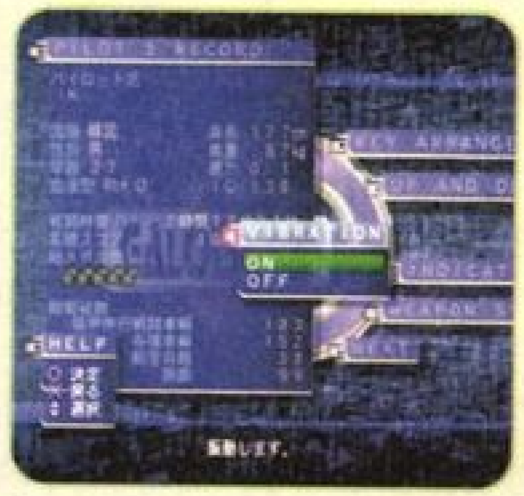
UP AND DOWN

방향키의 조작시 상하의 조작이 시선의 움직임과 같게 할지 반대로 할지를 결정하는 것이다. REGULAR가 조작과 같은 방향으로 시선이 움직이게 된다. 비행 시뮬레이션에 익숙한 사람이라면 반대로 움직이는 REVERSE를 선택하자.



INDICATE GUN

자신이 선택한 무기의 모습이 화면에 보일지 안보일지 여부를 결정한다. VISIBLE을 선택하면 보이게 된다.



WEAPON SYSTEM



프라모델 상자 모습을 하고 있다


안에는 완성된 디오라마 세트가

일종의 병기 도감이다. 게임 도중 「옵션박스」에서 병기의 「메뉴얼」을 얻게되면 도감에 추가된다. 설명과 함께 이리저리 돌려볼 수 있다. 최종적으로 24종류의 AWGS, 12종류의 대전차, 8종류의 항공기의 데이터를 입수할 수 있으니 수집욕을 불태워 모아보는 것도 좋다.


화면 구성을 해볼 수도 있다


엘리펀트 같은 큰 녀석은 이쪽에 놓아진다(구경하는 군인들이 개미 크기로 보인다)

MAKE PILOT

12명까지 각자의 성적과 난이도, 키 설정 데이터를 보존할 수 있다. 이것으로 편집부 안에서 데이터가지고 싸울 일은 없어질 것이며, 슈팅 게임「고르고13」처럼 다국적 해결사가 되고싶은 욕구를 채울 수도 있을 것이다. 물론 한국인으로도 설정이 가능하다. 다만 단점이 있다면 성별에 중성이 없다거나 시력이 0.1 이하가 없는 등, 체격 조건이 까다롭다(?)는 것이다. 인간의 범주를 너무 간단하게 생각한 것이 아닐까? 게임 아츠…. 재미있는 것은 MAKE PILOT을 할 때마다 랜덤으로 인적 사항이 적혀지는데, 적혀지는 사항들을 보면 왠지 모르게 입가에 미소가 머금어진다는 것이다.

설정 가능한 것들

■파일럿 명: 괴 문자들을 포함하여 12자까지 써넣을 수 있다. 이를테면 「원고마스터 K♥」같은 게 가능하다는 것이다.

■국적: 일본, 중국, 한국, 몽골, 러시아, 이탈리아, 프랑스, 독일, 스위스, 스페인, 영국, 오스트레일리아, 캐나다, 미국, 멕시코, 브라질, 인도, 타이, 베트남, 이스라엘 등 총 20개의 국가 중 선택이 가능하다. 이 이외의 국가로 이민을 가겠다면 이 게임은 포기하는 것이 좋을 듯 싶다.

■연령: 0세에서 200세까지 온 가족이 즐기는 PS인 것이다. 그렇다고 200세 이상의 장수는 꿈꾸지 말자.

■혈액형: ABO 및 Rh식의 조합에 따라 8가지의 선택이 가능하다. 자세한 내용은 생물 교과서를 참조하자.

■신장: 100cm에서 240cm까지 설정이 가능하다. 유원지의 놀이기구에마저 이러한 제한이 있다.

■시력: 0.1에서 5.0까지 설정이 가능하다. 일부 에스키모인의 시력은 특출나서 5.0이 넘는다고 하던데, 아무튼 시력이 0.1이 안 되는 사람은 안경을 맞춰서 교정하는 것이 게임 생활을 위해 좋다.

■IQ: 1에서 300까지 설정이 가능하다. 나폴레옹의 IQ는 300이 넘었을지도 모르는 일이지만(…).



PS2가 출시된 나라와 상관이 없는 20개의 국적. 그렇다고 게임 시나리오에 등장하는 국가순도 아니고 애매하다



상당히 사실적인 프로필을 만들 수 있어 호감이 간다. 사진 스캔까지 된다면 사람 잡을 뻔 했다

화면 보는 법



■1: TIME
작전 제한 시간을 초 단위까지 보여준다. 방어물을 지키는 미션이라면 이 시간이 다 될 때까지 지켜야 한다.

■2: SCORE
현재 시나리오에서 획득한 점수를 나타낸다. 각 시나리오의 목표 점수를 넘으면 메달을 얻을 수 있다. 그 효과는 시나리오 모드에서 설명한다.

■3: OPTION BOX
획득한 옵션 박스의 수를 나타낸다. 미션이 끝난 뒤 일정 수량만 선택하여 얻을 수 있다.

■4: ENEMY 000/000
반드시 쓰러뜨려야 하는 목표 적의 기체 수 / 작전 에어리어 내에 등장한 적의 기체 수중 남아있는 수를 나타낸다. 반드시 쓰러뜨려야 하는 적이 없는 방어 미션의 경우 ---으로 표시된다.

■5: FRIEND 000/000
반드시 지켜야하는 아군 기체 수 / 작전 에어리어 내에 있는 아군 기체 수중 남은 수를 나타낸다. 반드시 지켜야하는 아군이 없는 공격 미션의 경우 ---으로 표된다.

■6: 방위계
현재 기체가 향하고 있는 방위를 8방위법으로 표시한다.

■7: 고도계
현재 기체의 고도를 m단위로 표시한다.

■8: 거리계
조준계의 중심에 들어와 있는 사물까지의 거리를 m단위로 표시한다.

■9: IFF
적과 아군을 식별해주는 장치로 아군은 FRIEND, 적은 ENEMY로 표기된다.

■10: 조준계
탄환이 날아갈 곳을 나타낸다.

■11: 조준계의 평행사변형



미사일 등이 록온 되었을 때 나타나며 이때 트리거를 당기면 발사된다.

■12: 무기 표시



위쪽의 영문자는 현재 선택된 무기의 약자, 아래쪽의 숫자는 잔탄량, 막대 그래프는 리로드까지 소요되는 시간을 시각적으로 나타낸다.

■13: 명중 여부



적에게 발사된 탄환이 명중했는지 여부를 알려준다. 푸른색의 MISS는 명중하지 않았음을, 노란색의 HIT!는 적에게 명중했음을, 붉은색의 DESTROY!는 명중하여 적이 파괴되었음을 나타낸다.

■14: 데미지 미터



플레이어가 입은 데미지의 정도를 나타낸다. 공격으로 데미지를 입어 게이지가 모두 검게 되면 게임 오버. 데미지를 입어 막대가 반투명한 게이지는 시간이 지날수록 길이가 줄어들게 되며 회복하지 않으면 게임 오버된다.

■15: 점프 미터



a: 3개의 오렌지색 미터로, 각각 1회의 점프가 가능하다는 것을 나타낸다. 이 게이지가 어두우면 점프를 할 수 없다.
b: 1회 점프 가능 시간을 시각적인 그래프로 보여주며, 점프 후 회복시에도 이 미터를 통해 소요 시간을 알 수 있다.
c: 전진과 후진 시프트의 상태를 알 수 있다. 황색 링 램프가 되면 정지한 상태를 나타낸다.
d: 스피드를 나타내는 스피트 미터기, 적색 램프가 켜지면 적에게 록온 되었다는 신호.

■16: MED



MASS ENERGY DETECTOR의 약자로 상대가 밀집해 있을수록, 상대와의 거리가 가까울수록 오렌지색 미터가 크게 진동한다. 엄폐물 뒤의 적의 여부를 파악하는데 육안을 대신할 수 있다. 또한 좌측의 녹색 미터는 옵션 박스 등의 아이템의 여부를 탐지한다.

OPTION BOX

옵션 박스의 종류는 크게 무기, 장비품, 매뉴얼의 3가지로 나뉜다. 각 박스는 미션에 있는 건축물 등을 부수면 등장하는데, 미션이 끝난 뒤 제한된 량 만큼만을 선택하여 얻을 수 있다. 옵션 박스를 통해 얻을 수 있는 장비들은 옵션에서 설정하는 난이도가 높을수록 강력한 것을 얻을 수 있다.

무기

통상적으로 RP나 ATM같은 특수한 기화탄환을 사용하는 무기들로, 총 18종류가 있다.



장비품

롤러 대시의 속도를 높이거나 점프 시간을 늘리는 등의 장비들로 출격시 최대 2개까지 장비할 수 있다.



메뉴얼

WEAPON SYSTEM의 병기 도감에서 볼 수 있는 장비가 늘어난다. 수집용.



EFFECT GOODS

적의 병기나 건물, 돌과 같은 오브젝트를 파괴하면 출현하는 굿스. 시나리오 모드의 점수를 높여 메달을 획득하기 위해서는 굿스의 획득이 필수적이다. 무언가를 부수면 아이템이 나와서 전작과는 다르게 게임이라는 느낌(?)이 들게 하는데….

■득점 아이템-POINTS

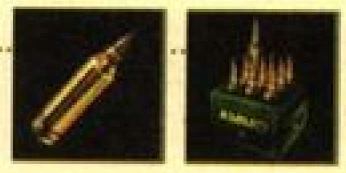
얻으면 점수를 획득한다.



★	500점
★★	1000점
★★★	2000점
금★	10000점

■탄환-SHELLS

얻으면 탄환이 보충된다.



1개	최대 탄수의 10% 보충
3개 묶음	최대 탄수의 30% 보충
상자	최대 찬수의 60% 보충

■수리-REPAIR

플레이어기의 데미지를 회복시켜준다.



청색 1통	최대 HP의 5%를 회복
청색 2통 묶음	최대 HP의 10%회복
적색	최대 HP의 30%회복

■적색 팸-RECOVER ADVANTAGE

점프 회수를 3회로 바로 회복해준다.



■사단(師團)마크-DULL ENEMIES

적의 리로드 속도를 느리게 해 플레이어에게 유리한 상황을 15초간 유지한다. 의문의 아이템.



■거대 폭탄-BOOBY BOMB

이펙트 굿스 중 유일한 트랩으로 가까이 접근하면 폭발한다. 무기로 쏘면 터뜨릴 수 있다.



SCENARIO 시나리오

시나리오 모드 진행 순서

메인 메뉴의 GALOIS OS의 화면이 뜬다. 파일럿을 만든 뒤, PLAY GAME을 선택.



작전 지역을 선택한다. 처음부터 모든 지역을 선택할 수 있으며, 그 순서는 순차적이지 않다. 연표를 참고하여 각 시나리오가 어떤 상황에서 일어난 일인지 참고하면 좋다. 미션 별로 점수 목표치를 달성하면 받을 수 있는 메달이 쌓이면, 각 작전지역의 시간대와 난이도가 변화한 어나더 모드로도 플레이 할 수 있게된다.



▶낮의 노멀 모드

미션 브리핑을 받는다. 진입 방법과 탄약이 있는 곳, 목적 등을 여러 페이지에 걸쳐서 알려주므로 주의 깊게 보자. 미션은 크게 2가지 목적이 있는데, 공격이 목적인 경우와 방어가 목적인 경우가 그것이다. 전자의 경우 주어진 목표를 파괴, 후자의 경우 일정시간동안 주어진 목표를 방어하는 것으로 미션 클리어가 가능하다.





노을이 진 어나더 모드



기체와 무기, 옵션 파츠 등을 선택한다. 기체는 메달의 개수에 따라 최대 4대까지 선택할 수 있으므로 목표에 계속해서 도전하자.

괌: 사격 연습





제3차 세계대전 후 무장 해제된 일본 외인부대는 PKO에 참가하기 위한 조직으로서 재편이 이루어진다. 편성된 제501기동대전차중대는 괌 엔더슨 공군 기지에서 미군과 합동 상륙 훈련을 행한다.

GUAM U.S. MILITARY BASE

■LEVEL	
■작전명	HOT WATER
■임무	기체의 조작법과 사격법을 익힌다
■공격목표	연습 기지의 모든 병기









러시아제BMX-30



시작부터 여기저기서 서성이는 BMX-30



격납고와 함께 AC130를 파괴하자



병기의 위쪽의 장갑은 내구력이 1/4이므로 강습 공격이 효과적이다

미션 브리핑

지금부터 AWGS의 조종 및 실전 사격연습을 시작한다. 스타트지점은 이곳, 연습구역은 북동 해안이다. 연습과목은 기지적소에 배치된 가상의 적 각종 전투차량을 격파하여 기체조종을 완전히 습득하는 것이다. 목표로는 제3차 세계대전에서 AFTA군이 접수한 구 PEU의 병기가 준비되어있다. 차량을 비롯하여 연습구역 내(內)는 완전히 무인이므로, 신경 쓰지 말도록.

우선, 기지 활주로로의 진입방법을 설명해둔다. 최초는 이 경로를 따라 이동하여, 목표를 쓰러뜨리고 기지 내로의 진입을 도모하는 것이 좋을 것이다.

훈련목표는 구역내의 표적 전체를 파괴하는 것이다. 훈련시간은 10분. 시간 안에는 무엇을 파괴해도 상관없고 어디로 이동해도 좋다. 격파방법도 제한하지 않겠다. 연습부족은 실전에서 변명이 되지 못하므로 열심히 연습하도록.

보급물자와 탄약은 이곳에 집적되어 있으므로 필요하면 보충하라. 바다 속을 잠행하여 이동하는 것도 가능하다. 하지만, 장시간의 잠수는 기체에 손상을 줌으로 주의하라. 최종시험은 내(교관기, 아크트펜터)가 상대 해주겠다. 언덕 위에서 대기하고 있으니 언제라도 도전해와도 좋다. 단, 간단히 합격시키지는 않겠다. 각오 해두도록.



작 위치



언덕을 따라 오른다작 위치



녹색 S자는 탄약을 나타내며, 북쪽의 언덕에는 훈련 교관의 기체가 기다리고 있다작 위치

PLAYSTATION2

케이프 캐너베럴: 셔틀 습격전

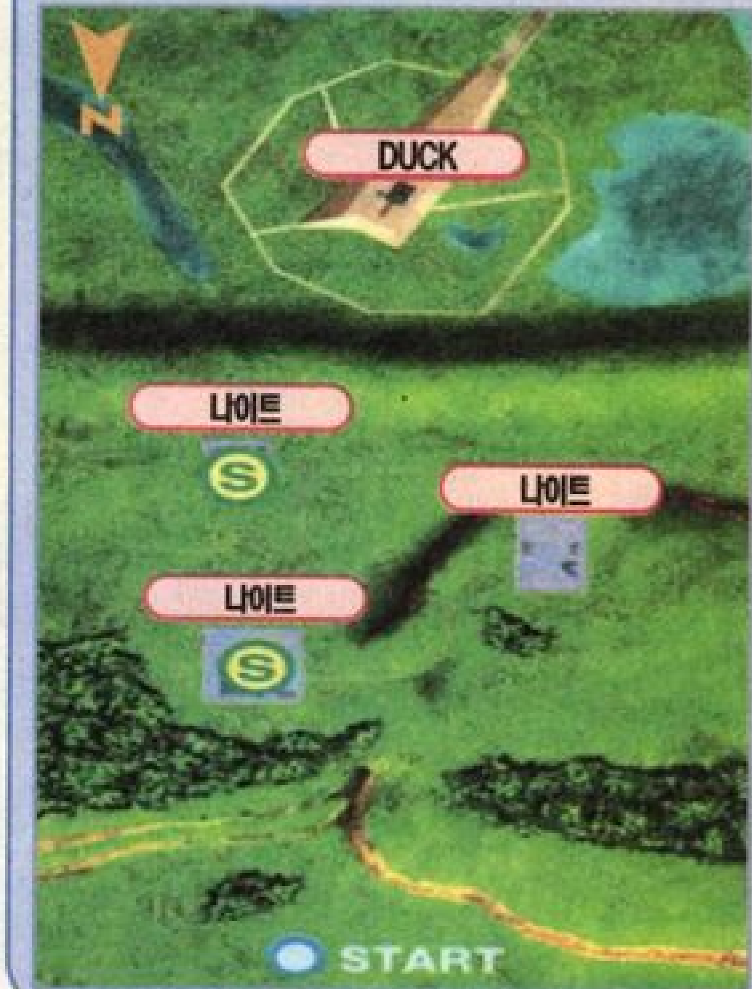




북부 연방은 세계 정복의 일환으로 통신·GPS용의 인공위성을 파괴하는 새틀라이트 킬러를 스페이스 셔틀에 실어 우주로 발사하려하고 있었다. 그 정보를 입수한 서부 연방은 일본 외인부대에 출격을 요청. 제501기동대전차중대는 국적·부대명을 제거한 채 셔틀 파괴를 위해 케이프 캐너베럴로 향한다.

FLORIDA CAPE CANAVERAL

■LEVEL	★	
■작전명	DUCK HUNT	
■임무	스페이스 셔틀과 기지의 수비병기를 파괴하라	
■공격목표	스페이스 셔틀	1基
	VW-1	3機








스페이스 셔틀을 파괴한다


격납고를 상공에서 공격하며 돌입


M1A3에이브람스. 그 뒤로는 공격 목표인 뒤로는 VW-1이 보인다


기습 작전으로 플레이어와 함께 참가하고 있는 아군기 HM2

미션 브리핑

이제부터 강하 진입을 통한 기습을 개시한다. 이번 목적은 새틀라이트 킬러가 탑재된 스페이스 셔틀(코드네임:DUCK)의 파괴이다. 작전지역으로의 침입은 적의 방어가 허술한 북측에서 실시한다.

토파즈 소대의 강하지점은 작전목표 DUCK의 북쪽, 약 2.2km다. 즉, 착지 후에 남쪽을 향하여 진격하는 것이다. 잊지말도록. 착지 후 잠시 뒤는에 가넷 소대의 증원이 있다. 상호 협력하여 전진하라.

목표로 향하는 길의 언덕에는 3개소의 건물이 있다. 정면의 2개는 병기고와 탄약고, 서(西)측은 헬리포트다. 각 시설을 수비하고있는 장갑보행전투차 VW-1 (코드네임:나이트)의 지휘기 3대는반드시 격파하도록. 탄약이 필요하다면 적의 병기고와 탄약고에서 탈취하여 현지 조달하라.

언덕을 넘으면 목표물 DUCK이 보일 것이다. 물론 강력한 적의 수비병력이 전개되어 있을 것이니 바짝 긴장하도록 적의 세력권내에서의 행동이므로 시간의 경과와 함께 적은 증원 될 것이 확실하다. 목표의 격파는 신속히 하도록. 건투를 빈다.


아군은 양측으로 나뉘어 진입한다. 시작 위치부터 셔틀 거지까지는 약 2.2km의 거리


적의 격납고는 탄약과 점수를 얻을 수 있어 자원(?)과도 같다. VW-1을 놓치지 말자


사방에서 적이 나타나므로 적절히 상대한다

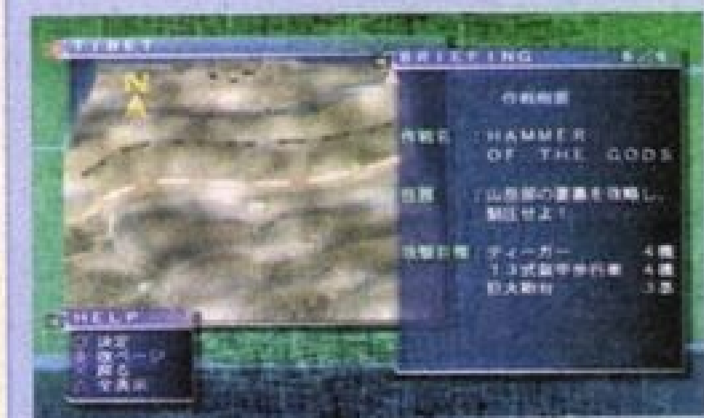
티벳: 산악전



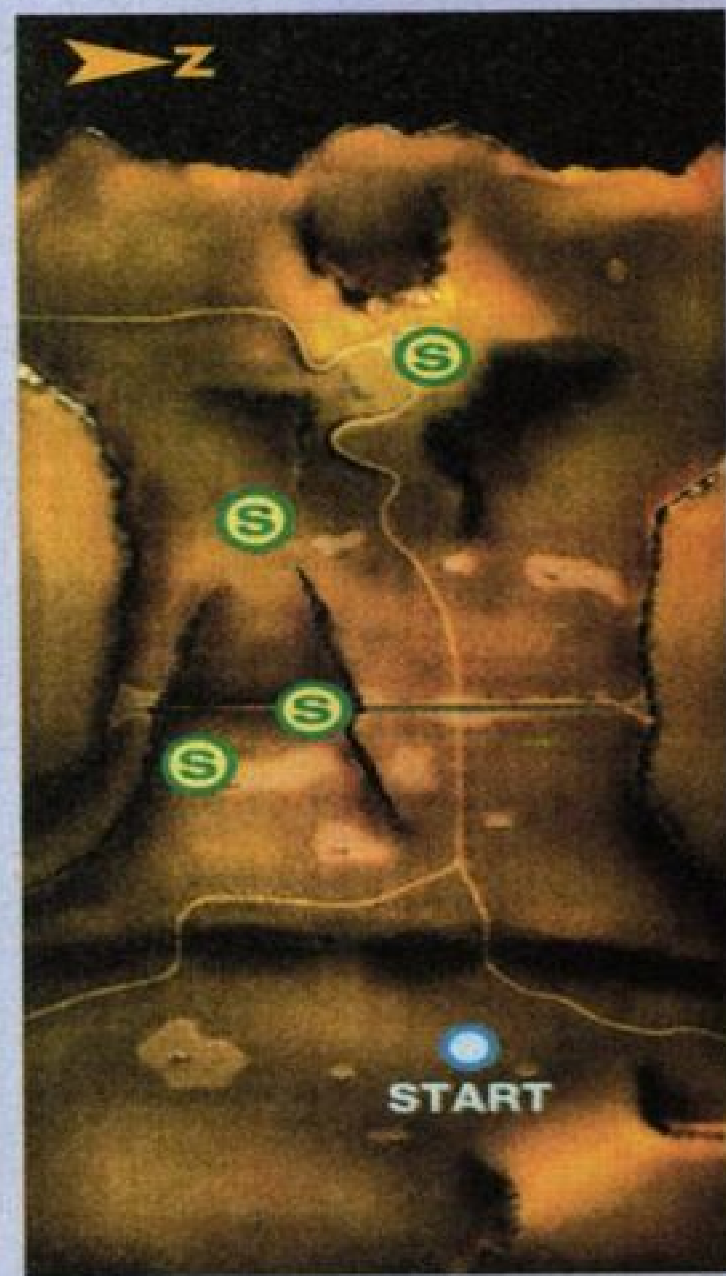


TIBET LHASA

■LEVEL	★★
■작전명	HAMMER OF THE GODS
■임무	산악 지대의 군사 요충지를 공략한다
■공격목표	티거 4機 13식장갑보행차 4機 거대포대 3基







패전의 혼란을 틈타 티벳을 재점령한 중국군. 티벳의 독립을 위해 일본 외인부대는 중국군의 사령부가 위치하고 있는 라사의 요새로 진군한다. 중국군은 티벳 남아있는 제3차 대전의 PEU군장비를 그대로 자군의 병기로서 사용하고 있다.


수로를 수비하고있는 중국군의 AWGS 코라트


계곡을 수비하는 중국제 13식장갑보행차. 3번째 녀석은 그레네이드를 계속해서 쏘아댄다


돌격을 개시하는 알파의 일본제 9식장갑보행전투차


포탑 경사면을 오르는 9식장갑보행전투차를 원호한다

미션 브리핑

이제부터 산악지에 지어진 적의 요새를 공략한다. 토퍼즈 소대원 중에 작전개시 제시간에 도착한 것은 자네뿐인 것 같다. 현재위치는 이곳이다. 시간이 없으므로, 즉시 먼저 파견된 알파 소대와 합류하라.

그들은 이미 산간의 거점에서 진격을 준비하고 있다. 알파 소대의 돌격이 시작되면, 동시에 그들의 적진 돌파를 원호하라. 산간의 거점으로 나아가는 것은, 바위산의 남측에 열려있는 길을 빠져나가거나 폭포를 오르는 방법이 있다. 현재, 그 요소를 막기 위해서 적기가 수비하고 있다.

자네는 브라보 소대와 함께 바위산을 따라 진행하며 길 어귀에 있는 알파소대의 대기지점으로 서두르게. 산간에는, 적 티거의 지휘기 (코드네임:비숍) 4기가 확인되고 있다. 알파소대를 원호하여, 이것들 모두를 격파하라.

산의 중턱에는 포대가 다수 설치되어있다. 돌파시에 주의하도록. 적의 포대군(群)을 넘어 산정상으로 향하면 그곳에는 적의 대부대가 집결해있다. 부대는 한곳에 밀집해있으므로 이것을 격파하라. 여기에는 13식장갑보행차의 지휘기(코드네임:나이트)가 4기 확인되었다. 전(全)기 파괴하라.

게다가 적의 거대 포대(코드네임:핫 케이크 3기 있으므로, 이것들도 모두 파괴하여 제압하라. 아군의 보급소는, 산간부와 폭포 아래의 거점 2개소지만, 상황에 따라 적 진지에서도 탈취하여 유용하게 활용하라. 적의 증원은 다방면에서 올것이라 예상된다. 행동은 신속히 하도록!


알파 소대가 먼저 언덕을 오른다


플레이어는 암벽 사이로 알파소대가 있는 곳으로 간다


티거 4기(코드 네임: 비숍)와 포대들이 언덕에서 기다리고 있다


사령부에는 13식장갑보행차 4기(코드 네임: 나이트)와 거대포대 3기(코드 네임: 핫 케이크가 있다)

아테네: 방어전





그리스와 터키의 전면전이 발발. 유엔은 터키측의 일방적인 침공이라 판단하고, 그리스에 원군을 결정. 일전에 우크라이나로 PKO 파병을 성공시킨 일본 외인부대는 그리스의 수도 아테네에 선진으로 투입되었다. 터키군의 공격에 맞서 미국군이 도착할 때까지 시간을 벌어야만 한다.

GREECE ATHENA

■LEVEL	★★★
■작전명	GLADIATOR
■임무	부대를 호위하라
■방어목표	알파 소대 5기(機)중, 최저 1기(機)





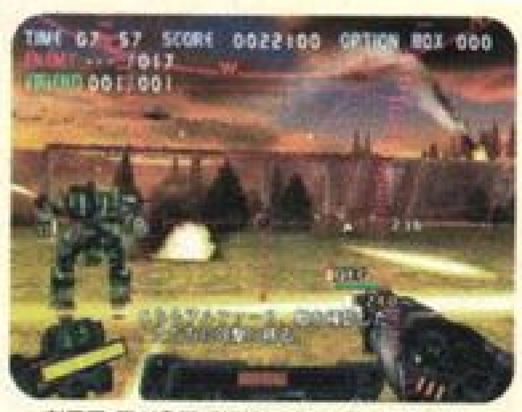




10식장갑보행투차의 140mm 활공포가 불을 뿜는다



독일제 스톰펜더



철교를 중심으로 격전이 일어난다. 적의 헬리콥터도 공격해온다



방어 진지의 9식장갑보행전투차. 적의 미사일이 착탄

미션 브리핑

아군의 동부전선이 돌파 당해 적군은 멈추지 않고 아테네 근교로 진출을 해오고 있다. 아군의 현재위치는 서쪽의 해안에서 2.5KM 지점이다. 정세에 편승한 적은 동쪽에서 서쪽의 언덕방면으로 향해 압박해올 것이다. 아테네로의 중요거점인 이 지역이 제압되지 않도록 미국군에게 증원을 요청했다. 이제부터 알파 소대는 방위진지로 전개한다. 원군의 도착까지 가능한 한 적의 진격을 막아라.

적 병력은 시간이 지남과 함께 증가해, 북동쪽과 남동쪽에서 침입해올 것이다. 알파소대는 적의 공세에 대응하여 2단계의 지체행동을 한다. 우선, 철교아래의 진지까지 이동한다. 다시금 상황을 보고 서측 언덕의 산기슭까지 퇴각한다. 부대의 퇴각에 따라 적의 포위기동이 시작되면 서측으로부터 공격을 받는다.

아군의 피해를 최소한으로 하라. 전멸 당해선 안된다. 보급지점은 다음의 4개소다. 퇴각에 따라 적시에 사용하라. 미국군의 도착은 수송기의 상공통과에 의해 눈으로 확인 할 수 있을 것이다. C-17 (코드네임:피스메이커)이 신호를 보내오기로 되어있다. 그때까지 기다렸다가 답해주도록.



5기로 이루어진 알파 소대와 함께 아테네 근교로 진입한다



1차적으로 철교 앞에 자리를 잡은 뒤 철교를 지나 미군기 C-17(코드네임: 피스 메이커)가 지나갈 때까지 적의 화력을 잠재워야 한다



철교밑, 그리고 언덕 위의 고대 건축물에서 포탄을 보급받을 수 있다

우크라이나: 시가전



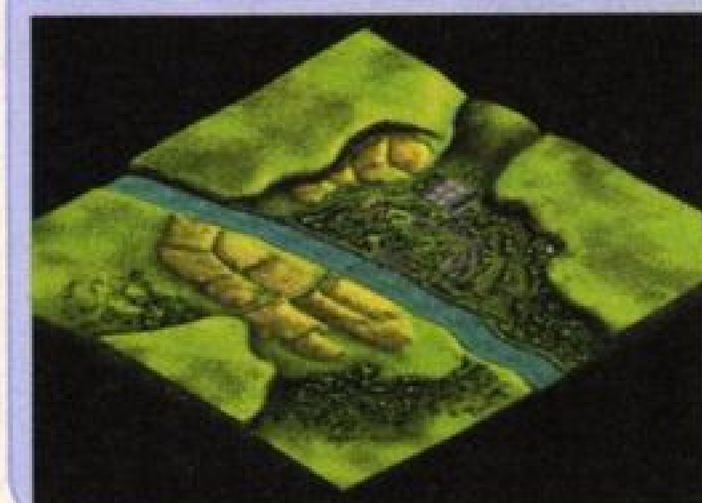


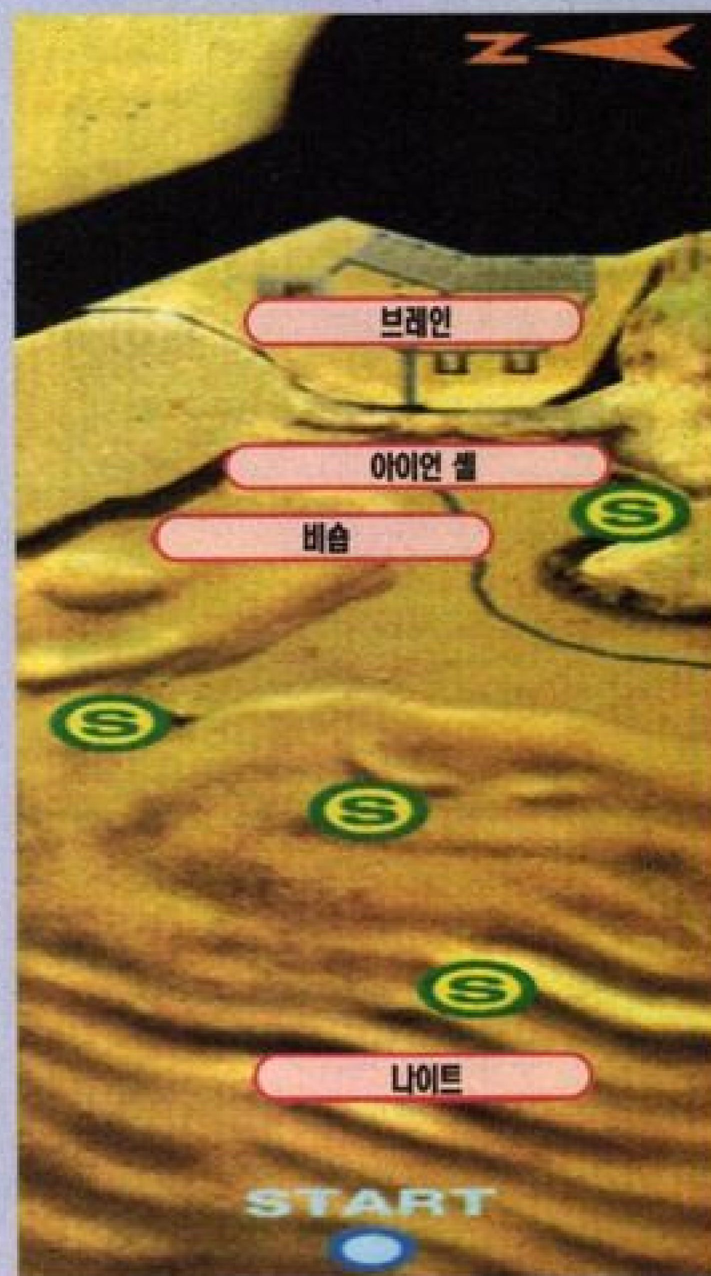
이상 기후에 의해 러시아의 토지는 메말라가고, 굶주린 국민은 북쪽 땅을 버리고 남쪽으로 이동하기 시작한다. 이것을 구실 삼아 러시아 정부는 우크라이나에 침공. 신생 일본 외인부대는 미국 산하의 PKO로서 우크라이나의 폴타바로 향하고, 철퇴하는 우크라이나군과 민간인의 피난을 호위한다.

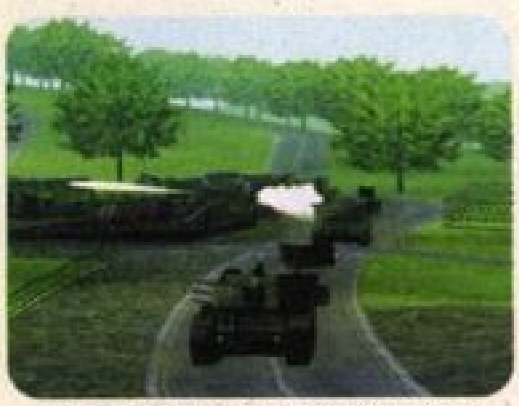
UKRAINE POLTAVA

■LEVEL	★★★★
■작전명	GRIFFIN' S TALON
■임무	구조용 헬리콥터를 호위하라
■방어목표	CH47 치누크 4기(機) 중 최저 1기(機)








시가지를 공격하는 러시아군의 자주미사일 대공차 퉁구스카


마을을 질주하는 고기동체 폴크스팬더


아군의 HM3


헬리포트를 습격하는 퉁구스카와 반격하는 90식 전차개(改)

미션 브리핑

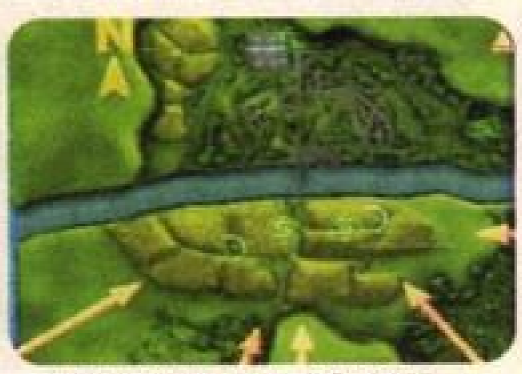
이제부터 포르타바 시민의 구출작전을 개시한다. 토퍼즈 소대의 임무는 알파, 브라보, 찰리 각 소대와 함께 구조 헬기의 원호를 하는 것이다. 아군들은 다리의 남측으로 전개한다. 구조헬기(코드네임:크레이들)가 도착할 때까지 부근의 적을 제거하라. 작전개시후 3-4 분에 구조헬기가 전투구역에 진입해온다. 4기의 헬기가 시내의 헬리포트에 도착할 때까지 적의 공격으로부터 지켜라. 민간인의 구출이 완료되고 헬기가 전투구역을 탈출 할 때까지 확실하게 원호하라.

작전 전반은 알파와 브라보의 양소대와 협력, 구조 헬기의 진로를 확보하라. 구출작전을 적이 알게되면 적의 증원이 예상되므로 각개격파하라. 탄약의 보급은 적시에 행하라. 아군의 방위진지가 적의 고기동부대에 괴멸당했다는 보고가 들어왔지만 작전은 결행하도록 한다.

적의 증원부대는 강의 북측에서도 시내로의 침입을 꾀할 것이다. 헬리포트는 찰리 소대가 방어담당이지만 약간 전력이 부족한 것도 사실이다. 정지중의 헬리콥터는 표적이 되므로 찰리 소대와 협력, 구조 헬기를 원호하라.

장애부대가 구출에 참가하고는 있지만, 헬기가 도착하고 수용이 완료할 때까지는 최소 5분은 걸린다. 구조헬기는 남동쪽으로 향하여 탈출한다. 헬기가 공격당하지 않도록 충분한 원호를 실시하라.


난민 구조용 헬리콥터(코드네임: 크리이들)4기가 작전 개시 후 3분쯤 후에 착륙한다


탄환 보급을 받을 수 있는 곳을 알아두자


러시아군이 사방에서 몰려든다


헬리콥터가 무사히 전장을 떠날 때까지 지키면 미션 완료

이집트: 사막전





제3차 세계대전으로 인한 피해가 가장 큰 남아프리카 OAU군은 기구내의 적대 세력의 일소에 성공하고 그 힘이 커져가고 있었다. OAU군은 중동 점령에 앞서 수에즈운하를 점령했다. 바다로 침입하는 OAU군의 중계점이 되고 있는 이스마일리아 군항을 탈환하기 위해 일본 외인부대는 이집트의 카이로 출격한다.

EGYPT ISMAILIYA

■LEVEL	★★★★★
■작전명	MIRAGE
■임무	적의 군항을 공격하라
■공격목표	사티로스 6機 엘리펀트 4機 군항 게이트 1基 사령탑 1基








이탈리아제 AWGS, 사티로스


엘리펀트는 장갑 위쪽의 내구력이 약해 4배의 데미지를 줄 수 있다



군항 게이트를 지키는 엘리펀트


장갑 방어가 뛰어난 영국제 AWGS, 바리언트

미션 브리핑

지금부터 수에즈운하의 이스마이리라 군항 탈회작전을 개시한다. 제501기동대전차중대는 상공으로부터 강하 진입하여 지상부대와 합류한다. 모래폭풍이 강하기 때문에 시야 확보가 어렵지만 강하목표는 군항의 서쪽 약 3km지점의 모래언덕이다. 강하 후, 즉시 아군부대는 군항 게이트까지 돌파기동을 한다.

사막에는 새로이 배치된 적의 중장 AWGS가 확인되었다. 강력한 ATM공격에 주의하고, 우선 이 신형기(코드네임:나이트) 6기를 격파하라. 다음 목표는, 군항 게이트 전면에 전개되어 있는 엘리펀트 (코드네임:비숍)4기다. 정보부로부터의 보고에 의하면, 이곳은 상당한 병력으로 방어되고 있고 한다. 아군부대의 증원과 함께 화력을 집중하여 이것을 격파하라. 군항 게이트(코드네임: 아이언 쉘)는 두꺼운 철판으로 되어있다. RP등의 중화기를 이용하여 돌파하기 바란다.

사전의 공중보급에 의해 탄약 등이 투하되어 있는 것 같지만, 격전지이기 때문에 미확인이다. 상황에 따라서 적의 물자를 빼앗아 보급하기 바란다. 게이트 돌파에 소요시간이 걸리면 적의 증원이 예상된다. 서둘러 작전을 수행하기 바란다.

군항 게이트의 터널에 침입하면 좌측으로 사령탑(코드네임:브레인)이 눈에 보일 것이다. 이것을 파괴하라. 최근 남아프리카 OAU군의 정예용병부대가 있다는 이야기가 있다. 소문이라 신뢰도는 적지만, 군항내에 침입할 때는 주의하라. 물론 저항하는 적은 모두 격파하여 군항을 제압하기 바란다. 성공을 빈다.


땅으로 잘 숨는 적의 사티로스(코드네임: 나이트) 6기를 먼저 처리한다. 전방 3km에는 적의 군항이 있다


군항으로 통하는 게이트(코드네임: 아이언 쉘)는 엘리펀트(코드네임: 비숍)4기가 지키고 있다


티거 4기(코드 네임: 비숍)와 포대들이 언덕에서 기다리고 있다


탄약 보급로를 따라 움직이는 것도 좋다

당신이 리더입니다

크로스파이어



「레인보우 식스」라고 하는 PC게임이 있다. 이리저리 캐릭터를 움직여서 저격이나 침입, 매복, 잠입 등의 액션을 즐길 수 있고, 멀티플레이까지 지원됨으로 인해 상당한 인기를 끄는 게임이다. 그런 레인보우 식스와 상당히 흡사한 게임이 EA스퀘어에서 발매되었다. 그것이 바로 이 「크로스 파이어」이다. 동료를 움직이는 리더십이 요구되는 이 게임은 플레이어에게 독특한 재미를 선사할 것이다.

공략 … FUSE7

●장르 :액션 ●제작사 : EA스퀘어

●발매일 : 8월 3일 ●발매가 : 6,800엔

게임의 배경

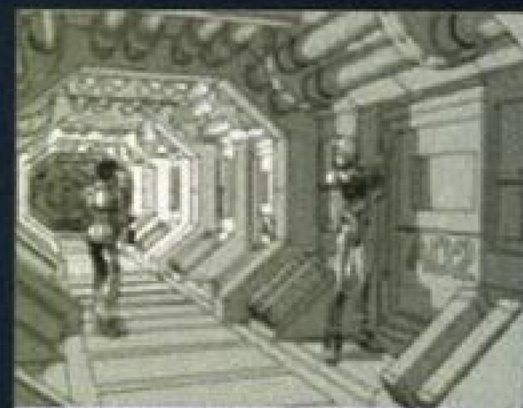
STORY

북미 대륙에는 21세기에 들어서부터 심각한 사태가 벌어지고 있다. 하나는 2031년에 일어난 대지진이고, 다른 하나는 2036년에 일어난 운석의 낙하이다. 운석에 의한 피해는 크지 않았지만, 그 뒤에 전염병이 돌아서 많은 생명이 사라졌다. 그 전염병은 불과 48시간안에 전 주민의 20%를 사망시키는 맹위를 떨쳤다. 사태를 심각하게 본 정부는 즉시 일대를 통제하기로 결정. 그러나 인도적 취지에서 격리된 지역의 자치를 인정하고, 더불어서 식료품과 약품 등 생활에 필요한 물자를 제공하기로 하였다. 발병의 원인은 해명되지 않았지만, 운석에 붙어있던 괴세포가 원인이 아닐까하는 것이 일반적인 견해였다. 그리고 운석의 낙하이후 급격히 증가한 자외선의 문제도 거론되는 것 같았다.

2개월 뒤, 격리지역의 발병이 계속되지 않는다는 것을 판단한 정부는 정부고관과 메디컬 팀으로 구성된 시찰단을 격리시설에 들여보낸다. 그러나 연락은 도중에 끊어지고, 그들은 귀환하지 않았다.



이곳이 격리지역인가?



특수부대라고?

군정보국에 근무하는 그렌소장에게 호출된 4인의 특수부대는 애쉬를 리더로 정부고관들을 구출하기 위하여 격리시설로 잠입한다. 두 팀으로 나누어 격리시설을 조사하면서 돌아보았지만 그들이 발견한 것은 병색이 완연한 주민과 감시자의 모습뿐이었다. 4인의 젊은이는 계속해서 현지 조사를 속행. 거기서 무서운 진실과 마주치게 되는데…

세계정세

2002년, 통합통화로서 유통되기 시작한 「유로」에 영향을 받아 세계의 각국은 경제지역권으로서 유로에 대항하려는 움직임을 보인다. 먼저, 미국이 파나마 이북을 북미 경제권으로 하여 통합통화 「노스 달러」를 유통시켰다. 이어서, 파나마 이남지역은 「사우스 달러」를 통화로서 통합하여 2010년대에는 「유로」, 「노스 달러」, 「사우스 달러」의 3개의 경제지역권이 확립되고, 각각의 지역권이 정치체제로까지 변하기 시작했다. 그 움직임에 편승하기 위해, 아시아도 경제지역권 확립의 움직임을 시작한다.
하지만, 그 움직임은 간단히 진행되지 못했다. 동남아시아는 「엔」과 「원(겐)」을 통합한 「엔겐」을 기준통화로 지정하려 하였으나, 중동지역과 러시아, 그리고 그 주위의 독립국이 통합에 제동을 걸었던 것이다. 특히 러시아는 경제위기로부터 완전히 탈출한 상태가 아니었기 때문에 경제권으로의 참가가 늦어지는 것만큼은 피할 수가 없었다. 따라서 「엔겐」통합을 저지하기 위하여, 러시아가 군사행동을 취한 것이다.

2012년, 러시아는 인도, 파키스탄 간에 오랫동안 문제시되어 왔던 캐시미르 지방에 군사행동을 일으키는 과격한 방법을 택했다. 이 움직임에 최초로 반응한 것은 중국, 미국, 등 북미지역정부였다. 각 군이 합동으로 러시아 군에 대항했기 때문에 러시아 군은 움직임에 많은 제약이 있어 분쟁은 2020년까지 이어질 수밖에 없었다. 그사이 소위 중동이라고 불리던 지역과 아프리카 대륙북부, 게다가 이슬람교도의 많은 나라들이 「이슬람 디나르」를 통화로 하는 경제권을 확립했다. 이 움직임에 호응하는 듯이 아프리카 각국이 「킬리만자로」를 통합통화로 하는 경제권을 결성했다. 하지만, 「킬리만자로」참가국과 「이슬람 디나르」참가국과의 국경선 확정협의가 문제시되어, 2015년 결국 양 진영은 사하라 사막을 사이에 두고 전투태세로 돌입하게 되었다.

결국, 세계의 혼란은 계속된다….

거의 동시에 러시아 서부에 위치하는, 이슬람계 독립국들이 각각 「유로」권과 「이슬람 디나르」권으로의 참가를 표명. 러시아는 각국의 의견조정을 몇 번이고 시도하였지만 캐시미르 분쟁에 목을 메고 있는 상황이라 조정이 불가능했다. 이 상태가 직접분쟁으로 이어지지는 않았지만 이외의 지역으로 조금씩이나마 악영향을 미치게 되었다.
2016년, 유럽에 위치하면서도 「유로」권으로의 참가를 거부당했던 나라들이 「유로」와 「이슬람 디나르」의 양 진영에 공격을 하여, 결과적으로 3개권의 전투로 바뀌어 갔다. 러시아 서부의 나라들도 앞다투어 이 전투에 참가하게 되어, 3개 지역에서 여러 경제권이 섞인 전투가 한동안 이어지게 되었다.

결국, 러시아는 캐시미르 분쟁에서 손을 빼게 되었다. 경제상태가 너무 나빴던 탓에 이 이상의 전투를 계속하는 것은 불가능했기 때문이었다. 러시아는 여러 외교 루트를 통하여 최종적으로 「엔겐」을 통화로 하는 아시아 경제권에 참가하게 되었다. 하지만, 캐시미르에서의 전투상태는 끝나지 않았다. 그 전투는 러시아 주변의 독립국 대 중국, 대 북미지역 정부로 변화하였으며 2023년이 되어서야 종료되게 되었다. 최종적으로는 러시아 주변의 독립국은 각각 통합되어 기본적으로 「엔겐」을 통화로 하는 아시아 지역으로 참가하게 되었다. 또, 이슬람교도가 반 이상을 차지하고 있는 나라들은 「이슬람 디나르」를 통화로 하는 이슬람 지역에 참가하는 것으로 결말을 보았다.

아프리카 전선은 이슬람 대 미국이라고 하는 유한전의 모습을 보였지만, 러시아가 캐시미르로부터 손을 뺀 것을 기회로 하여 중국과 일본이 아시아 지역을 대표하여 미국 군에 가담, 2021년에 정전상태가 되었다. 그러나, 일부국가는 철저한 저항을 하며 사태정리를 거부하였고, 2025년에는 북미 정부외교관 암살사건 등 분쟁태세에 돌입한 일도 있었다. 이 사건은 그 범행조직의 이름을 따서 타이란 분쟁이라고 불린다. 하지만, 유엔군의 지원 아래에서 북미정부군이 즉각 분쟁을 해결하게 되고 2024년에는 유럽 전선의 전투가 종료됐다. 각각의 나라는 「유로」로, 또는 「이슬람 디나르」로 참가하게 된 것이다.

일부 학자 중에서는 '1930년대부터 계속된 세계대전은 지역 분쟁으로부터 민족분쟁으로 모습을 바꿔, 최종적으로는 경제지역 확립분쟁이라고 하는 형태로 2024년까지 계속되었다'고 말하는 사람도 있는 듯하다. 또, 경제지역 확립분쟁이라고 불리는 이 전투는, 소위 「전쟁」또는「분쟁」과는 의미가 다르다고 하는 학자도 있다. 지금까지의 전투가 나라의 독립이나 권력의 획득이라는 측면으로 생각되던 것에 비해, 이들의 분쟁이 경제권으로의 참가를 취지로 하고있기 때문에 대규모 전쟁상태로는 돌입하지 않았기 때문이다.

이러하여 세계는 「유로」, 「북미」, 「남미」, 「아시아」, 「이슬람」, 「아프리카」, 「오세아니아」 등 7개의 경제권이 확립되었다. 그리고 여러 나라가 참가하고 있는 경제권의 한 단위로서, 경제적으로도 정치적으로도 기능을 하게 되었다. 세계는 7개의 연방으로 조직되어 각각의 연방에 많은 나라와 지역이 참가하고 있는 형태를 띄게 된 것이다.

물론, 이것이 최종적인 모습이라고는 누구도 말할 수 없다. 지역이나 나라가 자신이 소속되어 있는 경제권으로부터 나오거나, 또는 붕괴되는 일도 생각할 수 있기 때문이다. 경제권에 참가되어있는 한, 전투행위를 한다는 것은 무모하지만, 나라로서 기능을 하지 못하게 된 조직이나 지역이 세계를 상대로 전투의 시발점을 만들어낸다는 것은 충분히 가능한 일이기 때문이다.

사회정세

21세기에는 1998년에 발생한 국제우주 스테이션 프로젝트가 우주진출에 큰 열쇠가 되었다. 국제우주 스테이션 프로젝트는 미국, 캐나다, 일본, 러시아, 유럽 각국이 공동으로 참가한 것으로 1998년부터 2004년까지의 6년에 걸쳐 지구의 주위궤도상에 거대한 스테이션을 완성시킨 것이다. 이 공동 프로젝트는 월면 스테이션, 화성궤도상과 화성지표의 개발, 그리고 지구 궤도상의 라그랑쥬 포인트*를 위한 대형 스테이션 건조로 확대되었다. 또, 2000년부터 시작한 항성간 비행 프로젝트가 거기에 박차를 가해 인류는 태양계 밖으로 나가는 것을 실현하려고 하고 있었다.

이들 우주 프로젝트의 발표는 지구의 산업구조를 크게 변화시키는 결과가 되었다. 새롭게 출현한 우주산업은 대량의 노동력을 필요로 하여 도시에서 떨어진 곳에 기지, 로켓 공장 등이 만들어지게 되었다. 또, 경제권의 확립에 의해 국경이라는 장애물이 없어지게 되어, 대규모 노동력의 이동으로 세계는 점점 변하게 되었다. 일부 도회지

등장인물

애쉬



본명은 존 그레이 코너즈. 신장은 185cm. 체중 82kg. 나이 26세. 스탠포드 대학을 2년만에 졸업하여 장래가 촉망되었지만, 대학원에 진학하지 않고 군에 입대한 경력을 가진다. 입대후 아시아 캐시미르 분쟁에 파병되었다가 귀국, 특수부대에 추천되어 수석으로 훈련과정을 마쳤다. 이후 이런저런 작전에 참가하여 총기의 취급, 폭발물의 전문가가 되었으며, 작전 입안능력도 높다. 더불어서 그의 이름에는 재(灰)라는 뜻이….

마야 스완슨



신장은 170cm. 체중은 60kg. 22세. MIT 졸업후 입대. 기기개발을 위하여 채용되었지만 일반훈련에서 우수한 저격능력을 인정받아 특수부대로 추천되었다. 병사로서 전장을 경험하지 않고 추천된 것은 드문 예로서 그녀의 능력이 얼마나 뛰어난지 알 수 있다. 그리고 저격의 재능뿐 아니라 정보기기의 취급에도 능통하다. 그리고 전투에 임하면서 저런 옷을 입고 나온다는 것은 대단하다.

쥬드 거즐



신장 2m. 체중 100kg. 28세. 노틀담 대학 졸업. 의외로 대학 때는 미식축구의 스타선수였다. 졸업후 왜 군대에 입대하는지 의문의 소리가 여기저기서 나왔지만, 프로의 자부심을 박차고 입대, 그대로 아프리카 전선에 파병되었다. 그후 운동능력을 인정받아 특수부대에 추천되었다. 그의 특징으로는 정보국의 작전을 잘 처리하고 중화기, 전차 등의 취급에 능하다는 것. 게임에서는 복장 터질 정도로 명청하게 행동한다.

메린다 에스티버스



신장 175cm. 체중 65kg. 24세. 시카고 하이진 대학 졸업후 일반입대. 입대후에 적성검사에서 선발되어 폭발물을 처리하는 교육을 받았다. 그후 유로 지역에 파병되었고 귀국후엔 특수부대로 추천되었다. 폭발물처리라는 전투능력으로 특수부대에 추천된 것이라 총기를 취급하는 센스는 높다고 할 수 없다. 여성으로서는 드물게 중화기의 취급이 특기이며 적응능력도 높다. 특히 바지를 올려 입지 않고 싸우는 점이 특이하다.

토마스 크리포드 대위



연방대학 졸업후 이런저런 전선으로 파병되어 우수한 전적을 거두었다. 타이란 분쟁을 은밀하게 종식시켰던 공적으로 인해 대위로 승진. 이 작전에 관계된 것에는 무언가 꿍꿍이가 있었다고 하는 말도 들리며, 애쉬가 캐시미르 분쟁에 파견되었을 때 그의 상관이기도 했다. 48세.

비앙카 노블 박사



키타서트 워싱톤 대학에서 유전자 공학을 공부하였다. 그대로 대학원에 진학해서 2074년에 박사학위를 취득했다. 위험을 생각하지 않고 단독으로 격리지역에 잠입하여, 독자적으로 구제활동을 하고있었으나 자치정부에 의해 체포되어 감금되었다. 격리지역에서는 시민활동을 하고 있는 그룹이 박사의 활동을 지원하고 있는 듯 하다. 32세.

키스 패시코프



카날 대학 졸업. 34세. 일반 입대후, 아시아와 각지에 파병되었다. 그후에 특수부대에 지원하여 훈련과정 종료후에 국내 테러 대책요원으로 격리지역에 파견되었다. 크리포드 대위와는 격리시설 파견당시부터 연락을 주고받은 것으로 여겨진다.

제임스.O. 그렌 소장



도쿄 · 아시아 대학 졸업 후에 하버드 대학원에 진학. 문관으로서 입대후, 승진을 거듭했다. 전문이 작전입안이기 때문에 작전장교로 캐시미르 분쟁에 참가한다. 그 뒤 정보전을 거쳐 지금은 군의 최고비밀을 취급할 수 있는 지위까지 올라왔다. 장래에는 정치의 세계로 뛰어들 생각을 하고 있는 것 같지만 아직 명확한 계획을 가지고 있는 것 같지는 않다.

에만 인구가 집중하는 것이 아니라, 인구가 집중하는 거점이 늘어나게 된 것이다.

인구가 집중하면 범죄도 다발적으로 발생된다. 국경이라고 하는 개념이 없어져 이동이 자유롭게 되면, 방랑자나 범죄조직이 늘어 대규모 범죄도 빈번해지는 것이다. 그 결과 범죄에 대항하기 위해 경찰력이 강화되었다. 지역의 경찰력과 그 지역을 통합하는 연방경찰, 세계규모의 범죄에 대항하기 위해 국제 경찰이 조직되는 일도 있었다.
또, 길게 이어진 전쟁의 여파를 받아 군의 조직도 변하게 되었다. 국가간의 전투가 지역이나 경제권의 전투로 변화하게 된 것에 영향을 받아, 나라간에 의한 「국가연합」이 아니라, 그것을 통괄하는 「연방군」이 등장하게 된다. 최종적으로는 각 경제권마다 연방국이 조직되어 그 아래에 각국의 군이 독자적으로 결성되게 되었다.

예를 들어 북미 경제권에는 대통령의 관할하에 연방군이 조직되어 그 밑에 육해공군 및 특수부대 등이 소속되어 있다. 아시아 등에는 연방조직 자체가 각국의 조정기관 성격을 가지기 위해 연방군이 있었는데, 협의기관과 비슷한 기능이라기보다는 그 밑에 각 국군이 배치되어 있는 형태였다. 북미가 아메리카를 중심으로 결성한 것에 비해 아시아는 중국, 일본 등의 중심국가가 과거의 이데올로기 등을 서로 고집한 채라 연방이라는 형태의 복합적인 성격이 되어버렸다. 그 중간적인 스타일을 가지고 있는 것이 유-로로써 원래 나토군같은 조직이자 북미 스타일의 연방군이 구성되어 있었다. 하지만 이탈리아와 프랑스, 독일이라 불리던 나라들의 독자노선이 각각 군의 구성에 영향을 미쳐서 공군이 세 개로 나뉜 형태를 가지고 있었다.

한편 범죄자의 체포를 담당하는 역할을 맡고있는 경찰은, 「안전의 확보」라는 시민들의 바램 때문에 그 규모가 꽤 커지게 되었다. 뿐만 아니라 나라단위의 라이센스를 가지고 안전확보를 위한 일을 담당하는 '서큐리티 가드'라는 기업조직이 세력을 떨치게 되었다. 또한 이것과는 별도로 체포권리를 가진 개인의 존재가 허가된다. '가디언즈'와 '디텍티브 가디언즈'라는 라이센스로, 간단히 말하면 상금사냥꾼이었다.

이밖에 치안유지를 목적으로 특수경찰이 조직되었다. 과거, 국가에 따라서는 군대가 출동되었던 케이스가 있었던 것이 사실이지만, 장기간의 전쟁 때문에 군대가 한 지방도시의 치안유지에 출동하는 것은 없었다. 기본적으로는 경찰의 상위조직, 경우에 따라서는 연방경찰의 하위조직처럼 설치되는 일이 많아졌다. 일례로는 연방경찰의 일개조직으로 설치된 북미의 '코만도 폴리스' 등이 유명하다. 이 조직은 대(對)도시 테러 등을 예상하여 만들어졌기 때문에 뛰어난 실력을 갖고 있다. 군부대와 같은 장비를 가지고도 특수부대에 맞먹는 실력을 낸다고 이야기될 정도이다.

조작법을 알자

기본조작

■ 아날로그 모드

아날로그 컨트롤러를 이용한 조작을 할 수 있다. 처음에는 왠지 어색하지만 조금만 익숙해지면 금새 적응할 수 있는 모드이며, 익숙해지면 아주 편리하다.

아날로그 모드	디지털 모드
방향키 상·하	전·후로 이동(가볍게 걸어간다)
우측 아날로그 스틱	시점(조준)의 이동
방향키 좌·우	좌·우의 평행이동
L1버튼+방향키 좌-우	좌·우로 엿보기
방향키 상을 2회	앞으로 구른다
방향키 하를 2회	뒤로 돈다
앉은 채로 방향키 하를 2회	뒤로 구른다
방향키 좌를 2회	좌로 구른다
방향키 우를 2회	우로 구른다
○ 버튼	무기의 탄을 리로드한다
□ 버튼	커맨드를 선택한다
△ 버튼	아이템을 선택한다
× 버튼	앉는다
L1버튼	액션을 행한다
방향키 상+L1 버튼	기어오른다(특정 장소에서만)
R1버튼	공격
L2·R2버튼	록온한 상대를 변경
R3버튼	타겟을 록온한다. 또는 스나이퍼 모드로 들어간다
스타트 버튼	포즈메뉴를 표시한다
셀렉트 버튼	맵을 표시한다

■ 디지털 모드

아날로그 컨트롤러가 아닌 일반 패드로 플레이를 하는 경우 사용할 수 있다. 물론 옵션에서 아날로그 컨트롤러로 이 모드를 사용하는 것도 가능하지만, 아날로그 컨트롤러가 있다면 역시 이 모드는 권하고 싶지 않다

방향키 상·하	전·후로 이동
방향키 좌·우	좌·우로 시점을 이동
L1버튼+방향키	전반적인 시점의 이동
L1버튼+L2·R2버튼	좌우로 엿보기
L2·R2버튼	좌우로 평행 이동
방향키 상을 2회	앞으로 구른다
방향키 하를 2회	뒤로 돈다
앉은 채로 방향키 하를 2회	뒤로 구른다
○ 버튼	탄약을 리로드한다
× 버튼	앉는다
□ 버튼	스나이퍼 모드로 변환 (스나이퍼 라이플을 가질 경우만)
L1버튼	액션을 행한다
방향키 상+L1버튼	기어오르기
R1버튼	공격
스타트 버튼	포즈메뉴의 표시
셀렉트 버튼	맵을 표시

테크닉

■ 기본이동


▲ 이런 곳에서 멈추지 말고


▲ 바로 바로 지나가면서 시야를 움직이자

물론 기본적인 움직임은 직접 컨트롤러를 조작해보면 알 수 있으므로, 여기서 말하려는 것은 좀더 용이한 움직임을 말하려는 것이다. 통로의 모퉁이 같은 곳에서 시야를 확보하며 진행하려면 모퉁이 전에 멈춘 후에 시야를 돌린 후에 움직이면 되지만 조금 능숙한 유저라면 동시에 조작을 하면서 진행을 할 것이다. 그렇다. 이 게임에서 능숙한 진행을 하려면 움직임과 시야의 조절을 동시에 할 줄 알아야 한다. 동시에 이것은 무빙샷의 기본이 되는 것이다.

■ 공격

R1버튼을 누르면 공격을 한다. 공격의 종류는 두가지로, 아주 근거리에서는 거리를 두기 위하여 발차기를 한다(정말로 어색한 발차기이다). 그리고 어느 정도 거리가 있다면 사격을 한다. 특이한 것은 「사이폰 필터」에서도 채용된 엄폐사격이 가능하다는 것인데, 사이폰 필터에서는 일인칭으로 바뀌어서 사격이 용이하였던 반면에 이번 크로스 파이어에서는 시점이 변하지 않아서 그렇게 쓸모가 많지는 않다. 옵션에서 바꾸지 않는 이상 이 게임의 록온은 자동이므로 록온이 되면 바로 적에게 총알을 먹여주자.


◀ 쿠아아, 난 람보다

■ 액션

R1버튼으로 전반적인 액션을 할 수 있다. 하지만 이 게임에서 하는 액션이라고는 록의 해제와 엘리베이터 조작(심지어 문을 여는 것도 자동이다). 그리고 무엇인가에 올라가는 정도이다. 그러므로 이 게임에서 액션에 대해서는 거의 신경을 쓰지 않아도 무방하다. 대신에 R1버튼은 엿보기에도 사용되어 자주 써먹게 된다. 그냥 R1버튼이 자주 쓰인다는 것만 알아두자.

■ 무빙샷

적이 나타났을 때, 가만히 서서 공격을 하면 적의 총탄을 모조리 맞게 된다. 당연히 이렇게 전투를 하는 것은 무척이나 바보같은 짓이므로 쉴새없이 움직이며 공격을 하는, 즉 무빙샷이 필요하다. 장애물을 이용하는 방법으로 무빙샷을 하는 것이 대표적이겠지만 장애물이 없을 경우에는 앞으로 돌진하면서 무빙샷을 하는 것이 효과적이다. 단, 좌우로 움직이는 것을 잊어서는 안된다.


▶ 이럴 경우에는 돌진이닷!


▲ 이렇게 보면 적이 있는지 없는지 알 수 있다

■ 엿보기를 이용

기둥같은 장애물 뒤에 숨어서 R1버튼을 누른 채로 방향키를 좌우로 움직이면 적을 엿보는 것이 가능하다. 이 게임에서는 그러나 「메탈기어」와는 달리(사이폰 필터처럼) 엿보더라도 적에게 발각된다. 때문에 아무데서나 남발한다면 적의 표적이 되기 십상이다. 사용하기 적당한 때는 역시 모퉁이에서 적이 이쪽을 발견하지 못했을 경우가 적당하다. 하지만 엿보는 상태로 적을 공격하기는 쉽지 않으므로 엿보기는 적의 유무를 판단하는 데만 사용하자.

■ 장애물의 이용

장애물은 적의 공격을 가드하는데 가장 효율적인 수단이며, 또한 공격의 기점으로도 이용할 수 있다. 장애물은 기둥같이 전신을 가드해주는 것과 화물같이 하반신만 가드해주는 것이 있다. 기둥에서는 서 있다가 적의 공격이 끊기기를 기다려서 나가면서 무빙샷을 하는 것이 효과적이고, 화물같은 장애물에서는 앉아서 적의 공격을 피한 후에 일어서면서 공격을 하거나, 앉은 채로 움직이면서 공격을 하는 것이 효과적이라고 할 수 있다.


▶ 이런 것이 장애물의 이용이다

동료를 이용하라

■ 멤버의 이용 방법

플레이어가 조작을 할 수 있는 것은 애쉬 하나뿐이다. 그리고 애쉬는 팀의 리더이므로 다른 팀원을 챙겨주지 않으면 안된다. 다시 말해 플레이어는 다른 팀원을 챙겨주고 동시에 이용도 해야하는 것이다. 스테이지 중에 ㅁ버튼을 누르면 커맨드가 뜨는데 이것이 바로 팀원에게 명령을 내리는 커맨드이다. 스타일과 행동의 2종류가 있는데, 스타일은 팀원의 마음가짐을 가리키며 행동은 직접 행동을 하는 것이다.

■ 각각의 활용

• 공격우선(攻擊優先)

스타일로서 적과의 조우시에 팀원들이 앞으로 나서서 공격을 감행한다. 공통 커맨드는 선택한 후에는 반드시 누구에게 지시를 내릴 것인지를 묻는데, 이것은 플레이어가 알아서 결정하면 된다. 한가지 알아둘 것은 이 커맨드를 사용하려면 팀원의 HP가 든든하고, 공격력도 좋아야 한다는 것이다.

• 회피우선(回避優先)

역시 스타일로서 적과의 조우시에 팀원들이 플레이어의 뒤에서 엄호하는 형식의 진형을 구축한다. 애쉬의 공격력과 HP가 든든하면 사용할만한 커맨드이다. 플레이어가 동료를 생각하는 마음이 강하다면 주저없이 이 커맨드를 선택하면 되는 것이다.

• 정찰(偵察)

상당히 불안한 장소를 가고 있을 때는 팀원중 하나를 시켜서 정찰을 보내는 커맨드이다. 가끔씩 써먹을 만하며 아무 이상이 없으면 클리어라는 말을 한다. 지속성은 없고 즉석에서 행하는 명령이다.

• 대기(待機)

말 그대로 다른 팀원들을 그 장소에 대기시키는 것이다. 그러면 다른 팀원은 움직이지 않고 애쉬만 움직일 수 있다. 그러나 오래 끌면 게임자체가 진행이 어려우므로 어지간하면 사용은 금물이다. 까딱하면 다수의 적을 애쉬 혼자만으로 상대해야 하는 일이 벌어지게 되는 것이다.

• 추종(追從)

다른 팀원들이 애쉬의 바로 뒤를 따라오면서 호위를 하듯이 진행을 한다. 기본적으로는 이 명령이 내려져 있어서 항상 다른 팀원은 주인공의 뒤를 따르는 상태이다. 그리다가 전투가 벌어지면 각자 행동으로 전투를 벌인다. 어떻게 보면 가장 이상적이면서 일반적인 커맨드이다.

• 돌격(突擊)

전투시에만 사용가능한 커맨드로서, 적에게 돌격을 감행하는 커맨드이다. 물론 이 역시 아군의 능력이 탁월한 경우에 사용하면 용이하다.

• 산개(散開)

역시 전투시에만 사용이 가능한 커맨드로서 일정한 거리를 두고 팀원들이 흩어진다. 옛말에 뭉치면 살고 흩어지면 죽는다는 말이 있지만, 아무래도 이 게임에서는 전투중 흩어져야 사는 경우가 많다.

■ 전투 불능의 동료

다른 RPG에서 전투에서 동료가 전투불능 되면 어떻게 되는가? FF에서라면 피닉스의 꼬리라도 써야하겠지만 여기서는 그냥 둬야 한다. 대신에 다음 스테이지나 애쉬가 죽어서 컨티뉴를 하면 기적같이 부활한다. 하지만 동료를 죽게두는 것은 기분좋은 일이 아니므로 수시로 동료의 상태를 체크하여 챙겨주도록 하자.

시스템을 알아보자

메인메뉴

■ NEW GAME

그냥 메뉴라서 써 봤지만… 이거 모르는 독자가 있을지 상당이 의문이다. 게임을 새로 시작할 때 쓰면 된다.

■ LOAD GAME

역시 이 항목도 모르는 독자가 있을까 의문이다. 세이브 데이터가 있으면 이걸 선택하여 플레이를 하면 된다.

■ OPTION

• 사운드

BGM, 효과음, 스피치의 세가지가 있는데, 음악의 크기와 효과음의 크기, 그리고 인물들이 하는 말소리의 크기를 조절하는 곳이다. 이상한 것은 스테레오와 모노의 선택이 없다는 것인데, 사운드 항목에서 이게 없는 것은 처음이다(아예 사운드 항목이 없는 것은 봤어도).

• 그래픽

그래픽이라고 별다른 것은 없고 단지 화면의 밝기만을 조절하는 곳이다. 정말로 놀랍지 않은가? 플스2 소프트의 옵션 그래픽 조절이 옛날 로터리 방식의 칼라 TV보다 못하다는 사실이. 제작자가 이 게임에 얼마나 신경을 썼는지 알 수 있다.

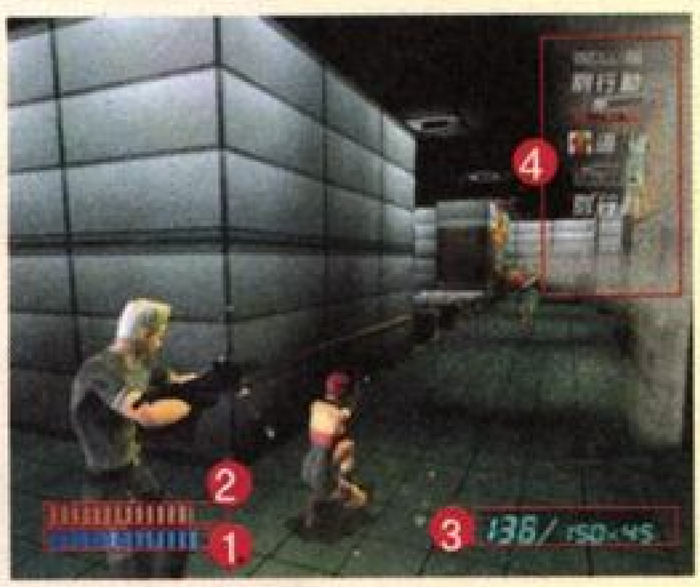
• 컨트롤러

진동의 유무와 플레이가 조작하는 방법, 앞에서 말한 아날로그와 디지털의 전환을 할 수 있는 것이다. 거기에 리버스(リバース)와 노멀(ノーマル)이라는 항목이 있는데, 리버스는 시점을 위로 하면 밑을 보고 아래로 하면 위를 보는 방식, 노멀은 그냥 보는 것이다.

• 게임

센터링과 오토타겟이 있다. 센터링은 시점이 이동과 함께 자동으로 가운데로 맞춰지는 것이고, 오토타겟은 적을 자동으로 록온하는 것이다.

게임화면



❶ 실드미터



▲실드가 있을 때 공격을 받으면 이런 빛을 띈다

플레이어의 체력을 보호하는 실드의 양을 표시한다. 적의 공격을 입었을 때 조금씩 실드의 양이 줄어드는데, 에너지팩으로서 보충할 수 있다. 실드가 있는 상태에서 적의 공격을 맞았을 때는 몸이 순간적으로 메탈릭한 빛을 띄는데 경직시간이 없다. 실드가 있으면 적에게 지속적인 공격을 할 수 있으므로 실드를 항시 체크해 두도록 하자. 실드가 사라지면 체력미터만이 남게 된다.

❷ 체력미터

실드의 게이지가 모두 닳으면 순수한 체력을 표시하는 체력미터만 남는다. 이것만 남은 상태로 적의 공격을 받으면 비틀거리는 경직시간이 생긴다. 그리고 절반이하로 게이지가 줄어들면 심장 박동소리가 들리면서 위험함을 알리게 된다. 체력미터마저 모두 사라지면 게임오버이다. 아이템 중 그런 쿨로 보충할 수 있다.

❸ 무기의 남은 탄수

현재 자신이 가지고 있는 무기의 모양과 탄수가 표시된다. 큰 숫자는 현재의 사용 탄수를 가리키고, 옆의 작은 숫자는 최대 탄수와 탄창의 수를 나타낸다. 가령 48/60×8이라고 되어 있으면 현재 총의 탄수는 48발이고 60짜리 탄창이 8개 있다는 말이다. 48발을 모두 소비하면 리로드를 해야 한다. 리로드는 오토이지만 너무 느리므로 시기적절하게 리로드를 하도록 하자.

❹ 멤버의 이름과 현재의 탄수

맴버의 이름 밑에는 각각 스타일과 행동을 표시하고 있으며 이름의 색깔이 붉은색으로 갈수록 상태가 위험하다는 뜻이다. 화살표는 스타일을 가리키며 붉은 화살표는 공격지향, 푸른 화살표는 회피위주를 나타낸다. 행동은 글자로 그대로 표시되어 나타난다.

■아이템의 선택

스테이지의 중간에 △버튼을 누르면 아이템 선택 화면이 나타난다. 선택 가능한 아이템은 무기와 체력 회복계열의 아이템으로서 순간적으로 무기의 변환이나 체력회복을 할 수 있게 해준다. 그러나 알아두어야 할 것은 창을 띄워도 시간은 정지하지 않는다는 것이다. 그러므로 적과의 전투 중에 아이템을 바꿔야 할 경우는 빠르게 해치우도록 하자.



▲ 아이템 선택화면이다

■ 커맨드 선택

동료들에게 이러저러한 지시를 내리기 위해서 열어야 하는데, 스테이지 중에 ㅁ버튼을 누르면 된다. 이는 앞에서 설명을 했으므로 통과하도록 하자.



▲ 커맨드 선택화면

■ 체크 포인트

각 스테이지에는 3번의 체크 포인트가 나오는데 대부분 각 미션의 중요기점에서 나타난다. 게임을 진행하다가 죽어서 컨티뉴를 할 경우에 바로 전의 체크 포인트에서 게임을 계속 진행할 수가 있다. 컨티뉴가 있어서 언뜻 좋아 보이는 것 같지만 소비했던 체력 아이템이나 탄약은 보충이 안되므로 어찌보면 다시 로드하는 것이 유리할 수도 있다.

포즈메뉴

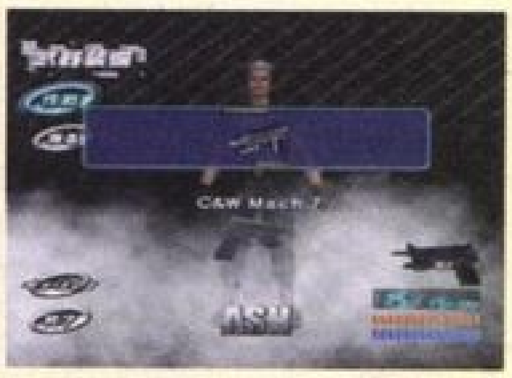
게임 중에 스타트 버튼을 누르면 포즈화면이 뜨는데 여기서도 여러가지 변경을 할 수 있다. 다행인 것은 이것은 말 그대로 포즈로서 시간이 경과하지 않는다는 것이다.


▲ 이것이 포즈화면

■ 작전

• 무기 장비

장비하고 있는 무기를 바꿀 수 있다. 앞에서 말한 아이템 사용과 거의 다를 게 없는 기능이다.



▲ 이렇게 바꾼다

• 아이템의 사용

현재 가지고 있는 아이템을 보여준다. 동시에 R1이나 L1버튼을 누르면 캐릭터를 체인지하여 그 캐릭터가 가지고 있는 아이템을 볼 수 있다. 아이템을 클릭하면 다음과 같은 세가지 항목이 나온다.

사용한다(使う): 선택한 아이템을 사용한다. 무기 등에 이것을 사용하면 무기에 E자가 나타나면서 장비한 것으로 표시된다.

건네준다(渡す): 자신이 가지고 있는 아이템을 다른 팀원에게 넘겨 줄 수 있다. 이렇게 함으로서 서로가 모자라는 장비를 보충해 주는 것이다.

캔슬(キャンセル): 조작을 취소한다.



▲ 아이템이 나온다

• 오퍼레이션

앞에서 설명한 팀원에게 내리는 커맨드를 내릴 수 있는 곳이다. 단, 커맨드라는 것은 같이 행동하고 있는 팀원에게만 가능하다는 것을 알아야 한다.

■ 그 외

돌아가기와 옵션, 종료가 있는데, 각각 게임으로 돌아가기와 게임에서와 동일한 옵션메뉴가 나타나고 종료는 게임을 그만두고 타이틀 화면으로 돌아가는 것이다.

미션의 성공

하나의 스테이지를 클리어 하면 MISSION COMPLETE라는 말이 뜨면서 여러가지 수치를 보여주고 포인트를 준다. 이것들이 가지는 의미는 다음과 같다.



▲ 미션 성공

■ 달성시간

클리어하는데 걸린 시간을 표시한다. 이것은 짧을수록 좋다.

■ 섬멸률

나타나는 적의 섬멸률을 나타낸다. 스테이지가 비록 복잡하기는 하지만 거의가 외길수준이므로 나타나는 적의 섬멸률은 거의 90% 이상이 나올 수밖에 없을 것이다.

■ 명중률

적을 효과적으로 맞추었는가를 보여주는 명중률. 「버추어 캅」에서도 필자를 울렸건만 이번에도 역시나 좋은 점수가 나오기는 쉽지 않다. 특히, 연사계열의 무기를 가졌다면 더욱 어렵다고 보면 된다.

■ 전투평가

섬멸률과 명중률을 합한 후 포인트를 계산하여 나타난다. 높은 평가를 얻으면 당연히 많은 포인트를, 적으면 적은 포인트를 얻는다. 포인트는 나중에 새로운 아이템 조달에 필요하므로 아주 중요하다.

■ 미션달성 포인트

미션에 성공하면 주는 기본적인 포인트이다. 말로는 일정량을 준다고 되어 있지만 아무리 봐도 그 미션의 차례에 곱하기 100을 한 것 같다. 즉, 1스테이지를 클리어했으면 100을, 4스테이지를 클리어했으면 400을 준다.

■ 토털

앞에서 말한 모든 포인트를 합산하여 총계를 내어서 나타나는 곳이다. 사실 중요한 것은 이것. 실제로 얻는 것은 이 수치이다.

출격준비


▲ 준비를 하자는 것이다

각각의 미션을 시작하기 전에는 반드시 출격준비 화면이 나타난다. 여기서 그냥 출격을 하는 것은 바보같은 짓이므로 꼼꼼히 상태를 체크하도록 하자.

■ 조달

주인공들은 작전 지역에 침투해 있는 것이기 때문에 아이템을 구입하는 것이 아니라 조달을 한다. 역시 없애는 것도 매각이 아니라 처분이라고 한다. 간단히 생각해서 그냥 가게에서 물건 산다고 생각하자. 포인트는 돈으로 생각하고, 참고로 스테이지 중에 무기를 얻을 수도 있지만 기본적으로 숨겨진 아이템 따위는 없고 모두가 이곳에서 조달을 하는 것으로, 아이템은 모두 얻을 수 있다.

• 무기 조달

무기는 스테이지를 진행할수록 조금씩 추가되므로 역시 초반에는 좋지 않은 무기로 진행할 수밖에 없다.



▲ 이런 식으로 무기가 있다

• 아이템 조달

아이템 중에 가장 쓸모있는 것은 역시 체력회복 계열인데, 제작자들도 그것을 알았는지 구입할 수 있는 개수는 5개로 제한을 해놓았다. 스테이지가 진행되면 레벨업을 한 장비도 나타난다.


▲ 여기서는 에너지팩이 제일 중요

• 아이템 처분

이것은 아이템의 매각과 같다. 파는 아이템이 주는 만큼 포인트는 다시 받을 수 있다.

• 프로필

캐릭터들의 프로필을 확인할 수 있다. 아마 필자가 앞에서 말한 것과 다르지 않을 것이다. 어엇! 당신, 필자가 단순번역만 했다고 생각하는 것인가? 그렇다면 내가 보지도 못한 놈이 어디 대학을 나와서 어디서 무얼했는지 어떻게 알 수 있겠느냔 말이다!

■ 작전

여기서는 무기의 장비와 아이템을 건네주는 등의 일을 할 수 있는, 앞서 말한 포즈메뉴의 그 기능과 전혀 다르지 않은 곳이다.

■ 출격
다음 스테이지로 진행을 하는 곳인데, 다시 말하지만 충분한 준비와 세이브를 한 후에 진행하도록 하자.

■ 옵션
자세한 것은 앞의 옵션을 보길 바란다.

■ 세이브
여기서만 게임의 세이브를 할 수 있다. 꼭 세이브를 하고 진행하도록 하자. 뭐, 자신있으면 그냥 가도 좋다. 나중에 후회는 하지 않겠지….

■ 종료
'에이 그만두자' 라는 맘이 들면 주저없이 이것을 선택하도록. 시디를 바꾸고 싶다면 그냥 리셋을 누르면 되고.

무기일람


이름 C&W MACH7
장비하는 탄약 45KCW
설명 전원이 초기에 장비하는 총. 탄약인 45KCW는 무제한이다


이름 C&W 100G
장비하는 탄약 10㎜ SKCW
설명 소음기가 달린 머시 피스톨


이름 BHK M82
장비하는 탄약 M82
설명 한번에 3발을 발사하는 총


이름 ing Lock
장비하는 탄약 10㎜
설명 적, 아군 모두 애용하는 단기관총


이름 BHK MP-5A-1
장비하는 탄약 GM Type1
설명 다총신의 개틀링 형식 머신건. 회전이 걸릴 때까지 시간이 걸린다는 약점이 있기는 하지만, 적을 일거에 쓸어버리는 것이 가능하다


이름 GN R56
장비하는 탄약 5.56㎜
설명 150발을 연사하는 머신라이플(우리나라의 K2도 5.56㎜를 쓴다)


이름 GN NT1
장비하는 탄약 BP-NTB1
설명 긴 사이렌서에 의해 총소리가 완전히 없는 저격총


이름 Kaiser-99K
장비하는 탄약 460 Magnum
설명 파괴력과 관통력이 모두 우수한 저격총. 중화기 전문 훈련을 받은 병사가 아니면 취급이 어렵다


이름 Zn LLr-1
장비하는 탄약 eP LLr-1
설명 연방정부의 의뢰에 의해 개발된 빔 라이플


이름 GSG Riot
장비하는 탄약 #12.RC18S
설명 발사하면 철탄두가 근거리에서 넓게 퍼져서 치명상을 입힌다


이름 C&W DG11 Gardner
장비하는 탄약 #10.Clu90
설명 발사하면 90발 이상의 초소형 탄이 나간다


이름 GN ST1
장비하는 탄약 ST1 Nineball
설명 착탄과 동시에 파열하여 작은 파편을 흩뜨린다


이름 C&W TH111
장비하는 탄약 GM303
설명 연사형 로켓탄 런처


이름 C&W HG5
장비하는 탄약 GM555
설명 아주 가까운 거리의 적에게 그레네이드를 투척하는 런처


이름 MM22
장비하는 탄약 MM22-A1
설명 휴대용 연사식 미사일 런처. 먼 거리에 있는 적을 효과적으로 처리


이름 ZIN Egin2
장비하는 탄약 eP ET-1
설명 작은 배터리에서 고압의 전격을 발사하는 전격총


이름 FT FG-3
장비하는 탄약 ffG-5
설명 작은 연료 봄베를 탑재한 화염 방사기

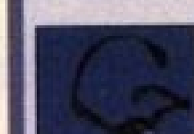
아이템 일람

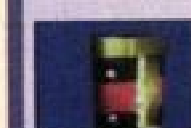
탄약계열

탄약	사용하는 총기
45KCW	C&W MACH7
10㎜ SKCW	C&W 100G
M82	BHK M82
10㎜	ing Lock
GM Type1	BHK MP-5A-1
BP-NTB1	GN NT1
5.56㎜	GN R56
460 Magnum	Kaiser-99K
eP LLr-1	Zn LLr-1
#12.RC18S	GSG Riot
#10.Clu90	C&W DG11 Gardner
ST1 Nineball	GN ST1
GM303	C&W TH111
MM22-A1	MM22
GM555	C&W HG5
ffG-5	FT FG-3
eP ET-1	ZIN Egin2

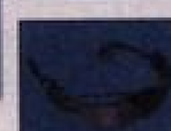
일반 아이템 계열

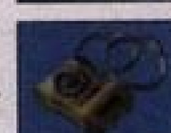

이름 Green Cool (체력 회복)
설명 순수한 체력을 회복시킨다


이름 Sirius1(센서)
설명 빛의 변화로서 적을 감지, 이쪽을 노리는 적은 붉게 표시된다


이름 Type-G (실드 회복)
설명 실드를 대량으로 회복시킨다


이름 HR-md3(실드)
설명 실드 발생 장치, 적의 공격에서 데미지를 줄임


이름 Motion SensorDD1(센서)
설명 예쉬만 장비 가능. 공기의 움직임으로 적을 감지한다


이름 MF-dic(실드)
설명 실탄보다도 에너지 계열의 무기에 강한 실드를 발생시킨다


이름 Adam O1b(센서)
설명 온도로서 적을 감지, 능력이 높은 적이 나오면 색이 짙어진다


이름 E-Pack(실드 회복)
설명 실드를 회복시키는 에너지 팩


이름 AD-hrE-Pack(실드)
설명 실탄과 에너지 계열에 모두 강한 실드를 발생시킨다

PLAYSTATION2

스테이지 공략

■공략에 앞서서

이 크로스 파이어라는 게임은 일정한 시설을 잠입하여서 적을 쓰러뜨리고 보스전을 치르는 일률적인 시스템을 갖추고 있다. 게다가 각 스테이지에 나오는 던전은 기본 컨셉만 알면 누구라도 쉽게 길을 찾을 수 있다. 즉, 난이도는 그렇게 어렵지 않다는 것이다. 그렇기 때문에 여기서는 자세한 길을 알려주는 것보다는 기본적으로 요점이 되는 것을 공통적으로 언급하고 스테이지에서는 포인트와 스토리를 위주로 하기로 한다.

■록 해제와 진행

어느 스테이지에서든 루트는 기본적으로 록이 걸려있는 관문을 지나가는 것으로 이루어진다. 그리고 록이 걸려 있는 문이 있으면 반드시 그 부근에는 록을 해제하는 장치가 있으므로 일단 록이 걸려 있는 문을 발견하면 록 해제장치를 찾는 형식으로 진행한다. 자세히 언급을 하지 않아도 충분히 길을 찾을 수 있다. 동시에 길은 조금만 헤매면 누구라도 진행을 할 수가 있는 수준이므로 맵은 실지 않는다(그것도 그거지만 지면이…).



▲ 이런 록이 걸린 문을 발견하면



▲ 이런 곳에서 록을 해제하자

■파괴가능한 물건

각 스테이지에서 이리저리 돌아다니다 보면 분명히 파괴할 수 있는 물건들이 많이 나온다. 여타 다른 게임이라면 이런 곳에서 아이템이 나오겠지만, 필자가 약간의 노가다를 통하여 확인해본 결과 그 어떤 숨겨진 아이템도 나오지 않았다. 이 게임에서 아이템은 출격준비에서 조달을 하는 것이 빠른 길이므로 쓸데없이 이것저것 부수면서 돌아다닐 필요는 없다. 참고로 드럼통은 폭발력을 지니고 있으므로 적의 부근에 있는 드럼통을 부수면 부수적 효과를 얻을 수 있다.



▲ 이렇게 있으면



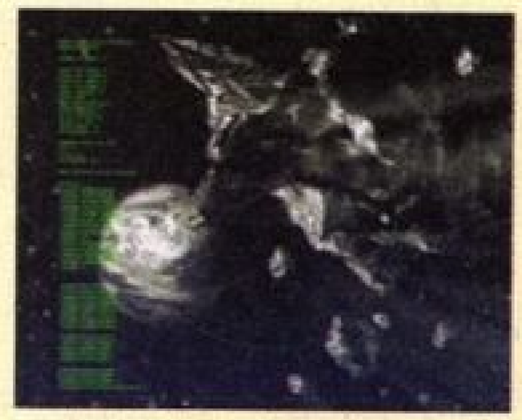
▲ 이런 효과를!

■파티구성

이 게임은 엄연하게 4인의 파티를 구성한다. 그러므로 각자의 개성에 맞는 무기를 장비시켜 주는 것이 좋다. 애쉬는 올라운드 플레이어에 직접 조종을 하는 캐릭터이므로 기관총 계열의 무기가 적당하고 마야는 저격능력이 뛰어나므로 스나이퍼 라이플을, 메린다는 폭발물과 총기 취급능력이 좋으므로 샷건이나 화염방사기를, 주드는 파워형이므로 로켓런처나 그레네이드 런처 등을 장비하는 것이 좋다. 각각의 개성을 고려하여 무기를 장착하도록 하자.

프롤로그

제군들도 알고있듯이, 모든 것은 운석의 낙하사건으로부터 시작되었다. 운석자체의 피해는 크지 않았지만 그후에 발생한 수수께끼의 전염병에 의하여 수많은 인명이 목숨을 잃었다. 사건 발생후 약 2개월이 경과, 그 병마의 진행도 줄어들었다고 판단한 우리는 정부와 협력하여 메디컬 팀을 편성, 방문하기로 하였다. 정부 고관과 메디컬 팀은 일주일 전에 격리지역에 도착했을 터인데 이후, 일체의 연락이 끊어져 버렸다. 제군들에게 주어진 임무는 비밀리에 격리지역에 잠입하여 사로잡혀있는 고관들의 구출과 메디컬 팀의 활동을 백업하는 것이다. 제군들의 건투를 빈다.



▲ 이러저러한 일이 있었다는 것이다

스테이지1 감금시설

애쉬 : 모두 준비는 됐나?
전원 : 응, 언제든지 오케이다.
애쉬 : 좋아 그렇다면 팀을 둘로 나눈다. 나와 마야는 감시시설로, 주드와 메린다는 지하 시설로 잠입하여 수색을 펼친다.
전원 : 응, 알았어, 애쉬.



▲ 이곳의 엘리베이터를 이용한다

처음 플레이를 개시하면 마야와 애쉬의 통신이 나오고 애쉬의 단독행동으로 시작된다. 더불어 요소요소에서 이것저것 가르쳐 주는 화면이 나오므로 참조할 것. 진행자체에는 그렇게 무리가 없다. 나중에 마야와 합류를 하게 되어서 진행을 하는데 중간에 록이 걸려서 진행 하지 못하는 곳이 있다. 거기서는 2층에서 록을 해제한 후에 엘리베이터를 이용하여 진행을 하자.

애쉬 : 이상해, 아무 것도 없는 거 같지 않은가.
마야 : 아무래도 고관들은 이곳에는 없는 거 같애, 애쉬.
애쉬 : 이대로 이곳에 있는 이상 방법은 없다. 마야, 이렇게 된바에야 샅샅이 살펴보자.
마야 : 알았어, 애쉬.

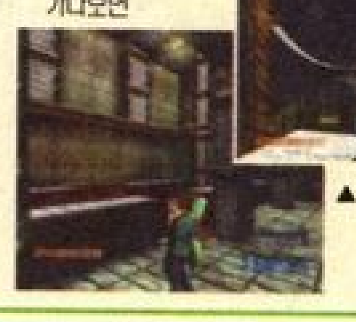
중간의 체크 포인트를 지난 후에는 길의 진행은 거의 외길이라 해도 다름이 없다. 두 번째의 체크 포인트에서 애쉬는 여기가 마지막 방인 것 같다는 말을 하는데 실제로 대부분의 스테이지에서 세 번째 체크 포인트는 보스전이다.



◀ 이렇게 생긴 아이템은 체력 회복 아이템이니 꼭 챙겨두자

▼ 이런 곳을 지나서 가다보면





▲ 이런 보스가 나온다

■보스전

첫 번째 보스라서 그렇게 어렵지는 않다. 화염 방사기를 사용하므로 접근을 피하면서 멀리서 공격을 하도록 하자. 물론 졸개들도 나오므로 적당히 처리하자.



▲ 이렇게 만들어 버리자

▶ 이런 식으로 공격을 하지만



스테이지2 지하시설

애쉬 : 너무 늦는군.
마야 : 애쉬, 무언가 이상하지 않아? 그들은 마치 우리가 올 줄 알았다는 것 같았다구.
애쉬 : 음. 확실히 그들의 대응은 너무나 시기적절한 것 같다는 기분이 들어.
마야 : 그럼 메린다와 주드들도?
애쉬 : 그들이 그렇게 쉽게 당하리라고 생각은 하지 않지만…,
마야 : 애쉬! 수신이야.
애쉬 : 누구에게서지?
마야 : 메린다야. 좋지 않은 것 같아.
애쉬 : 좋아. 그럼 우리는 그들과 합류하러 간다.

우선 출격을 하기 전에 무기를 정비하고 아이템을 정비하도록 하자. 이것은 중요한 일로서 앞으로도 출격 전에는 반드시 그렇게 하는 것이 좋다. 스테이지를 시작하면 곧바로 메린다와 통신을 행한 후에 애쉬는 곧바로 도와주러 가겠다고 한다. 일단 초반의 진행은 지하 수로에서부터 시작하는데 차분히 처치하면서 진행하도록 하자. 그렇게 어렵지는 않을 것이다. 1차 목적은 메린다 쪽과 합류하는 것이므로 합류를 했다면 일단 성공한 것이다. 합류하는 장소에서는 곧바로 적들이 나오므로 일단은 이층의 적을 해치운 후에 1층의 적을 처치하자. 그리고 1층에서 록을 해제시키고 2층으로 진행을 하면 된다.


▲ 이곳의 록은


▲ 이곳에서 록을 해제

주드 : 이런, 도움을 주러 가기도 전에 도움을 받고 말았군 그래.
메린다 : 그쪽은 어때?
애쉬 : 고관들은 없었다.
메린다 : 이거 왠지 환영받는 느낌이야.
애쉬 : 음. 어쨌든 앞으로 진행한다.
전원 : 알았어.

다음의 진행은 일단 일행과 분리하여 메린다와 주드에게 후방의 방어를 맡기고 나아가서 약간 헤매게 되어 있지만 그리 어렵지 않아서 금방 찾을 수 있다.


▲ 이런 아치형 구조물이 있는 곳에서


▲ 이곳으로 가면 된다


▲ 여기서 우측 길로 가야 한다

그후 다시 일행과 합류를 하여 진행을 하는 곳이 나온다. 그리고 다시 메린다와 함께 움직이게 되는데, 메린다가 가는 곳은 고관들이 있는 곳이었지만 거기에는 아무도 없었고 일행은 상당히 당황하나 계속 진행을 하게된다.

■ 보스전

별로 말이 필요 없다. 그레네이드 런처를 사용하니 산개하여 상대하도록 하자.


▶ 이놈이 보스

스테이지3 경찰서

주드 : 어떻게 그렇게 때에 맞춰 적이 나타났는지 모르겠군.
마야 : 혹시 정보가 새어나간 건?
주드 : 그럴지도.
애쉬 : 그건 아니다. 우리는 기밀 부대. 적이 예상을 하고 있는 것이 당연한 걸지도 몰라.
마야 : 그럼 어쩌지?
애쉬 : 우리가 맡은 임무는 고관들의 구출이다. 이를 수행해야지.
주드 : 정보로는 경찰서에서 고관처럼 보이는 일행이 들어갔다던데.
마야 : 그럼 경찰서?
애쉬 : 흠. 의외의 장소라는 것을 이용했을지도.
주드 : 그럼. 한번 놀아주지.

경찰서를 처음에 진행할 때 적이 나누는 대화를 들을 수가 있는데, 그들이 하는 말은 '그 박사가 입을 잘 놀려야 할 텐데' 등 이곳에 누군가 감금되어 있다는 것을 암시해 준다. 경찰서는 벽이나 바닥의 색깔로서 길을 쉽게 찾을 수 있다. 기본 루트 진행은 다른 미션과 동일하게 록이 걸린 문을 열면서 진행하는 것이다. 중간의 전투는 상당히 까다로우므로 조심스럽게 진행하도록 하자. 이곳에서 진행의 핵심은 각각 색깔이 다른 코어를 기준으로 하는 지역을 오가면서 위층으로 올리가는 것인데, 길 자체는 그리 복잡하다고 할 수 없으나 적이 매우 까다로우므로 주의를 기울여야 한다. 기본적으로는 빨간색의 길이 정답이므로 노랑이나 녹색의 길이라 하더라도 빨간색의 길을 찾으면 그쪽으로 움직이도록 한다.


▲ 바닥의 색을 따라가자

■ 보스전

이곳의 보스는 경찰서 맨 꼭대기에 있다. 정확히 하나의 개체가 아니라 경찰들의 떼가 보스인데 이 녀석들은 지붕에서 계속 나타나는 데다 대인 무인기관총과 방패로 무장하고 있어서 꽤나 애를 먹인다. 방법은 3군데에 놈들의 거점이 있으므로 어느 한군데를 점령하여 차례로 깨부셔나가는 것이다. 특히 장애물을 이용하여 피해를 줄이도록 한다. 보스를 없애면 갇혀있던 토마스 대위와 비앙카 박사를 구할 수 있다.


▲ 오랜만이우, 대위

스테이지4 지하침의 흔적

애쉬 : 대위, 정부고관들은 도대체 어디에 있는 거죠?
토마스 : 글쎄 그들이 있는 곳은 격리시설내의 사람이라야 알 수 있을 텐데.
메린다 : 격리시설 사람들 중에 누가 안다고 장담하죠?
주드 : 우리들은 단독으로 행동하는 것이.
비앙카 : 제가 이곳에서 단독으로 구제활동을 핀 덕에 이 곳 격리시설 안에는 저를 지원하는 세력이 있다고 생각합니다. 아무래도 그들의 도움을 얻는 것이…,
토마스 : 애쉬, 우리는 일단 박사의 안전을 확보하고 정부고관을 찾자. 내가 협력하지.
애쉬 : 무리하게는 하지 마세요.
주드 : 나는 여기에.
토마스 : 좋아. 우리는 이동한다.


◀ 확실히 주드는 없다

이번 미션에서는 주드는 등장하지 않고 대신에 토마스가 리더로서 나타난다. 그는 팀원에게 이것저것 지시를 내리는 데, 뭐 맘에 안 들지만 진행상 그대로 해주도록 하자.


▲ 여기까지 온 거면 잘 온 것이다

이번 미션에서 우선시 하는 것은 박사의 안전이다. 중간에 뒤처지기도 하는 박사지만 열심히 데리고 다니도록 하자. 길의 방식은 변함없이 록을 해제하면서 진행하는 것이고 맵을 보면 의외로 길이 쉽게 되어있음을 알 수 있다. 하지만 적의 무기도 상당히 강력해지고 수도 만만치 않으므로 주의해야 한다. 중간에 그들이 하는 대화를 들으면 가장 좁은 길을 찾으라는 둥 말하지만 신뢰하지는 말고 그냥 헤매보는 것이 좋다. 다시 말하지만 이 게임의 미로는 절대로 어렵지 않아서 조금만 헤매면 진행이 가능하다.

■ 보스전


▲ 이 아줌마가 납치됐다고 한다


▲ 이놈이 보스

진행하다가 중간에 잠시 스위치를 찾기 위하여 팀이 갈라지는 데, 웃기게도 다시 돌아오니 박사가 납치가 되어서 빨리 찾자고 한다. 어쨌든 그럭저럭 진행하면 대머리 보스와 마주치는데 이놈은 총 4마리로서 각각이 머신건, 샷건, 화염방사기, 그레네이드 런처를 가지고 공격을 해온다. 하지만 하나씩 순서대로 해치우면 그리 어렵지는 않다. 전체적으로는 스테이지3보다 쉬운 느낌이다.

스테이지5 연구소

애쉬 : 박사, 그렇다고 해도 왜 그들에게 잡혀 있었던 것이죠?
박사 : 아무래도 그들은 전염병의 관측 분석데이터를 노리는 것 같아요. 그 데이터를 이용하면 전염병의 세균도 이용할 수 있을 지 모르거든요.
토마스 : 그렇다면 그 데이터는 지금 어디에? 혹시 박사가 가지고 있소?
박사 : 아니오. 저는 없어요. 아직 연구소에 있을 겁니다.
메린다 : 그런 이상한 데이터가 있다라고 한다면 어쩌면 우리는 비 맞은 강아지 꼴이 될지도. 애쉬. 어떻게 할거야?
마야 : 당연히 가야지. 애쉬.
애쉬 : 그런 위험한 데이터를 그냥 방치할 수는 없지. 모두 각오를 해둬.

이번에는 연구소로 잠입을 하는 미션이다. 길은 이전 미션과 거의 다름없는 형식이지만 적은 더욱 강해졌다. 그러므로 든든한 준비를 하는 것이 중요하다. 도중에 트랩에 걸려서 일행은 나뉘어 지게 된다. 때문에 애쉬와 마야로 따로 진행을 하도록 하자. 길은 거의 외길이나 다름이 없기 때문에 헤맬 일은 없다. 록이 걸린 문이 곧 정답이라고 생각하면 된다. 도중에 토마스가 빨리 서두르라고 하는데, 역시나 그 말을 들을 필요는 없지만 진행상 어쩔 수 없이 그 말대로 된다.

■ 보스전

정말로 정체를 알 수 없는 놈이 이번의 보스이다(어이없이 토마스는 자기에게 맞기라고 하는데, 웃기는 소리라고 밖에는…). 역시 4마리가 엄청난 방어력으로 나오는데, 게다가 상당한 화력을 갖추고 있다. 동료들도 전투불능이 되기 십상일 정도다. 이럴 때는 역시 한 놈만을 노리는 것이 맞겠지만 너무 부산하게 움직이는 통에 그렇게 조준을 하기가 힘들다. 방법은 플레이어 혼자라도 살아남아서 물리치는 것. 즉, 적이 동료를 노리는 사이에 공격을 하라는 것이다.

스테이지 6 지하거리

주드 : *대위는 어떻게 된 거지? 모습이 보이지 않는 거 같은데?*
애쉬 : *전염병의 분석값이 중요한 데이터지만 연구중에 숨기고 있던 박사가 일을 해 버렸기 때문에 이미 점유되어 있었다. 그래서 그대로라면 데이터는 어딘가로 빼내졌겠지. 그런데….*
마야 : *그 가운데에 대위가 모습을 감추었어요.*
주드 : *과연.*
애쉬 : *주드, 뭐지 그 말은?*
주드 : *대위의 일은 잊어버려. 어쨌든 우리의 임무는 정부고관의 구출이다.*
애쉬 : *주드 …미안. 네 말대로다.*
메린다 : *자드 무슨 생각이라도 있는 거야?*
자드 : *정부 고관은 어쨌든 군 공장에 있는 것 같다.*
애쉬 : *군 공장? 그렇다면 우리의 아지트도 옮길 필요가 있겠군.*
자드 : *가서 두들겨 주자고.*

아지트를 옮긴다는 것과 동시에 생각해 볼 수 있는 것은 적진에 가까이 다가간다는 것이다. 때문에 가는 길에 나오는 적의 수는 이제까지의 어떤 미션보다도 많다. 때문에 탄약을 든든히 준비하는 것이 좋다. 길을 찾는 루트는 그렇게 어렵지는 않으나 적의 수가 많기 때문에 게임오버의 가능성이 크다. 게다가 미션의 대부분이 마야하고만 진행하기 때문에 반드시 마야의 능력을 높여두는 것이 좋다.

■ 보스전

장갑차가 보스로 나오는데, 슈퍼 장갑차인지 그레네이드에 기관총에, 화염방사기까지 갖추고 있다. 방법은 될 수 있는 한 멀리 떨어져서 공격을 하고 엄폐물이 풍부하니 충분히 활용하도록 하자. 동료들의 도움이 없으면 거의 클리어가 불가능하다.



▲ 무식한 놈

스테이지 7 군 공장

애쉬 : *자 주드, 수집한 정보를 다시 한번 들려줘.*
주드 : *난 정부고관들이 군 공장에 있다는 것만 들었을 뿐이야.*
메린다 : *뭔가 이상하지 않아? 그것뿐이라니.*
마야 : *설마 우리를 제거하기 위해 흘린 함정?*
애쉬 : *아니, 우리를 제거하기 위한 정보라면 좀더 이것저것 많은 정보가 있었을 거야.*
메린다에 : *그럼 움직여보자구. 애쉬, 계획을 말해봐.*
애쉬 : *정보가 그것뿐이라면 시설내를 샅샅이 뒤지는 수밖에 없겠지. 자, 모두 가자.*

샅샅이 뒤지는 임무이므로 열심히 돌아다니는 수밖에 없지만 사실은 그냥 일정한 루트를 지날 수밖에 없다. 그러므로 무진장 많은 적들을 차분히 해치우면서 나아가도록 한다.



▲ 처음 보는 육각형의 통로

■ 보스전

참 말도 안돼는 보스인데, 이놈은 거의 스타 크래프트의 드라군을 연상시키는 모양으로 대단한 공격을 해온다. 이 녀석의 공격은 에너지 계열의 공격으로서 피한다는 것은 거의 불가능이다. 때문에 열심히 구르면서 공격을 하는 수밖에 없다. 행여 죽더라도 실망하지 말고 재도전을 하도록 하자.



▲ 이놈은 정말…

스테이지 8 군 창고

주드 : *여기까지 왔다면 실제로 적의 리더를 잡는 것이 낫겠군*
메린다 : *그런 거지. 이제 슬슬 끝내야 하지 않겠어.*
마야 : *리더인 키스 패시코프. 목표는 그 한 사람이라는 것이군요.*
애쉬 : *우리가 잠입할 것도, 들어가서 정부고관을 구출할 것이라는 것도 그는 알고 있을 거야.*
메린다 : *그렇다면 그만큼의 준비가 필요하다는 말이겠군요.*
주드 : *거기에 보람도 있겠지.*
애쉬 : *한순간도 방심해서는 안돼.*
메린다 : *그럼 가볼까요.*
주드 : *맡겨줘. 가자.*

이번 미션은 보스전의 성격이 강하기 때문에 상당히 짧다. 대신 헷갈리기 쉬운 곳이 몇 군데 있다. 사진을 참고하도록.

■ 보스전

이번의 보스는 키스 패시코프이다. 이 녀석은 방 모서리 부근에 무한의 부하를 나오게 하고 자신은 중앙에서 이리저리 피해 다닌다. 그리고 냉각 가스총을 사용하기 때문에 맞으면 일정시간 움직일 수 없다. 그러므로 약간의 거리를 두고 지속적으로 키스만 따라다니면서 공격을 하자. 졸개들은 계속 나오므로 신경쓸 필요 없다. 이놈을 쓰러뜨리면 이벤트에서 '그는 처음부터 우리를 쓰고 버릴 생각이었다' 라고 하면서 무언가 흑막이 있음을 밝힌다.



▲ 이봐, 죽지마(꾼 돈 갚고 죽어!)!

스테이지 9 군 본부

자, 드디어 마지막 스테이지다. 일행이 받은 명령은 정부 고관의 구출이었지만, 이미 그것은 실패(패시코프가 죽으며 그들은 이미 없어졌다고 말했다). 그리고 그 모든 것을 일으킨 장본인을 그들은 용서할 수가 없었던 것이다. 그래서 우리의 정의의 팀(?)은 드디어 나서게 된 것이다. 음, 솔직히 좀 느끼하군.

이번 스테이지는 스테이지 자체가 보스전이다. 보스는 바로 토마스 대위(정확하게는 대좌이지만). 무식하게 헬기를 타고 공격을 해온다. 권할만한 무기는 역시 개틀링이다. 하지만 에너지 팩이 적어도 10개는 있어야 클리어가 가능할 것이다. 그렇지 않으면 로켓 계열의 무기를 사용해도 좋다. 어디까지나 라스트 보스이기 때문에 쉽지 않으므로 부지런히 체력을 채우면서 싸우도록 하자. 헬기를 파괴하면 토마스가 나타나 2층을 통해 도망치니 쫓아가서 마저 혼내주도록 하자. 헬기보다는 훨씬 수월하다.



▲ 참으로 대단한 보스다

토마스가 쓰러지면 엔딩이랄 수 있는 이벤트가 흘러간다. 모든 게 잘못된 것. 이미 전투에 익숙해져버린 그의 한탄이 이어지고(사실, 보면 대단히 상투적인 결말이다), 자신이 탈취했던 비앙카 박사의 데이터도 돌려주며 죽는 토마스. 뭐, 그 뒤는 뻔한 내용이니 그만두도록 하자.

엔딩… 일까?



▲ 이게 엔딩?

흠. 어쨌든 스텝롤이 올라오고 그렌의 목소리가 주저리주저리 나오면서 이야기는 끝난다. 애쉬에게 세상 돌아가는 얘기며 이것저것 살아가는 얘기를 들려주는데, 일본어에 아주 능숙한 자라고 해도 그걸 다 들을 수는 없을 것이다. 한가지 이상한 것은 액션인 주제에 왜 스텝롤이 끝난 후 the end와 랭킹이 나온 후에 바로 진행이 안되나는 것이다. 결국 엔딩 후의 특전은 없다고 할 수 있다(혹시 다운인가 싶어서 엔딩을 2번 봤으나 결과는 마찬가지).

■ 마치고…

이 게임은 단순한 액션 게임에서 크게 벗어나지 않는다. 그래서인지 순간순간 주는 즐거움은 상당히 괜찮았다. 더불어 아무로의 목소리가 계속해서 나오는 것도 좋았고, 하지만 역시 무엇인가 부족하다는 느낌이 드는 것은 어쩔 수 없다. 캐릭터가 너무 서양적인데다가 엔딩후의 특전도 없고, 여러가지 불편한 인터페이스와 효과는 필자를 조금 실망하게 만들었다. 그러나, 게임이 주는 재미는 확실하니 기회가 있는 독자라면 한번 플레이할 것을 권한다.

골맛을 아는 자가 실황을 제압한다

실황 월드 사커 2000







実況 ワールドサッカー 2000

실황시리즈는 역사와 전통을 자랑하는 축구 게임으로 그 초기작은 1994년도에 나왔다. 시리즈를 거듭하면서 획기적인 변화와 발전을 이루었고 지금의 「실황 월드 사커 2000」에 이르러서는 아주 정밀한 게임 플레이가 가능해졌다. 자신이 원하는 지점에 패스를 넣을 수 있는 패스 시스템과 편리하고 유용한 원투 패스와 스루 패스, 그 외에 개인기에 필요한 많은 기술들은 플레이어가 자신이 원하는 플레이를 마음대로 펼칠 수 있게 해준다.

그 뿐 아니라 상세한 선수 데이타는 선수의 능력뿐만 아니라 특기, 특징까지 정해져 있어 각 선수에 맞는 포지션과 능력을 파악해 시합을 해야 된다. 버추어 스트라이커나 위닝 시리즈처럼 아케이드성이 강한 축구 게임과는 달리 세밀한 부분까지 신경을 써야 하므로 처음에는 적응하기 어려울 것이다. 팀의 포메이션과 포메이션 내의 선수 역할, 디펜스 타입, 공격 참가 선수 결정, 주장 선택, 작전 결정 등 많은 것을 직접 컨트롤할 수 있어서 익숙해지기만 한다면 실황의 세밀한 조작성에 빠져들고 말 것이다.

공략 ··· Dr. M

PS2

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 코나미

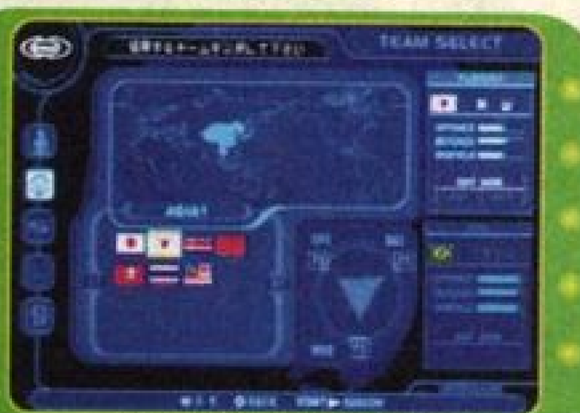
●발매일 : 8월 3일 ●발매가 : 오픈 프라이스


각종 모드를 선택할 수 있는 초기 선택 화면

실황 2000의 각종 모드

Open Game

A대표(국가대표-22명)와 U-23대표(올림픽 대표-18명)를 골라서 플레이하는 대전 모드.


오픈 게임에서의 팀 셀렉트 화면

Players Select

대표팀을 고른 다음, 대전에 참여하는 플레이어의 사람 수를 결정한다.

Team Select

L1, R1버튼으로 지역을 변경하며, 방향키로 팀을 선택한다. 스타트 버튼으로 팀을 랜덤하게 고를 수 있으며, EDIT DATA를 ON으로 하면 EDIT DATA를 로드할 수 있다.

Stadium Select

방향키로 사용할 스타디움을 고르며, △ 버튼으로 경기 시간, □ 버튼으로 기상 상태를 선택할 수 있다. 역시 스타트 버튼으로 스타디움을 랜덤하게 고를 수 있다.

Handicap

·*Game Lv.* - 게임의 레벨을 설정한다. 1이 최하 레벨이며, 5가 최고 레벨이다.

·*Condition* - 선수의 컨디션 상태를 결정한다. 보통 ??를 선택하여 랜덤으로 컨디션을 조정한 다음 플레이한다.

컨디션에 대해서

컨디션은 선수의 상태를 표시한다. 시합중에 부상을 입으면 부상 상태가 표시되므로 반드시 선수를 교체해 주어야 한다. 컨디션은 다음 그림으로 파악할 수 있다.



·*Member* - 선수 수를 결정한다.

·*Keeper Lv.* - 골키퍼의 강함을 선택한다. 1이 최하, 5가 최고.

·*Motivation* - 모티베이션의 초기치를 선택한다.

모티베이션에 대해서

모티베이션이란 팀의 상태를 나타낸 것으로 이것이 낮으면 팀의 전체적인 능력이 저하된다. 낮을 경우에는 멤버 셀렉트 화면에서 괜찮은 선수를 주장으로 설정하면 모티베이션이 안정화된다.



·*Member Change* - ON으로 설정하면 선수 교대를 CPU가 자동으로 해준다.

Edit Select

스타트 버튼을 누르면 시합을 시작하며, 아이콘을 선택하면 선수의 교대나 작전 등을 설정할 수 있다. 스태미너 미터는 시합하고 있는 선수의 스태미너 수치를 표시한다. 스태미너가 떨어지면 선수의 움직임이 둔해지며, 마지막에는 거의 걸어다니게 되므로 교체해주어야 한다. 주장은 등번호가 노란색으로 표시된다.

·*Member Select*

Member Change - 시합에 나갈 선수를 변경한다.

Kicker Select - 프리킥(F), 왼쪽 코너킥(L), 오른쪽 코너킥(R), 페널티킥(P)의 키커를 변경한다.

Captain Select - 주장을 변경한다.

·*Formation*

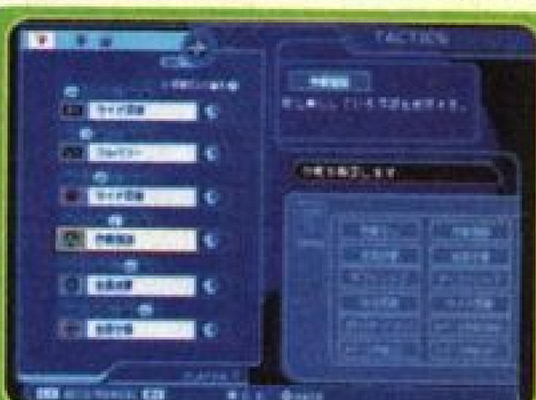
Formation Change - 포메이션을 변경한다.

Position Change - 선수의 위치를 한 명씩 변경한다.

Attack Setting - MF, DF의 공격 참가 선수를 설정한다.

Position Setting - 선수의 역할을 설정한다.

Data - 설정한 데이터를 16개까지 등록, 선택할 수 있다. 여기서 등록한 데이터는 작전에 등록할 수 있다.


여기에서 다양한 작전을 설정한다

·*Defence Select*

Man Mark - 맨 마크를 하려는 선수와 마크할 상대 선수를 선택한다.

Defence Type - 각 선수의 디펜스 타입을 결정한다.

·*Tactics Select* - 작전을 정하며, 각각의 작전은 L1, R1, ○, ×, △, □버튼에 등록할 수 있다. 작전은 L2+R2 버튼을 누르면서 각각의 버튼을 누르면 실행할 수 있으며 Auto Tactics가 ON으로 되면 적용되지 않는다.

Tactics Change - 각 버튼에 작전을 등록한다.

작전의 변경(作戦の入れ替え) - 각 버튼에 작전을 등록한다.

작전 순서의 변경(作戦順番入れ替え) - 작전의 순서를 변경한다.

AUTO - 작전번호가 작은 것부터 순서대로 실행한다.

MANUAL - 등록 버튼을 눌러서 작전을 실행한다.

Position Change - 포지션 체인지1~4에 포메이션을 등록시킨다.

Auto Tactics - ON으로 설정하면 자동으로 실행한다.

Display - 게임 중에 작전 표시 방법을 정한다.

World League

참가할 국가를 결정해서 플레이하는 리그 게임. 팀 셀렉트에서 플레이어가 고를 팀을 선택한 다음 스타트 버튼을 누르면 자동적으로 팀을 선택해 준다.



모두 32개국까지 참가할 수 있는 월드 리그

International Cup

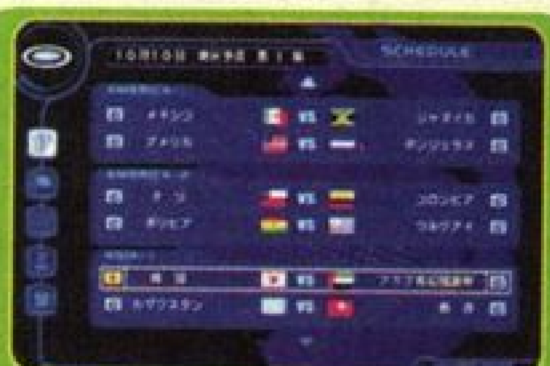
월드컵 형식의 토너먼트 모드로 이하의 메뉴는 오픈 게임과 동일.



마지막에는 레전드 팀과 격돌하게 된다

Olympic Mode

올림픽 금메달을 목표로 하는 모드로 이하의 메뉴는 오픈 게임과 동일하다.



23세 이하 선수로 구성된 올림픽 대표팀으로 싸우게 된다

Success

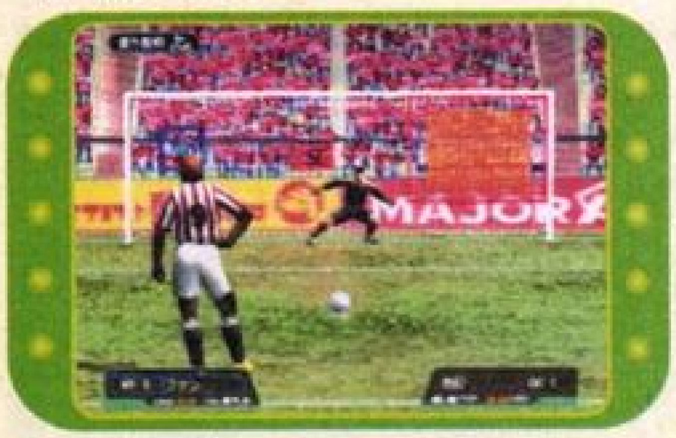
새롭게 축구 선수를 키우는 석세스 모드. 모두 24개국에서 선수를 키우게 되며 각 국가에는 석세스 난이도가 1~4까지 매겨져 있다. 참고로 한국과 일본은 난이도 1, 브라질, 아르헨티나, 네덜란드 등은 레벨 4이다. 자세한 내용은 석세스 공략을 참고할 것.



총 24개국 중 하나를 선택하여 선수를 육성하게 된다

PK

페널티킥만을 즐기는 모드.



Scenario

10 종류의 시나리오를 달성하는 모드. 시나리오의 기본적인 내용은 다음과 같다.

1 일본 VS 카자흐스탄
(0-1 : 후반 3분 17초 : 일본의 코너킥)

2 잉글랜드 VS 스코트랜드
(0-1 : 후반 3분 41초 : 잉글랜드의 프리킥)

3 이탈리아 VS 덴마크
(2-3 : 후반 2분 23초 : 이탈리아의 코너킥)

4 독일 VS 터키
(0-0 : 후반 3분 52초 : 독일의 코너킥)

5 프랑스 VS 우크라이나
(0-0 : 후반 4분 3초 : 우크라이나의 페널티킥)

6 스페인 VS 키프로스
(2-3 : 후반 4분 30초 : 스페인의 드로인)

7 크로아티아 VS 유고슬라비아
(2-2 : 후반 4분 11초 : 크로아티아의 프리킥)

8 네덜란드 VS 벨기에
(5-5 : 후반 로스 타임 : 벨기에의 코너킥)

9 일본 VS 파라과이
(0-2 : 후반 3분 47초 : 일본의 프리킥)

10 우루과이 VS 브라질
(0-3 : 후반 0분 53초 : 우루과이의 프리킥)



별 갯수로 난이도를 체크할 수 있다

Training

기본 조작 연습을 하는 모드

· *Free Training* - 자유롭게 운동장에서 연습한다.

· *Free Kick Training* - 프리킥을 연습한다.

· *Corner Kick Training* - 코너킥을 연습한다.

· *Goal Keeper Training* - 골키퍼를 연습한다.

Option

여러 설정을 변경한다.



· *Game Setting*

게임 시간(ゲーム時間) - 게임 시간의 길이를 조정한다.

시간 표시(時間表示) - 시합 중에 시간 표시를 리얼타임(リアルタイム) / 90분 중 선택.

모티베이션(モチベーション) - 모티베이션 항목의 사용 여부를 ON/OFF

사운드(サウンド) - 스테레오 / 모노

실황(實況) - 실황 중계를 ON / OFF

룰(ルール) - 시합 중에 적용할 룰을 ON / OFF

파울(ファール) - ON / OFF

옐로우 카드(イエローカード) - ON / OFF

업사이드(オフサイド) - ON / OFF

심판(審判) - 심판을 선택한다. 랜덤(ランダム)을 고르면 CPU가 심판을 자동으로 선택한다.

· *Create Player* - 선수를 작성한다.

처음부터(はじめから)

패스워드를 입력한다(パスワードを入力する)

· *Delete Player* - 이미 만들어진 선수를 삭제한다.

· *Team Edit* - 각 팀의 설정을 변경한다.

Member Change - 팀의 멤버를 교체한다.

Name Edit - 선수의 이름을 바꾼다.

Number Edit - 선수의 등번호를 변경한다.

Team Edit Reset - 팀의 멤버를 리셋한다.

Player Reset - 선택한 선수의 이름, 등번호를 리셋한다.

Cancel - 처음 화면으로 돌아간다.

■ 한국팀 실명화 명단 ■

초기 화면의 OPTION, TEAM EDIT, NAME EDIT에서 한국팀을 실명화할 수 있다.

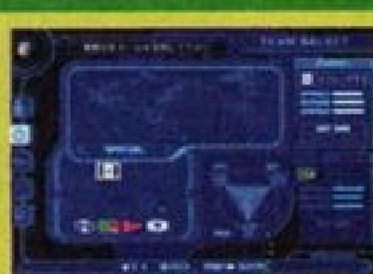
1	GK キム・ヒョンジ→	김병지(キム・ビョンジ)
5	DF シム・ザウォン→	심재원(シム・ゼウォン)
20	DF ホン・ニョンボ→	홍명보(ホン・ミョンボ)
15	DF チェ・セグオン→	조세권(ソ・セグオン)
4	DF/MF パク・ギンソブ→	박진섭(パク・ジンソブ)
2	DF/MF チェ・ヨンソン→	최성용(チェ・ソンヨン)
17	MF チェ・クンヨル→	최윤열(チェ・ユンヨル)
6	MF ユ・ハンチョル→	유상철(ユ・サンチョル)
8	MF ユン・ギョンファン→	윤정환(ユン・ジョンファン)
10	FW チェ・ボンス→	최용수(チェ・ヨンス)
13	FW イ・ゴング→	이동국(イ・ドングク)
22	GK キム・コンデ→	김용대(キム・ヨンデ)
12	DF/MF イ・ギョングン→	이병근(イ・ビョングン)
19	DF/MF パク・トンビョク→	박동혁(パク・トンヒョク)
3	DF キム・キョンス→	김현수(キム・ヒョンス)
7	MF ソ・ギバク→	서기복(ソ・ギボク)
9	MF/FW キム・クンジョン→	김은중(キム・ウンジュン)
14	MF/FW キム・デフン→	김도훈(キム・ドフン)
16	MF ソ・ウォンジョン→	서정원(ソ・ジョンウォン)
21	MF ハ・ヨクジュ→	하석주(ハ・ショクジュ)
11	FW パク・ギョンジュ→	박병주(パク・ビョンジュ)
18	FW ファン・ホンソン→	황선홍(ファン・ションホン)

· *Goal Gallery* - 저장해 놓은 골 리플레이를 보는 모드이다.

· *Load* - PS2의 메모리카드의 데이터를 다시 불러온다.

숨겨진 팀 고르기

다음의 스페셜 팀들은 오픈 게임의 팀 선택 화면에서 L1 또는 L2버튼으로 페이지를 바꾸면 스페셜 페이지가 등장한다. 여기에서 다음의 팀들을 선택할 수 있다. 커맨드 입력은 스타트 화면에서 입력할 것. 단 리셋을 하게 되면 사라진다.



1. 각 지역 올스타 팀
(아시아 스타, 유로 스타, 아프리카 스타, 미국 스타, 월드 스타)
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○, 스타트 버튼

2. 은퇴 선수 중심 팀 (월드 리젠드, 저팬 리젠드)
L1, L1, L2, L2, R1, R2, R1, R2, ×, ○, L3, R3, 스타트 버튼

3. 레전드 시리즈 (98, 94, 90, 86, 82, 78, 74의 7개팀) (조건 : 인터내셔널 컵에서 우승할 것)
△, △, ×, ×, □, ○, □, ○, L3, R3, 스타트 버튼

4. 드림팀 (월드 마스터즈, 저팬 마스터즈)
↑, △, ↑, △, ×, ↓, ×, ↓, ←, ○, →, □, ←, ○, →, □, L3, R3, 스타트 버튼

신나는 조작법

게임에 사용되는 기술 설명이다. 듀얼 쇼크 2는 감압식 버튼 체계이기 때문에 버튼을 누르는 강도로 볼의 위력을 변화시키는 섬세한 조작이 가능하다. 만약 이것에 거부감을 느낀다면 일반 PS용 컨트롤러로 바꾸어 사용할 수 있다. 이때의 강약 조절은 버튼을 누르는 시간으로 조절할 수 있다. 다음의 조작은 타입 1을 기본으로 설명한 것이며 PS의 위닝 시리즈에 익숙한 게이머라면 타입 2의 조작을 추천한다. 타입 2나 타입 3의 조작법은 메뉴얼에 나와 있으므로 생략한다.

공격과 수비의 공통 조작

□	패스
△	슛
○	롱패스
×	달리기
L1	원투 패스
L2	커브 버튼
R1	스루 패스
R2	커서 체인지
L2+R2+각 버튼	미리 설정한 작전을 사용.
SELECT	멤버 교체 예약 단축 버튼. 눌러 놓으면 파울이나 득점, 골킥 등일 때 선수 교체 화면으로 전환된다.

공격 조작

▶대시 : 왼쪽 스틱+×
×버튼을 누르고 있으면 스틱이 조정하는 방향으로 대시하여 들어간다. 이 때 선수의 스태미너가 소비된다.



▶서치 패스 : □
스틱 방향으로 선수를 찾아 패스한다. 버튼을 강하게 누르면 빨리, 가볍게 누르면 천천히 공이 굴러간다. 화면상에서는 패스하게 될 선수의 다리쪽에 ×자 표시가 생기고, 레이더에는 □로 표시된다.

▶플라이 패스, 센터링 : 왼쪽 스틱+○
스틱으로 볼의 방향을 조정하며 왼쪽 스틱을 움직이는 속도로 높이를 조절한다.*그리고 ○버튼을 누르는 강도로 볼의 비거리를 조절할 수 있다. 또한 센터링 에어리어에서는 센터링을 하게 된다.

▶서치없는 패스 : R2+□, R2+왼쪽 스틱+○
플레이어가 임의로 정한 방향으로 패스를 한다. 스틱을 많이 꺾으면 높이 작게 꺾으면 낮게 볼을 패스한다. 버튼을 강하게 누르면 멀리 패스한다.

▶점프 가슴 트래핑 : 정지상태에서 ○
공중에 떠 있는 볼을 받기 전에 ○버튼을 누르면 점프하면서 가슴으로 볼을 트래핑한다. 스틱으로 볼을 떨어뜨리는 장소를 정할 수 있다.



▶스루 패스 : R1

플라이 스루 패스 : R1을 빠르게 두 번 누른다.
스루 패스 버튼을 누르고 있으면 패스 커서가 붙어 있는 아군 선수가 앞을 향해 달려나가며, 버튼을 떼는 순간 패스하게 된다. 그 후 재빨리 한번 더 누르면 플라이 스루 패스가 된다. 스루 패스의 또 다른 응용법으로는 R1버튼을 누르고 있는 상태에서 R2버튼을 누르면 패스 상대를 바꿀 수 있으며, L2버튼으로 패스를 캔슬할 수 있다.



▶아군 선수의 조작 : 오른쪽 스틱
R1버튼을 누르고 있는 동안 오른쪽 스틱으로 아군 선수가 달리는 방향을 조작할 수 있다.

▶커브 : 킥한 후 L2+왼쪽 스틱
볼을 찬 직후, L2버튼을 누르고 있는 상태에서 왼쪽 스틱을 움직이면 볼의 방향이 커브를 틀며 변한다.

▶원투 패스(그라운드) : L1

원투 패스(플라이) : L1을 빠르게 두 번 누른다.
패스 커서가 붙어 있는 선수에게 패스를 한 다음 다시 리턴 패스를 받게 되는 조작 방법이다. R2버튼을 누르고 있는 상태에서의 원투 패스는 처음의 패스가 서치없는 패스가 된다. 원투 패스의 응용법으로는 L1버튼을 누른 다음, 아군에게 볼이 가기 전에 □ 또는 ○버튼을 누르고 있으면 아군이 리턴 패스를 하지 않고 볼을 간직하게 되며, 버튼을 떼는 순간 패스 커서가 있는 선수에게 패스하게 된다. R2버튼으로 패스를 받으면 받게 되는 선수가 변경된다. L2버튼을 누르면 캔슬하게 된다.



▶점프 피하기 : L2를 두 번 누른다
상대의 슬라이딩 등을 점프로 피한다.

▶리프팅 : 정지 상태에서 ○
버튼을 누르고 있으면 연속 리프팅을 하며, 받기 전에 누르면 다이렉트 리프팅을 하게 된다. 리프팅을 하면서 왼쪽 스틱을 조작하면 이동하게 된다.

▶슛 : △
버튼을 누르는 강도와 타이밍, 위치, 선수의 능력에 따라서 자동적으로 슛을 구사한다. L2버튼을 이용하면 휘게 만들 수도 있다.

▶오버헤드 슛 : 골대를 등지고 △
상대 골대를 등지고 있는 상태에서 슛을 하면 자동적으로 나온다.

▶헤딩 슛 : 공이 떴을 때 △
센터링 등 뜬 볼에 맞추어 버튼을 누르면 자동적으로 나온다.

▶메뉴얼슛 : R2+왼쪽 스틱+△
왼쪽 스틱을 눕히는 각도에 따라서 슛의 높낮이가 변한다.

▶루프슛 : 왼쪽 스틱을 슛의 역방향으로 한 상태에서+△
공격 방향의 역방향으로 스틱을 눕힌 다음 슛을 하면 골키퍼를 살짝 넘기는 루프 슛이 나간다.



왼쪽 스틱에 대응하는 슛의 방향

▶페인트 : ×를 빠르게 두 번 누른다.
×버튼을 연타하면 연속 페인트를 구사한다. 이때 왼쪽 스틱을 입력하면 그 방향으로 대시한다.

▶퀵 페인트 : 왼쪽 스틱과 동시에 ×
왼쪽 스틱을 중립 상태에서 움직임과 동시에 ×버튼을 사용하면 상대를 살짝 젖히는 페인트를 사용한다.

▶스루 : 서치 패스를 받기 전에 ×
아군 선수가 패스를 받기 전에 ×버튼을 누르면 공을 받지 않고 뒤로 흘린다.

▶차는 모션 페인트 : 정지 상태에서 ×버튼을 한 번 누른다
페인트 모션에서 왼쪽 스틱을 입력하면 그 방향으로 대시한다.

▶퀵턴 : 대시 중에 왼쪽 스틱을 1회전
볼을 잡은 뒤 재빨리 회전한 다음 이동한다.

▶힐리프트 : 대시 중에 왼쪽 스틱을 중립으로 놓고 ○
사포라고도 불리는 기술로 상대 선수의 머리 위로 공을 띄운다.



▶**볼을 치고 달리기 : × + L2 동시에 누른다**
볼을 앞으로 치면서 대시한다. 아날로그 컨트롤러의 경우 ×버튼을 강하게 눌러도 같은 조작이 나온다.

수비 조작

▶**차지 : □**
적의 볼을 빼앗는다. R2버튼을 누르면서 □버튼을 사용하면 왼쪽 스틱의 방향으로 발을 살짝 내밀어 볼을 걷어 낸다. □버튼을 강하게 누르면 숄더 차지를 사용하기도 한다.

▶**대시 : 왼쪽 스틱+×**
×버튼을 계속 연타하면 자동적으로 볼이 있는 방향으로 달린다. 왼쪽 스틱과 동시에 ×버튼을 누르면 퀵 대시를 구사한다. ×버튼을 누르고 있으면서 대시를 하면 스태미너의 감소량이 매우 많아진다.

▶**슬라이딩 : ○**
가볍게 누르면 약 슬라이딩, 강하게 누르면 강 슬라이딩이 되며 이때에는 파울이 되기 쉽다. R2버튼과 동시에 사용하면 서치없는 슬라이딩이 된다.



▶**숄더 차지 : △+○ or △+□**
어깨를 이용하여 상대를 밀며 강하게 누르면 파울이 된다. R2버튼과 함께 사용하면 서치없는 숄더 차지를 사용한다.



▶**상대를 저지 : × 연타**
자동적으로 볼이 있는 방향으로 달리며 근처에 상대가 있으면 상대의 진로를 막는다.

▶**볼컷트 : L2를 2번 누른다.**
점프하여 상대의 볼을 커트한다.

키퍼 조작

▶**펀트킥 : △**
골키퍼가 볼을 잡은 다음 멀리 차려 할 때 사용한다. 버튼을 강하게 누르면 더 멀리 나간다.

▶**오버 드로 : ○**
공을 야구공 던지듯이 힘차게 던진다.

▶**언더스로 : □**
가까이에 있는 아군 수비에게 패스를 한다.

▶**키퍼를 나오게 한다 : L1 + R1**
키퍼의 조작을 오토로 설정했을 때 사용할 수 있다. 골키퍼를 앞으로 나오게 하여 슛팅의 각도를 좁힐 때 사용한다.

드로인

▶**높은 드로인 : ○**
▶**낮은 드로인 : □**
▶**롱 드로인 : △**
볼을 던지기 직전에 다른 드로인 버튼을 누르면 그 드로인으로 변한다. 드로인을 받고자 하는 선수를 바꿀 때에는 R2버튼으로 변경할 수 있다.



▶**드로인 선수 교대 : L2**

코너킥, 프리킥, 골킥 조작

▶**플라이볼 : ○**
▶**그라운드 킥 : □**
▶**슛 : △**

▶**킥커의 위치 변경 : L1**
▶**킥 화살표의 ON/OFF : R2**
킥 화살표를 OFF로 했을 때 그라운드 패스를 하면 패스 커서가 있는 선수에게 패스를 한다. 슛, 플라이 볼은 왼쪽 스틱이 향하는 방향으로 차게 된다.

▶**시점 변경 : R1**


코너킥에서는 R2버튼을 이용하여 스핀을 넣어 주는 것이 필요하다

코너킥의 기타 조작
슛 코너 ON/OFF : L2
코너킥 포메이션의 변경 : ×

프리킥의 기타 조작(벽 없음)
킥커의 변경 : L2
볼을 놓고 정위치로 돌아가기 전에 패스, 플라이, 슛 버튼을 누르면 바로 재빠르게 시합을 재개하는 퀵 스타트를 사용할 수 있다.

프리킥의 기타 조작(벽 있음)
셋트 플레이 포메이션의 변경 : ×
세컨드 킥커가 있는 경우에는 슛 버튼을 누른 다음 L2버튼으로 세컨드 킥커가 차게 할 수도 있다. 수비측은 L2 버튼으로 벽이 되는 선수를 점프하게 한다.

패널티킥

▶**강킥 : △**
▶**약킥 : □ or ○**
▶**위치 변경 : L1**
※ *키퍼의 조작 : ○ or △ or □ or L1 or R1*

신나는 조작법 2(응용편)

[골키퍼와의 1대 1 상황에서]

1. 골키퍼와 1대 1 상황이 되면 골키퍼는 반드시 각도를 좁히며 튀어나온다. 그러면 대각선 방향으로 스틱을 움직이고 슛 버튼은 가볍게 툭 하고 누른다.

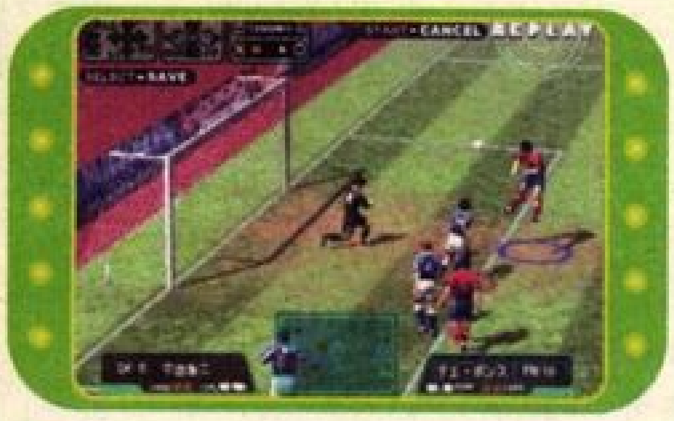


2. 골 에어리어 부근에서 오른쪽이나 왼쪽으로 드리블을 하면 골키퍼의 움직임이 다소 둔해진다. 드리블을 하던 방향의 골문 쪽으로 약간 강하게 슛을 하면 높은 확률로 들어간다.
3. 상대 골키퍼의 위치가 골문에서 어느 정도 떨어져 있다면 루프 슛을 날리자.

[양 사이드에서의 공격]

1. 사이드에서 상대의 페널티 에어리어 중앙으로 드리블을 하면서 레이더를 확인하여 따라오는 선수를 확인한다. 그리고 그 선수에게 서치 패스(□)를 한 다음 반대편 골대를 향해 슛을 날린다. 이때 중요한 것은 서치 패스를 하는 힘 조절로, 너무 강하게 하면 서치의 범위가 좁아지고, 반대로 너무 약하면 골키퍼나 수비에게 빼앗기게 된다.
2. 일단 센터링을 약간 강하게 차서 페널티 에어리어와 골 에어리어의 사이에 떨어뜨려야 한다. 이것은 힘조절이 필요하므로 연습을 통해서 감각을 익혀 둘 것. 너무 강하게 하면 반대편 사이드로 넘어가 버린다. 엄지로 버튼을 재빨리 문지른다는 생각으로 누르면 감각은 익힐 수 있을 것이다. 이렇게 올린 공을 헤딩으로 처리하자. 이때 슛의 방향은 센터링쪽이 아닌 반대편을 노릴 것. 매우 멋진 골장면을 볼 수 있다.

PLAYSTATION2



[미들 슛]

1. 페널티 에어리어 바깥쪽 약 20m 위치의 중앙 부근에서 옆으로 드리블을 하면서 수비수를 모은 다음, 갑자기 뒤로 공을 재껴서 그 방향으로 슛을 날린다. 슛 버튼은 강하게 누른다. 골키퍼가 드리블을 하는 방향으로 달려나와도 코스가 좋다면 골키퍼의 손이 미치지 않기 때문에 골로 연결된다.



2. 사이드에 있는 선수에게서 중앙에 있는 선수로 횡 서치 패스를 한다. 볼이 굴러가고 있는 방향으로 그대로 드리블을 한 다음 중앙을 지나서 그대로 미들 슛을 날린다.

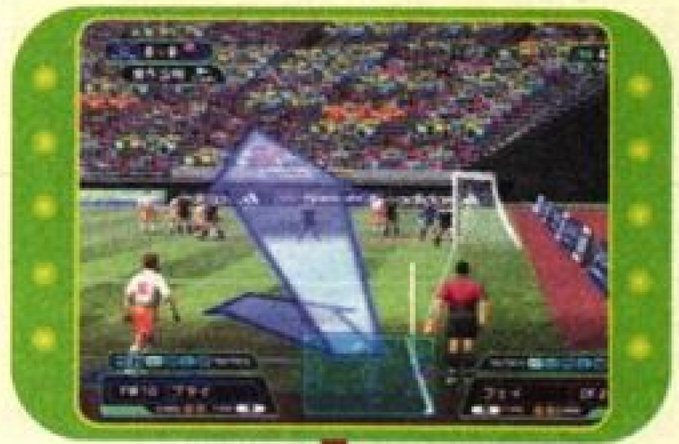
3. 포워드가 페널티 에어리어 내에서 볼을 잡으면 수비수가 슛을 방해하기 위해 모여든다. 이때 뒤쪽에 있는 MF에게 가볍게 패스하면 미들 슛의 기회가 생긴다. 상대의 DF와 아군에게 맞는 경우도 있기 때문에 차는 방향을 잘 잡아야 한다. 레이더를 보고 선수가 모여있지 않는 곳으로 슛을 날릴 것.

[프리킥]

1. 상대 진영에서의 프리킥은 골키퍼와 페널티 라인의 사이에 떨어뜨린다는 느낌으로 센터링을 하는 것이 이상적이다. 그 후에 FW진에게 간 볼을 약간 강하게 슈팅하면 능력이 높은 골키퍼를 제외하고는 대부분 볼을 흘릴 것이다. 이렇게 흘러나온 볼을 집어넣자.
2. 골라인 부근에서의 프리킥이라면 직접 슈팅도 노릴 수 있다. 약간 대각선일때 확률이 더 오르는데 골대의 구석 부분을 노려서 직접 슈팅을 가하면 된다.

[코너킥]

코너킥을 할 때 화살표는 그대로 두고 힘조절을 거의 끝에 다다를 정도로 누른다. 그리고 R2버튼을 이용하여 공을 골대쪽으로 휘게 만든다. 그후에 직접 헤딩슛을 할 수 있는 기회가 만들어진다. 반대쪽 골대쪽으로 날아가기 때문에 득점으로 연결되거나 골키퍼는 직접 잡지는 못해도 약하게 펀칭을 가하게 된다. 이렇게 흘러나온 볼은 다른 선수를 이용하여 골로 연결하자.







다양한 공격 루트를 찾아라 - 작전의 종류

게임 중에 사용 가능한 작전 설명이다. 작전 옆에 있는 영문자는 게임 중에 나타나는 각 작전의 약어이다.

작전 없음(作戦なし) - · ·
실행하는 작전이 없는 상태.

작전 해제(作戦解除) - C
현재 실행하고 있는 작전을 해제한다.

전원공격(全員攻撃) - AA
GK를 제외한 전원이 공격에 나선다. 다소 공격력이 낮아도 확실히 득점을 노릴 수 있지만 수비력이 감소한다.

전원수비(全員守備) - AD
공격진까지 수비에 참가한다. 볼을 따낸 다음 공격으로 전환하는데 시간이 걸리는 것이 단점이다.

오펜시브(オフィンシブ) - OF
현재의 포메이션을 공격위주로 배치한다.

디펜시브(ディフィンシブ) - DF
현재의 포메이션을 수비위주로 배치한다.

중앙 돌파(中央突破) - CA
중앙에 전력을 모아서 상대의 수비진을 돌파한다.

사이드 돌파(サイド突破) - SA
사이드로 공격진이 전개하며 공격해 들어간다.

역사이드 오버랩(逆サイドオーバーラップ) - OO
반대편 사이드로 선수가 들어간다.

스페이스 작성(중앙) (スペース作成(中央)) - SC
공격진이 좌우로 움직여서 중앙에 공간을 만든다.

스페이스 작성(좌) (スペース作成(左)) - SL
공격진이 오른쪽으로 움직여 왼쪽에 공간을 만든다.

스페이스 작성(우) (スペース作成(右))- SR
공격진이 왼쪽으로 움직여 오른쪽에 공간을 만든다.

카운터 어택(カウンターアタック) - CT
FW를 앞에 남겨두고 수비를 강화해서 기회가 오면 단번에 공격에 들어간다.

オフサイドトラップ(오프사이드 트랩) - OT
적이 공격할 때 디펜스라인을 재빨리 올려 상대의 오프사이드를 유도한다.

존프레스(ゾーンプレス) - ZP
미드필드 지역을 좁힌 다음 보다 많은 사람 수를 이용하여 재빨리 공격으로 전환한다.

밀어올리기(押し上げ) - CS
공격을 방어한 후에 바로 디펜스 라인을 올려서, 더 이상 공격하지 못하게 한다.

풀파워(フルパワー) - FP
각 선수가 전력으로 움직인다.

체력보존(體力保存) - PS
각 선수가 스태미너를 유지하면서 움직인다.

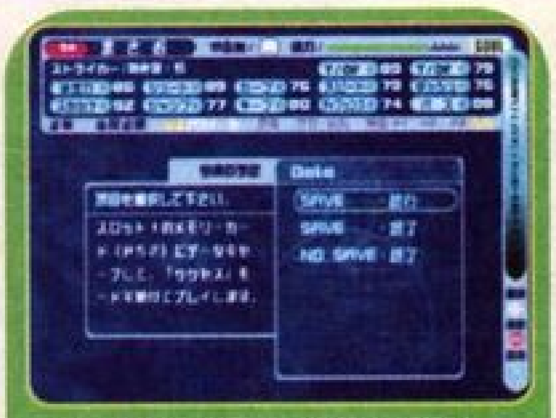
포지션 체인지1~4(ポジションチェンジ 1~4) - P1~P4
미리 설정한 포메이션으로 포지션을 바꾼다.

재미있는 석세스 모드

석세스 모드는 새롭게 선수를 육성하여 게이머 만의 선수를 만드는 것이 목적이다. 3년간 육성하게 되며 끊임없는 연습과 시합, 그리고 다양한 이벤트를 통해서 선수의 능력을 올려야 한다. 특히 대인 관계를 통해서(연속 이벤트 등) 얻는 능력은 굉장하므로 밑에 소개하는 이벤트를 숙지하고 자주 만날 필요가 있다. 선수를 처음 키울 때에는 서킷(サーキット) 연습을 통해서 스태미너를 70이상 올려놓고 시합 형식 연습을 하는 것이 좋다. 스태미너가 뒷받침되지 않는 연습은 체력이 쉽게 소모되기 때문이다. 그리고 석세스 모드 중간에 등장하는 시합에서는 반드시 이겨야 한다. 지거나 비길 때와 비교하여 오르는 능력 수치가 매우 높기 때문이다.



시합에서는 반드시 이겨 능력치를 충분히 올려놓을 것



필살 세이브를 이용하여 시합에서 비기거나 졌을 경우 다시 플레이할 수 있다


시합 후 경쟁자보다 높은 평가치를 받으면 능력 수치는 더욱 오른다

■ ■ ■ 석세스 모드의 등장인물

마키하라 메구미(牧原 萌)



사커 애니멀 TV의 인기 캐스터로 인기를 구가하고 있는 신인 아이돌. 어린 나이에도 불구하고 매우 바쁘다. 플레이어와 만날 때에는 다른 사람의 눈을 피하기 위해 변장을 하고 나타나기도 한다.

안나리더 마리넬리(アンナリーザ・マリネッリ)



플레이어가 소속되어 있는 팀의 사장 딸. 부자집 따님답게 콧대는 굉장이 높고 성격은 자기 중심적이다.

모니카 핸슨(モニカ・ハンソン)



랜덤 이벤트로 등장하는 소녀 화가. 외국에서 온 소녀로 혼자서 살고 있다.

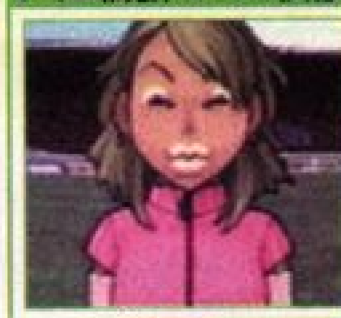
간호사 나탈리아(ナタリア)



간호사인 나탈리아를 만나기 위해서는 특별한 작업(?)이 필요하다. 간호사의 이름은 국가마다 틀리므로 혼동하지 말것. 간호사를 애인 후보로 만들기 위해서는 다소 어려운 작업이 필요하다.

1. 부상을 입어 병원에 갔을 때 간호사를 만난다. 이때 처음에 치료되지 않아서 두번째로 병원에 가면 만날 수 있다.
2. 토모를 1년째 12월 2주부터 2월 4주 사이에 5번 만난다.
3. 5번째 만나면 토모가 쓰러지는 병원 이벤트가 발생한다.
4. 3월 1째주에 부상으로 입원하지 않으면 거리에서 간호사를 만나고 그녀의 이름을 알 수 있으며, 애인 후보 명단에 들어간다.

우미노(海野)와 아베(阿部)





플레이어의 팀을 서포트하는 축구 팬. 상당히 일본틱하게 생겼다.

그 외 기타 팀 동료들

이홍기 (リ・ホンギ)	일본으로 플레이할 때에는 미야모토(宮本)
김동우 (キム・ドンウ)	일본으로 플레이할 때에는 하야미(速水)
유명곤 (ユウ・ミョンゴン)	일본으로 플레이할 때에는 오다(織田)
황정권 (ファン・ジョンコン)	일본으로 플레이할 때에는 아이다(相田)
오문식 (オウ・ムンシク)	일본으로 플레이할 때에는 카리야(狩谷)
하성해 (ハ・ソンハエ)	일본으로 플레이할 때에는 오쿠무라(奥村)


플레이어의 라이벌로 등장하는 상운

포지션별 연습 메뉴



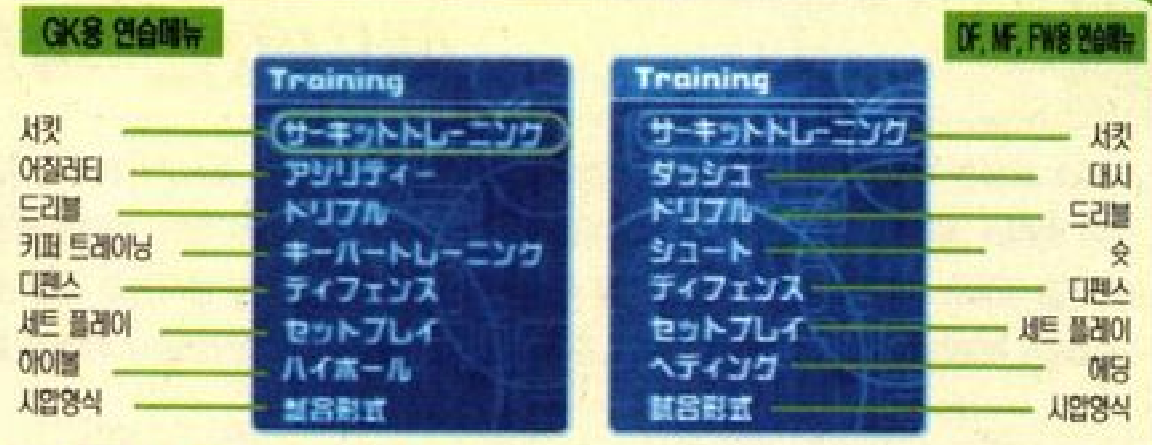
초반에는 서킷 메뉴를 통해서 스태미너를 키울 것

능력치 설명

결정력(決定力)	골 결정력	점프(ジャンプ)	점프력
슛(シュート)	슛의 강도	킵(キープ)	공을 상대에게 빼앗기지 않고 드리블할 수 있는 능력
커브(カーブ)	공을 휘어지게 찰 수 있는 정도	디펜스(ディフェンス)	수비력
스피드(スピード)	달리기의 속도	패스(パス)	패스의 강함과 정확성
대시(ダッシュ)	순간적인 가속도	T/OF	공격 전술 이해도
스테미너(スタミナ)	체력	T/DF	수비 전술 이해도

▶연습메뉴 보는 법

하단에 있는 연습 메뉴는 연습을 할 때 어떤 능력치가 오르고 내리는가, 그리고 어느 정도 상승, 하강하는 가를 일목요연하게 표로 정리한 것이다. 각 능력치는 컨디션에 따라서 ±3의 가산점이 붙으므로 항상 컨디션은 최상으로 유지하는 것이 중요하다. 같은 연습이라도 포지션에 따라 그 효과가 틀리므로 한번 확인하고 연습에 임할 것. 다른 부분은 포인트이고 부상율만 %로 보면 된다.



골키퍼(GK)

골키퍼는 다른 포지션과는 다른 패러미터와 트레이닝 메뉴를 갖고 있다. 골키퍼에게는 키퍼와 골킥, 그리고 헤딩 슛 등을 방어하기 위한 점프 능력이 필요하다.

디펜더(DF)

디펜더를 키우기로 한다면 4개의 하위 포지션(리베로, 센터백, 스토퍼, 사이드 백)을 선택할 수 있다. 리베로(リベロ : LI)는 일종의 전천후 선수로 수비뿐만 아니라 공격에까지 가담하는 플레이어를 말한다. 일본 가시와 레이솔에서 활약하고 있는 홍명보 선수가 이 포지션을 맡고 있다. 센터백(センターバック : CB)은 디펜스 라인 중앙에 위치한 수비수를 말하며 주로 상대의 패스를 끊거나 공격수를 마크한다. 스토퍼(ストッパー ST)는 주로 상대팀의 FW를 마크한다. 사이드백(サイドバック SB)은 라인 쪽에 위치하여 상대방의 양 날개쪽 MF를 마크하며 때때로 공격에 가담하기도 한다.

미드필더(MF)

미드필더는 3개의 하위 포지션을 키울 수 있으며 주로 그라운드의 지휘관 역할을 맡는 선수를 만들게 된다. 현대 축구에서 가장 중요하게 생각하는 부분이 바로 미드필더로, 미드필더를 어떻게 구축하느냐에 따라 공격적, 또는 수비적으로 팀컬러가 형성된다. 윙백(ウィングバック WB)은 양 사이드의 공격과 수비를 맡는 포지션으로 이영표 선수나 박진섭 선수가 이 포지션에 있다. 보란체(ボランチ BO)는 상대의 패스를 차단하고 공격시 빈 공간으로 공을 찔러 주는 역할을 담당한다. 오펜시브 하프(オフィンシブハーブ OH)는 득점 기회를 만들어 FW를 도와주는 역할을 담당한다. 또는 기회가 생기면 직접 중, 장거리 슈팅을 날리기도 한다. 한국팀에게 절실한 포지션이 바로 오펜시브 하프로 AS로마에서 활약하고 있는 일본의 나카타, 프랑스의 지단이 바로 이 포지션을 맡고 있다.

포워드(FW)

축구의 목적은 바로 골인이다. 포워드는 축구의 목적을 담당하는 포지션으로 가장 중요한 임무를 맡고 있다. 포워드는 3개의 하위 포지션이 있으며 게이머가 아마도 가장 처음에 키우려는 포지션일 것이다. 윙(ウィング WG)은 사이드 돌파를 통해서 다른 포워드에게 볼을 공급하는 포지션이다. 센터포워드(センターフォワード CF)는 포스트 플레이를 통해서 상대의 수비수를 교란, 골을 넣는 공격수이다. 스트라이커(ストライカー SK)는 상대편의 최전선에서 상대 수비를 뚫고 골을 넣거나, 빈공간을 만들어서 다른 MF나 FW로 하여금 슛을 할 수 있는 기회를 만들어 주는 포지션이다.

	포지션	연습명	체력	결정력	슛	커브	스피드	대시	스태미너	점프	킥	디펜스	패스	키퍼	공격의식	수비의식	감독	코치	팀메이트	부상율
GK	서킷	-2	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	1	1	1	1	-	1	
GK	어질리티	-2	-	-	-	2	2	-	-		-1	-1		-	-	-	-	-	3	
GK	드리블	-2	-	-	-	1	-	-	-	3	-	-2	-2	-	-	-1	-1	-1	1	
GK	키퍼	-2	-	3	-	-	-	-1	-	-	-2	-	3	1	2	1	-	1	3	
GK	디펜스	-1	-2	-2	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	2	-	-1	-1	1	
GK	세트 플레이	-1	1	-	3	-	-	-1	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	3	
GK	하이볼	-1	-	-	-	-	-1	-1	3	-	-	-	-	-	1	1	-	-	3	
GK	시합형식	-3	-	1	-	-	-	2	-	-	-	3	1	1	2	1	1	1	6	
DF	서킷	-2	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	1	1	1	1	-	1	
DF	대시	-2	-	-	-	2	2	-	-	-	-1	-2	-	-	1	-	-	-	3	
DF	드리블	-2	-	-	-	1	-	-	-	3	-	-2	-2	1	-	-	-1	-1	1	
DF	슛	-2	2	3	-	-	-	-1	-	-	-2	-	3	1	-	-1	-1	-3	1	
DF	디펜스	-1	-2	-1	-	-	-	1	-	-	3	-	-	-	2	1	1	-	3	
DF	세트 플레이	-1	-	-	3	-	-	-1	-	-	2	-	-	-	1	-	-	-	3	
DF	헤딩	-1	-	-	-	-	-1	-1	3	-	1	-	-	-	1	1	-	-	3	
DF	시합형식	-3	-	-	-	-	-	2	-	-	2	3	1	1	2	1	1	1	6	
MF	서킷	-2	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	1	1	1	1	-	1	
MF	대시	-2	-	-	-	2	2	-	-	-	-1	-2	-	-	1	-	-	-	3	
MF	드리블	-2	-	-	-	1	-	-	-	3	-	-2	-2	1	-	-	-1	-1	1	
MF	슛	-2	2	3	-	-	-	-1	-	-	-2	-	3	1	-	-1	-1	-3	1	
MF	디펜스	-1	-2	-1	-	-	-	-1	-	-	3	-	-	-	2	1	1	-	3	
MF	세트 플레이	-1	-	-	3	-	-	-1	-	-	2	-	-	1	1	-	-	-	3	
MF	헤딩	-1	-	-	-	-	-1	-1	3	-	1	-	-	-	1	1	-	-	3	
MF	시합형식	-3	-	-	-	-	-	2	-	-	2	3	1	1	2	1	1	1	6	
FW	서킷	-2	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	1	1	1	1	-	1	
FW	대시	-2	-	-	-	-2	-2	-	-	-	-2	-2	-	-	-	-	1	-	3	
FW	드리블	-2	-	-	-	1	1	-	-	3	-	-2	-2	1	-	-	-	-1	1	
FW	슛	-2	2	3	-	-	-	-1	-	-	-2	-	2	2	-	1	-	-3	3	
FW	디펜스	-1	-2	-2	-	-	-	1	-	-	3	-	-	-	2	-1	-3	-	1	
FW	세트 플레이	-1	2	-	3	-	-	-1	-	-	-	-	-	1	1	1	-	1	3	
FW	헤딩	-1	2	-	-	-	-2	-1	3	-	-	-	-	1	-	-	-	-	3	
FW	시합형식	-3	1	2	-	-	-	1	-	-	-	3	1	2	1	1	1	1	6	

포지션별 미니 게임

GK – 페널티 방어 연습



화살표의 배치는 국내 모 댄스 게임과 똑같다. 플레이 방법은 화살표에 맞게 왼쪽 스틱을 움직이고 ○버튼을 누르면 된다. 중앙 부분에 커서가 왔을 때에는 그냥 ○버튼만 누르면 된다. 처음에는 시간적인 여유를 주지만 레벨이 오르면 빨리 반응하여 스틱과 버튼을 눌러야 한다. 라이벌은 보통 4~6레벨 정도로 방어하므로 이보다 많이 방어하면 능력치가 많이 오른다.

DF – 1대 1 인터셉트

1 대 1 상황에서 상대가 공을 몰고 골라인 안쪽까지 들어와서 슛을 날린다. 그전에 공을 뺏는 것이 목적이다. 상대를 압박하는 ×버튼과 공을 커트하는 □버튼을 활용하여 커트 할 것. 만약 돌파당했다면 최후의 수단인 ○버튼을 이용하여 슬라이딩을 감행하자. 라이벌은 4~5레벨 정도로 인터셉트한다.

MF – 1대 1 인터셉트

DF와 같은 미니 게임이므로 DF편을 참조할 것.

FW – 세트 플레이

포워드는 세트 플레이를 통해서 골에 표시되는 네모칸 안에 골을 맞추어야 한다. 네모가 크다면 쉽게 맞출 수 있지만 문제는 그 크기가 작을 때 발생한다. 이때의 요령은 슛 화살표를 네모의 바로 밑 부분에 맞추고 슛 게이지를 가득 채워서 슛을 날리면 된다. 그리고 5째 이상부터는 벽이 생기는 데 이 때에는 슛 화살표를 끝까지 올리고 슛 게이지를 약 1/10정도로 약하게 하여 슛을 날리면 된다.



특징 습득표 및 설명

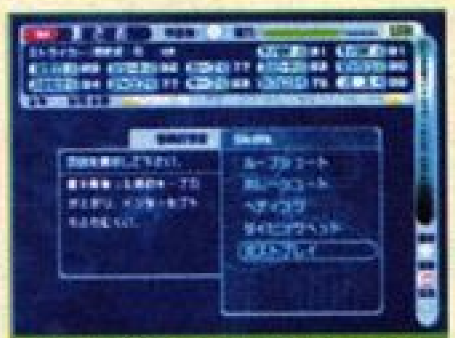


스토커가 주는 '신 슈퍼 스타로의 지름길'의 효과

다음의 특징 습득표는 언제 어떻게 얻을 수 있을지 표로 정리한 것이다. 시작할 때 O가 있는 기술의 경우, 필요한 기술이 나올 때까지 리셋을 하면 석세스 모드 처음 시작할 때 얻을 수 있다(단, 확률이 낮다).

특징	시작할 때	이벤트로	아이템	설명
골잡이(点取り屋)		○	○	FW의 칭호
사령탑(司令塔)		○	○	MF의 칭호
세계의 벽(世界の壁)		○	○	DF의 칭호
수호신(守護神)		○	○	GK의 칭호
철인(鉄人)	○	○	○	부상을 거의 입지 않는다
야생의 감각(野生の勘)	○	○	○	포지션닝이 뛰어남
폭발남(爆発男)	○	○	○	득점하면 컨디션 UP
철벽남(鉄壁男)		○		실점 기회를 넘기면 컨디션 UP
몸싸움에 강함(あたりにつよい)	○	○	○	볼 경쟁에 강하다
몸싸움에 약함(あたりによわい)		○		볼 경쟁에 약하다
옐로우 맨(イエローマン)	○	○	○	옐로우나 레드 카드가 나올 확률이 높다
센스가 좋음(センスがいい)	○	○	○	트레이닝의 효과 증가
센스가 나쁨(センスわるい)	○	○		트레이닝의 효과가 감소
역경에 강함(逆境につよい)		○		팀이 지고 있으면 능력치 업
회복이 빠름(回復はやい)	○	○	○	스태미너의 회복이 빠르다
회복이 늦음(回復おそい)	○	○	○	스태미너의 회복이 늦다
마리시아(マリーシア)	○	○		옐로우나 레드가 나올 확률이 낮다
춤꾼(踊り上手)	○	○	○	골을 넣으면 춤을 춘다
슈퍼 서브(スーパーサブ)	○	○		후반에 교체되어 나오면 능력치 UP
축제남(お祭り男)	○	○		큰 시합에서는 컨디션이 최상이 된다
승부에 강함(勝負強い)	○	○		동점 상황에서 결정력 UP
승부에 약함(勝負弱い)		○		동점 상황에서 결정력 DOWN
더위를 모름(暑さしらず)	○	○	○	기온이 높으면 컨디션이 좋아진다
더위에 약함(暑さによわい)	○	○	○	기온이 높으면 컨디션이 나빠진다
추위에 약함(寒さに弱い)	○	○		기온이 10°C 이하일 때 컨디션이 나빠진다
악천후에 강함(悪天候つよい)		○	○	악천후에는 컨디션이 좋음
비에 약함(雨に弱い)		○	○	비가 내리는 날에는 컨디션이 나쁨
참을성이 없음(切れやすい)		○	○	모티베이션이 떨어지기 쉽다
변덕스러운 사내(ムラッ気)		○		컨디션의 격차가 크다
부상당하기 쉬움(ケガしやすい)	○			부상당하기 쉽다

기술 습득표 및 설명



각 포지션에 필요한 기술은 반드시 얻자

다음의 기술 습득표는 언제 어떻게 얻을 수 있을지 표로 정리한 것이다. 시작할 때 O가 있는 기술의 경우, 필요한 기술이 나올 때까지 리셋을 하면 얻을 수 있다(단, 확률이 낮다). 골키퍼의 경우 1 대 1, 하이볼, PK키퍼 기술을, DF의 경우 슬라이딩, 맨 마크, 인터셉트, 미들 슛이나 롱슛, 스루 패스, 롱패스 기술을, MF의 경우 드리블, 미들 슛, 인터셉트, 롱 드로인, 스루 패스, 프리킥 등의 기술을, FW의 경우 페인트, 드리블, 헤딩, 다이빙 헤드, 발리 슛, 루프 슛, 포스트 플레이 등의 기술을 습득하면 좋다.

기술명	시작할 때	시합 후	이벤트로	효과
드리블(ドリブル)	○	○	○	대시할 때 드리블이 쉬워진다
페인트(フェイント)	○	○		반대 방향으로 쉽게 공을 쥐으며 적을 잘 속인다
미들슛(ミドルシュート)		○	○	미들슛의 성공률이 오른다
롱슛 (ロングシュート)		○	○	롱슛의 성공률이 오른다
스루 패스 (スルーパス)		○	○	스루 패스를 잘 찔러 넣는다
롱패스(ロングパス)	○	○	○	빠르게 낙하 지점에 떨어지는 롱패스를 잘 사용한다
슬라이딩(スライディング)		○	○	슬라이딩을 할 때 DF의 능력이 오른다. 파울이 잘 나오지 않는다
맨 마크(マンマーク)	○	○	○	상대 선수를 마크할 때 평소보다 더 밀착한다
인터셉트(インターセプト)	○	○	○	적극적으로 상대의 패스를 커트한다
헤딩 (ヘディング)		○	○	헤딩슛을 할 때 슛 결정력이 오른다
다이빙 헤드(ダイビングヘッド)		○	○	다이빙 헤딩시 결정력이 오른다
발리 슛 (ボレーシュート)	○	○	○	발리 슛을 할 때 결정력이 오른다
오버 헤드 (オーバーヘッド)	○	○	○	오버 헤드 슛을 할 때 결정력이 오른다
루프 슛 (ループシュート)	○	○	○	볼의 낙하 속도가 오른다
포스트 플레이(ポストプレイ)	○	○		FW의 기술로 상대에게 볼을 잘 빼앗기지 않는다
트랩 (トラップ)			○	업사이드 트랩 등이 잘 걸리지 않는다
롱 드로인 (ロングスロー)	○	○	○	드로인의 던지기 거리가 오르며, 세트 플레이시 결정력이 오른다
프리킥 (フリーキック)	○	○		프리킥을 할 때 결정력이 오른다
코너 킥 (コーナーキック)	○			코너킥을 할 때 결정력이 오른다
PK 키커 (PKキッカー)		○	○	패널티 킥을 할 때 결정력이 오른다
1 대 1 (1對1)	○		○	골키퍼가 상대 선수와 1대 1이 되었을 때 반응 속도가 오른다
하이볼(ハイボール)	○	○		골키퍼가 높은 볼에 대한 반응 속도가 오른다
PK 키퍼 (PKキーパー)	○			패널티 킥을 막을 때 방어 확률이 오른다

이벤트

○ : 연속 또는 특정 이벤트　　◇ : 상담으로 랜덤하게 획득

종류	상대	아이템, 획득하는 기술 및 특징	이벤트 발생 조건
○	메구미(恵)	GOAL & SOUL	3년째 10월 1주째부터 11월 3주째 사이에 3번 대화를 하면 12월 4주째에 라이브 이벤트 발생
○	모니카(モニカ)	풀색의 바람	3년째 10월 1주째부터 11월 2주째 사이에 3번 대화를 하면 얻어짐
○	나탈리아(ナタリア)	실록! 축구위인전	3년째 7월 2주째에 대화한다
○	동우	골잡이, 발리 슛, 다이빙 헤드, 헤딩	2년째 1월 3주째부터 2월 4주째 사이에 3회 대화하면 하이미가 시합에서 부상을 당하는 이벤트가 발생한다. 그리고 3월 2째주에 한번더 대화를 하면 특기를 익히게 된다.
○	성해	페인트, 결정력, 킥, 패스 UP	2년째 8월 1주에 대화하면 멀티 플레이어 이벤트 발생. 그 후 8월 2째주에도 대화를 나눈다. 9월 1주째에 상담하면 연습에서 싸움을 하고 9월 4주째에 오쿠무라가 연습에 나오지 않게 된다.
○	홍기	루프 슛, 스피드, 대시, 패스 UP	2년째 6월 3주부터 7월 4주까지 3회 대화한다.
○	정권	리전드 오브 슈즈	2년째 4월 1주부터 5월 2주까지 4번 대화한다.
○	명곤	FW - PK키커, 헤딩 MF - 미들 슛, 롱 슛 DF - 맨 마크, 롱 스루	2년째 3월 1주부터 4월 1주까지 3회 대화한다.
○	문식	개정 지고의 전술	3년째 10월 4주부터 11월 3주까지 2번 대화한다.
◇	문식	야생의 감각 또는 승부에 강함 또는 승부에 약함	코인이 어디에 있는지 맞추는 이벤트. 모두 맞추면 야생의 감각, 높은 확률로 맞추면 승부에 강함, 모두 틀리면 승부에 약함이 붙는다.
◇	감독	양발잡이, 미들 슛	감독과 상담하면 양발잡이 이벤트 발생(낮은 확률로)

아이템

아이템을 통해 기술을 습득하는 것은 매우 안전한 방법에 속한다. 연속 이벤트와는 달리 한번에 획득할 수 있으므로 좋아 보이지만, 그 전에 많은 투자(많이 만나서 호감도 등을 올리는 것)가 이루어져야 하기 때문에 의외로 아이템을 얻지 못하는 경우가 많다. 의외로 많은 도움을 주는 캐릭터가 바로 스토커. 생긴 건 귀여운데 자라온 환경이 이상한 듯 성격이 음흉하다. 그녀가 주는 아이템은 랜덤으로 결정되므로 세이브는 필수이다. 즉 석세스를 진행하면서 가끔 세이브를 한 다음, 스토커가 준 아이템이 괜찮은 것이라면 다시 한번 세이브하여 진행하고, 반대로 능력치를 내리는 아이템이라면 리셋하여 다시 플레이하는 방법이 필요하다.

아이템 명	누가 줄까?	효과	이벤트
사랑의 투톱(愛の2トップ)	토모	결정력, 슛, OH 전술 UP	2년째 생일
골에 걸린 무지개(ゴールにかかる虹)	토모	루프 슛	3년째 생일
GOAL & SOUL	토모	폭발남, 결정력, 슛, 스피드, 대시 UP	3년째 12월 4주
고성능 유산측정기(高性能乳酸測定器)	안나	체력, 스태미너, 디펜스 UP	2년째 생일
머슬·머슬(マッスル·マッスル)	안나	몸싸움에 약함, 디펜스 UP	3년째 생일
유명선수 사인 볼(有名選手サイン入りボール)	모니카	킥, 패스 UP	2년째 생일
스텝! 스텝! (ステップ!ステップ!)	모니카	트랩, 스태미너, 킥 UP	3년째 생일
풀색의 바람(芝色の風)	모니카(モニカ)	드리블, 롱패스, 페인트, 스루 패스, 커브, 스피드, 대시, 킥, 패스 UP	12월 4주
자신을 알라(自分を見つめよう)	간호사	효과 없음	2년째 생일 (호감도가 낮을 경우)
정체술의 비밀(整体術の秘密)	간호사	체력, 스태미너 UP	2년째 생일
실록! 축구위인전(実録! 蹴球偉人伝)	간호사	철인, 몸싸움에 강함, 회복 빠름, 체력, 스태미너 UP	3년째 7월 2주
리전드 오브 슈즈(レジェンド·オブ·シューズ)	??	악천후에 강함, 슛, 대시, 디펜스, 패스 UP	2년째 5월 2주
개정 「지고의 전술」(改訂「至高の戦術」)	카리아	사령탑, 드리블, 스루 패스, 페인트, 결정력, 슛, 커브, ST, 킥, 패스, 전술 UP	3년째 11월 4주
슈퍼 컨디션 EX(スーパーコンディションEX)	감독	체력회복, 스태미너 UP	

스토커가 주는 아이템

사커 레슨 1·2·3(サッカーレッスン1·2·3)	스토커	센스가 좋음, 결정력, 슛, 커브, 스피드, 대시, 스태미너 UP
신소재 레거스(新素材レガース)	스토커	킥, 디펜스 UP
매직 애슬릿 테이프(マジックアスレチックテープ)	스토커	대시, 점프 UP
삼바데 댄스! 2 (サンバでダンス! 2)	스토커	출꾼, 스피드, 대시, 스태미너 UP
뉴 핸디 타겟(ニューハンディーターゲット)	스토커	결정력, 슛, 커브 UP
신세대 트레이닝 웨어(新世代トレーニングウェア)	스토커	더위에 강함, 체력, 스태미너 UP
신 슈퍼 스타로의 지름길(新スーパースターへの近道)	스토커	FW – 골잡이, 야생의 감각, 다이빙 헤드, 오버 헤드 MF - 사령탑, 야생의 감각, 드리블, 페인트, 스루 패스 DF - 세계의 벽, 야생의 감각, 슬라이딩, 인터셉트 GK - 수호신
세상에서 가장 이상한 사커(世にも奇妙なサッカー)	스토커	소심자
읽어서는 안될 의학서(読んではいけない医学書)	스토커	회복이 늦음
행운의 황금색 인형(幸せの黄色い人形)	스토커	옐로우 맨, 부상당하기 쉬움
레인보우 속스(レインボーソックス)	스토커	센스가 나쁨
끈적끈적한 스파이크(ぬるぬるスパイク)	스토커	비에 약함

스토커는 간혹 굉장한 아이템을 던지기도 한다 ▶





프로 석세스 팀을 만들자

실황 파워풀 프로야구 7





석세스(サクセス). 자신의 손으로 실제 게임에서 사용할 수 있는 선수를 만들어 보는 육성 시뮬레이션 게임. 그 능력이 높든 낮든 자신의 손으로 선수를 만들어 냈다는 것만으로도 기쁨을 얻을 수 있는 이 모드의 즐거움을 이제 이 공략을 보는 모든 사람들에게 나누어주려고 한다.

공략 … 防塵

PS2

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 코나미

●발매일 : 7월 6일 ●발매가 : 오픈

화면 보는 법과 아이콘의 사용법

■ 일단 화면을 보는 법을 알자





① 자신의 캐릭터의 이름이 표시된다.
② 현재 자신의 컨디션이 표시된다. 보라색→파란색→노란색→붉은색→핑크색 순으로 컨디션이 좋다.
③ 현재 자신의 터프도가 표시된다. 꽉 차있을수록 부상을 당할 확률이 떨어진다.
④ 현재 자신의 체력이 표시된다. 높을수록 부상을 당할 확률이 떨어진다. 부상 확률이 낮더라도 체력이 낮으면 부상을 당하는 경우가 있으며 휴식 계열 이외의 훈련, 각종 이벤트 등으로 감소한다.
⑤ 자신의 능력이 표시된다.

(타자(투수)가 가지고 있는 능력)

※ 투수의 경우에는 능력 윈도우에 표시되지 않는다

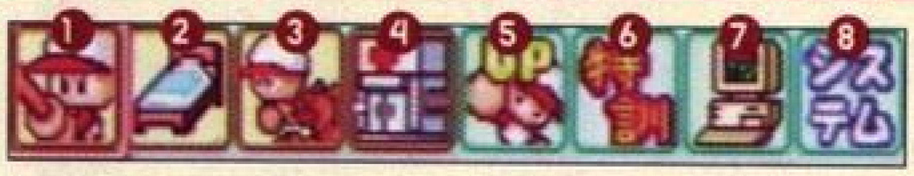
- **미트커서(ミート)**: 게임에서 나오는 방망이 모양 커서의 크기. 클수록 공을 치기 쉽겠지?
- **파워(パワー)**: 타자가 공을 때리는 힘. 높을수록 홈런이나 장타가 나오기 쉽고 타구의 속도도 힘있고 빠르다
- **주력(走力)**: 타자의 발 빠르기를 나타낸다. 높을수록 속도가 빨라 진루가 쉬워진다
- **견력(肩力)**: 선수의 어깨 힘을 나타낸다. 높을수록 송구의 속도가 빨라지며 가능한 지면에 바운드 없이 공을 목표한 곳까지 던질 수 있게 된다
- **수비력(守力)**: 수비력을 나타낸다. 이것이 높으면 자신의 수비 범위가 늘어나며 에러 확률도 떨어진다. 또한 다이빙 캐치 등의 수비를 펼치기가 용이하다

(투수가 가지고 있는 능력)

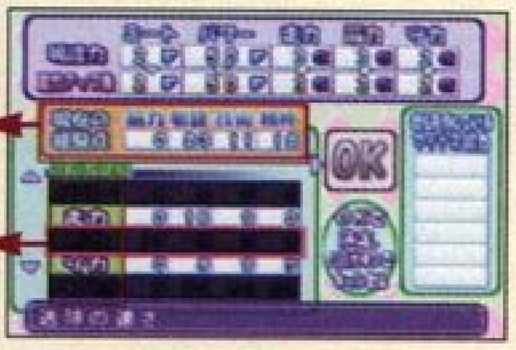
- **최고구속(最高球速)**: 투수의 컨디션이 핑크색일 때에 던지는 공의 속도이다
- **컨트롤(コントロール)**: 투수의 제구력을 나타낸다. 이것이 높을수록 자신이 선택한 코스로 정확하게 공이 들어간다
- **스태미너(スタミナ)**: 투수의 체력을 나타낸다. 높을수록 많은 공을 던질 수 있다

⑥ 현재 자신이 2군인가, 1군인가, 아니면 레귤러 선수인가가 표시된다. 레귤러(レギュラ)가 되면 더 이상 위치는 변하지 않는다. 대략 2.4군 이상이 되면 시합에 나갈 수 있다.
⑦ 현재의 기간이 표시된다.
⑧ 아이콘 윈도우로서 여기에서 아이콘을 골라서 자신이 하고 싶은 일들을 할 수 있다.
⑨ 문자 윈도우로서 자신이 고른 연습의 결과, 이벤트에서 캐릭터들의 대사 등이 표시된다.

■자, 다음은 각 아이콘의 기능. 일단은 메인 화면 아이콘부터



① 연습을 하는 아이콘. 그림이 바뀌는 경우가 있으나 기능에 변화는 없다.
② 쉬는 아이콘. 체력을 회복한다.
③ 놀러나가는 아이콘. 같이 놀 사람을 그림에서 고르면 각종 이벤트가 진행된다.
④ 병원에 가는 아이콘. 평소에는 등장하지 않으며 충치나 불면증, 감기나 손톱 깨짐 등의 병이 있을 때에만 등장한다. 입원했을 때에도 나온다.
⑤ 능력을 올리는 아이콘. 여기에서 자신이 벌어놓은 능력치를 가지고 능력을 올릴 수가 있다. 능력을 올리는 기본은 연습 아이콘을 택하여 등장하는 여러 가지 연습 중에 자신이 올리고 싶은 능력에 관한 연습을 한다. 그 다음에 이 능력 UP 아이콘을 선택하면 각 항목의 경험치가 올라가 있는 것을 알 수 있다.



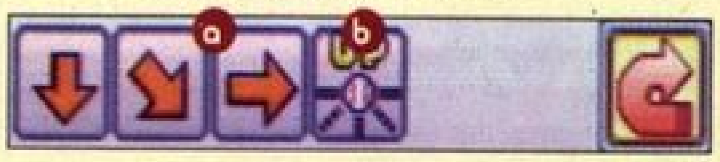
◀ 화면을 보면 맨 윗칸의 숫자들이 자신이 가지고 있는 경험치이며 아래에 나오는 숫자들이 좌측의 능력을 올리는 데에 필요한 경험치를 나타낸다.

⑥ 특훈을 만드는 아이콘. 현재 자신이 실행할 수 있는 연습 하나와 자신이 가지고 있는 아이템 하나를 조합하여 특훈을 만들어 낼 수 있다.
⑦ 자신의 능력과 소지 아이템을 볼 수 있다.
⑧ 시스템 아이콘. 음성 입력, 세이브, 게임 포기, 게임 메시지의 간략화 등을 할 수 있다.

■ 이제 가장 중요한 연습 아이콘을 보자



① 기초 연습. 주로 터프도와 감독의 평가를 올리기 위해 사용한다. 근력과 정신력이 오르기는 하지만 매우 미미한 수준이며 다른 경험치가 떨어지기 때문에 경험치 벌기로는 쓸 수 없다. 10회 연습하여 레벨이 오르면 체력 최대치가 늘어난다.
② 근력 연습. 타자 전용. 파워를 늘리고 싶을 때에 사용하면 된다. 오로지 근력 경험치만 습득하며 터프도가 약간 늘어난다. 다른 경험치는 떨어진다.
③ 타격 연습. 타자 전용. 미트 커서와 파워를 늘리고 싶을 때에 사용하면 된다. 근력 경험치는 근력 연습에 비해 적지만 기술 경험치가 올라가며 체력의 소모가 적은 것이 장점. 타자를 만들 때에 가장 많이 사용하는 연습이기도 하다.
④ 수비 연습. 수비력을 늘리고 싶을 때에 사용하면 된다. 기술 경험치와 민첩 경험치가 올라가며 체력의 소모가 크다. 수비형 선수를 만드는 기본적인 연습
⑤ 주력 연습. 타자 전용. 주력을 늘리고 싶을 때에 사용하면 된다. 주력 경험치가 주로 올라가며 다른 경험치는 떨어지지 않는다. 타격 연습과 병용하여 이 2개만 사용하면 모든 경험치를 감소 없이 올릴 수 있다.
⑥ 회복 연습. 아주 약간의 기술 경험치와 함께 약간의 체력, 터프도가 올라간다. 주로 캠프에서 체력을 회복하고 싶을 때에 사용하며 높은 레벨의 회복 계열 특훈은 나쁜 특수 능력을 제거해 주기도 한다.
⑦ 정신 연습. 정신력이 대폭으로 증가하는 연습으로 미트 커서와 수비력, 특수 능력을 얻기 위해서는 반드시 필요한 것이 정신력이다. 주위의 평가가 큰 폭으로 떨어지기 때문에 자주 트레이닝에서 사용하기를 추천하는 연습이다.
⑧ 속구 연습. 투수 전용. 구속을 늘리고 싶으면 이것을 하는 것이 좋다.
⑨ 제구 연습. 투수 전용. 컨트롤을 늘리고 싶으면 하자. 속구 연습과는 달리 다른 경험치를 감소시키지 않는 장점이 있다.
⑩ 변화구 연습. 투수 전용. 새로운 변화구를 익히거나 변화구의 낙차를 키우고 싶으면 이 연습을 하자. 이것은 아이콘을 선택하면 아이콘이 하나 더 나온다.



ⓐ 왼쪽부터 슬라이더, 커브, 포크, 싱커, 슈트(좌투수는 반대) 구질의 변화구를 익힐 수 있다. 단 터프도와 체력을 대폭으로 요구하므로 사전에 높은 수준의 터프도와 체력이 요구된다.
ⓑ 이미 가지고 있는 변화구의 낙차를 높이고 싶으면 이 연습을 하자. 변화구 포인트를 늘리고 싶을 때에 필요하다.

⑪ 특훈. 자신이 만들어 낸 연습을 할 수가 있다. 특훈의 효과는 종류에 따라 다르다.

석세스 모드 시간표

석세스 모드가 이루어지는 기간은 3년. 이 기간 동안에 1군 레귤러로 선발되는 것이 목표(꼭 레귤러가 아니더라도 엔딩에서 레귤러로 올라가는 경우도 있다)로서 매년 행사(?)와 이벤트 진행은 12개 구단이 모두 다음과 같은 방식으로 이루어진다.

2군

1월-입단(1년째), 2년째부터 휴식 또는 자주 트레이닝 → 2월-1주~4주: 춘계 캠프 → 3월-1주: 오픈전 → 4월-시합 → 5월-시합 → 6월-시합 →7월-신인 올스타 → 8월-시합 → 9월-시합 →
10월-3주~11월 3주: 추계 캠프 → 12월-계약변경 , 오프 → 집으로 간다(實家に…)
→ 자주 트레이닝을 시작한다(自主トレ…) → 12월 4주까지 휴식. 이후로는 트레이닝과 휴식 중 선택 1월 4주까지 트레이닝

1군

1월-휴식 또는 자주 트레이닝 → 2월-1주~4주: 춘계 캠프 → 3월-1주: 오픈전 → 4월-시합 → 5월-시합 → 6월-시합 → 7월-올스타 → 8월-시합 → 9월-시합 → 10월-3주~11월 3주: 추계 캠프. 우승했을 경우에는 전일본 시리즈. 10월 4주부터 캠프 → 12월-계약변경. 오프 → 집으로 간다(實家に…)
→ 자주 트레이닝을 시작한다(自主トレ…) → 12월 4주까지 휴식. 이후로는 트레이닝과 휴식 중 선택 1월 4주까지 트레이닝

12개 구단 특별 분석

주니치 드래곤즈



팀의 특색

구단 한정 이벤트가 적고 특별히 얻을 수 있는 특수능력도 없다. 게다가 타자를 육성할 경우에 얻을 수 있는 경험치가 다른 구단에 비해 적다는 최악의 단점도 가지고 있어서 도저히 타자는 좋은 선수가 나오기 어렵다. 하지만 투수의 경우 연습에서 들어오는 경험치의 양이 많고 자신이 직접 이름을 지을 수 있는 오리지널 변화구를 배울 수 있는 것이 장점이다. 결론적으로는 투수 육성에 적합한 팀. 오리지널 변화구를 얻었다면 이 구단에서 얻을 수 있는 것은 다 얻은 셈이므로 기본적인 연습에 충실하자. 오리지널 캐릭터는 아바타(阿畑).



주요 이벤트

타코야키(문어구이) 파티

아바타의 평가가 높으면 때때로 발생. 아베와 주인공을 불러 타코야키 잔치를 벌이는 이벤트로 체력이 회복되며 컨디션도 1단계 올라간다. 공짜로 얻은 듯한 기분이 드는 이벤트.

아바타 오리지널 베이스볼 비디오

아바타 자신의 시합을 찍은 비디오를 주인공에게 빌려주는 이벤트이다. 여기에서 아래 항목을 선택하여 거절하면 무사히 넘어갈 수 있지만 멋모르고 위의 항목을 선택해버리면 컨디션이 1단계 떨어지므로 주의할 것.

아바타 필살 비디오

이번에는 아바타를 찍은 비디오가 아닌 아바타가 어딘가에서 구한 비밀 비디오. 내용은 대단히 성(性or成)스러우며 체력이 대폭 상승. 컨디션도 1단계 올라가며 랜덤으로 탄도가 1 올라간다.

오리지널 변화구 개발



▲ 변화구의 이름은 자기 마음대로 짓자

아바타와 계속해서 놀아서 평가를 올리다보면 높은 확률로 발생한다. 던질 수 있는 변화구가 하나도 없으면 일어나지 않는다. 처음에는 자신이 가진 구종 중에 어떤 것을 개조할 것인지를 선택한다. 두 번째로는 변화구의 이름을 짓는다. 반각 9바이트까지 이름을 지을 수 있다. 마지막으로는 자신의 구종을 어떻게 개조할지를 선택한다. 가장 위의 선택지를 고르면 변화구의 속도가 원래 변화구보다 빨라지지만 변화구가 빨리 꺾여서 불리해진다. 두 번째를 고르면 변화구가 스트라이크존에 다 와서야 꺾이지만 속도가 느려진다.

세 번째 선택지는 낙차를 크게 하는 것으로 통상 표시되는 것보다 낙차가 커진다. 단 속도와 꺾이는 타이밍이 둘 다 나쁘게 변하므로 주의. 마지막 것은 환각을 일으키는 것…이라고는 하지만 실은 변화각을 애매하게 변경시키는 것으로 변화 타이밍이 이상하게 변한다. 이 이벤트는 몇 번이고 일으킬 수 있으므로 그 때마다 개량을 거듭하도록 하자.

아바타의 퇴단과 잔류



▲ 대부분 퇴단당하는 것이 일반적이지만~ 붙잡을 경우 오리지널 변화구 연습을 지속할 수 있다

아바타는 기본적으로 2년째의 계약 변경 때에 퇴단한다. 덕분에 오리지널 변화구는 더 이상 개조가 불가능해진다. 하지만 아바타가 경기에서 '아바타볼 54호' 로 경기에서 패하는 랜덤 이벤트에서 강하게 충고를 하면 곧 55호를 개발, 퇴단 당하지 않게 된다.



요미우리 자이언츠



팀의 특색

얻을 수 있는 경험치가 많고 팀이 강해서 시합에 이길 확률도 굉장히 높다. 오리지널 캐릭터 이카리 마모루(猪狩守)를 통하여 높은 수준의 능력도 배울 수 있다. 강력한 투수, 타자를 모두 육성할 수 있으며 초심자, 상급자 모두에게 어울리는 명실공한 석세스 최강팀 중 하나. 문제는 마모루는 1군에 올라가기 전에는 거의 놀아주지 않는 덕분에 이벤트가 발생하지 않으므로 1군에 올라가는 것을 목표로 삼고 이후에 집중적으로 마모루와 놀자.

주요 이벤트

마모루의 테크닉 강좌(?)

마모루의 평가가 높아지면 발생하는 이벤트로 타자의 경우에는 광각타법, 투수의 경우에는 시리아가리(엉덩이를 들썩거리는 특수기능…이 아니라. 이닝이 지날수록 능력이 상승되는 능력)를 배울 수 있다. 이 이벤트를 보려면 상당히 마모루와 많이 놀아야 한다.

PLAYSTATION2

VS 마모루


▲ 실제로 이겨야한다. 마모루는 매우 강하다

타자 한정. 강제+랜덤의 복합 이벤트. 1군에 올라가면 강제적으로 마모루와 대결하게 된다. 여기에서 이기면 랜덤으로 마모루와 2차 대결을 펼치게 된다. 여기에서도 승리하면 전반적인 능력치가 올라감과 동시에 안정감을 얻을 수 있다. 2차 대결이 랜덤이라는 점이 문제.

마모루와 트레이닝

마모루에게 놀러가면 때때로 발생하는 이벤트로 기본연습만 하는 이벤트와 맹연습을 하는 두 가지가 있으며 당연히 후자가 체력 소모도 크고 올라가는 능력치도 크다.

정체불명의 선배 등장


▲ 이런 사람이 등장한다

투수 한정 이벤트로 1군 감독의 평가가 높고(수치로 표시되지 않는다) 어느 정도 높은 능력치를 지니고 있고 변화구에 커브가 있으면 낮은 확률로 발생한다. 갑자기 정체불명의 OB가 등장하여 특훈을 괴물 커브(怪物カーブ)로 바꿔준다. 이 특훈은 변화구 포인트를 대폭 상승시킬 뿐만 아니라 때때로 커브 낙차를 그냥 1 올려주는 무시무시한 능력을 지니고 있다. OB가 등장하도록 하늘에 빌자.

요코하마 베이스타즈



팀의 특색

랜덤으로 특훈이 바뀌는 이벤트가 존재하지 않기 때문에(있기는 하지만 자신의 선택으로 바꿀 것인가 말 것인가를 결정 가능) 랜덤 이벤트에 의존하지 않고 정상적인 육성을 하는 사람들에게는 안정적인 육성이 가능하다. 타격 연습에서 얻을 수 있는 경험치는 적지도 않지만 그렇게 많지도 않아서 거포를 키우기는 힘들지만 평균적이면서 강한 선수는 어렵지 않게 만들어 낼 수 있다. 그러나 특수 능력 이벤트는 투수 쪽이 더 많은 관계로 타자 육성은 별로 추천하고 싶지 않다. 오리지널 캐릭터는 요코하마의 대마신 사사키 가즈히로(현 메이저리그)의 패러디 캐릭터 다테(伊達).

주요 이벤트

다테와 근력 트레이닝


▲ 가장 빈번하다

다테에게 놀러가면 랜덤으로 일어난다. 다테와 트레이닝 짐에 가게 되는데 근력 경험치는 매우 조금 얻는 반면 체력이 많이 소모되는 그다지 좋지 않은 이벤트.

다테 미행하기

길가에서 다테를 발견하고 미행을 결행하는 랜덤 이벤트. 오른쪽, 왼쪽 둘 중의 하나를 골라서 미행하며 실패하면 그것으로 끝. 성공하면 라커룸에 있는 다테의 책을 읽는 이벤트가 벌어진다. 여기에서 '大豪月の魂道'을 읽으면 위압감을 배울 수 있다. 그리고 '投球辨技全集'을 읽으면 특훈이 훔치기(盜み, 경험치가 조금 오르고 낮은 확률로 각종 특수 기술을 배움)로 바뀐다.

배팅센터


▲ 당신의 운에 걸어라

다테에게 놀러가면 때때로 등장하는 이벤트로 민첩 경험치가 올라가며 약한 모습(弱氣:컨디션이 계속해서 떨어진다)이 있으면 제거해 준다. 투수의 경우에는 낮은 확률로 타구반응○(打球反應○, 타자가 공을 치면 곧바로 움직일 수 있게 해준다)를 얻을 수 있다. 체력이 소모되지 않는 점이 매우 좋으며 컨디션도 1단계 올라간다.

야쿠르트 스왈로즈



팀의 특색

타자는 기술 경험치, 투수는 근력 경험치가 높은 수준으로 올라가며 나머지는 평균적인 수준으로 올라간다. 속구 중심 투수나 특수 능력이 많은 수비형 선수를 키우기에 적합하며 역시 일본 최고의 포수 후루타 아쓰야가 속한 팀이니 만큼 포수를 키우는 것이 좋다. 상당히 특수 능력 이벤트가 많이 있는 팀으로 석세스의 감을 잡은 사람들에게 추천하고 싶은 팀이다. 오리지널 캐릭터는 후루타의 패러디 캐릭터 히카베(日下部).


▲ 히카베와 카에데는 서로 아는 사이. 일본 우승을 하게 되면 비밀이 밝혀진다

주요 이벤트

히카베와 훈련


▲ 어쨌든 여러번 가보는 수밖에 없다

히카베에게 놀러가거나 랜덤 이벤트로 여러 가지 훈련 코스가 발동되는데(물론 평가가 높아야 한다) 투수의 경우 투구 연습을 반복하면 低め○(낮은 코스○, 낮은 공의 컨트롤이 좋아진다)를 얻을 수 있고 내, 외야수의 경우에는 캐치볼을 통하여 送球○(송구○, 송구가 빗나가지 않는다)를 얻을 수 있다(투수는 リリース○, 직구와 변화구의 모션이 같아진다). 또한 포수의 경우 포수이론 강좌를 통하여 キャッチャー○(캐처○, 투수의 능력을 향상시킨다)를 얻을 수 있다.
확률은 그다지 높지 않지만 얻지 못해도 손해가 날 것은 없다.

히카베의 어드바이스

タイムリーエラー(타임리 에러, 실점 위기에 에러율이 높아진다)나 一發病(일발병, 실투시에 공이 한가운데로 간다)이 있을 때 히카베에게 어드바이스를 받아 이 두 가지를 지워준다.

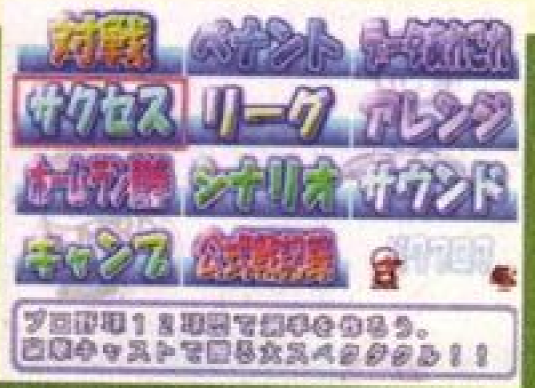
히카베와 신사

히카베와 함께 축제에 가는 이벤트로(남자와?) 기본적으로 정월에 신사에 가는 것과 동일한 이벤트이다. 선택지 순서대로 センス○(센스○, 능력을 배울 때 요구되는 경험치가 적어진다)와 ケガしにくい(웬만해선 부상당하지 않는다)를 얻을 수 있다.
그리고 후자의 경우는 체력이 전부 회복된다.

Q&A

Q 석세스 모드 어케 하는 거에여?

A 석세스 모드는 11개의 메뉴가 있는 메인 메뉴 화면(게임 시작하고 스타트 버튼 누르면 나오는 화면으로 우측 하단에 선수와 개가 공 던지기 놀이를 하고 있는 것이 특징)에서 석세스(サクセス)라는 메뉴 위에 커서를 맞추고 O버튼을 누르면 됩니다.



▲ 이 화면입니다

릴레이 마라톤

릴레이 마라톤(リレーマラソン)의 작전을 세우는 것으로, 3가지 작전 선택이 있다. 작전 배치부터 결과까지 완전 랜덤. 경기 결과에 따라 아래 특수 능력 중 하나를 랜덤으로 배울 수 있다. 운 없으면 1위를 하더라도 능력을 주지 않는다.

[ムードメーカー(자신의 활약에 따라 팀의 능력이 변한다), 代打男(대타로 나가면 능력 상승), 初球○(초구에 강해짐), サヨナラ男(9회말에 능력 상승), 牽制○(견제가 빨라짐), 回復○(페넌트 레이스에서 체력 회복 주기가 짧아짐), しりあがり, クイック○(상대편 주자의 도루 능력이 나빠짐), 盗塁○(도루 능력이 좋아짐), 走塁○(주루 스타트가 빠르고 직선으로 달림), チャンス○(득점권에 주자가 있으면 능력 상승), 一發病, スロースターター(1, 2회에 능력 하강), 寸前×(9회에 능력 하강)]

히카베의 책

6개의 책 중에 하나를 골라 읽는 이벤트. 실패하면 不眠症의 우려가 있으며 성공하면 책에 따라 다른 특수 능력을 얻을 수 있다. 경험치만 올라가고 얻지 못할 때도 있다.

히로시마 도에이 카프



팀의 특색

어렵다. 놀러가는 것은 물론이요 휴식조차도 제대로 취할 수 없다. 따라서 체력을 채우는 데에도 고생을 해야 하는 구단이다. 하지만 이 구단은 전반기의 고통을 참고 이겨내면 후반, 그것도 종반에 가서 엄청난 레벨 업이 기다리고 있다. 능력은 수시로 떨어지기 때문에 절대로 초반에는 경험치를 쓰지 말고 모아두어야 한다. 그러나 시합에서는 낮은 초기 능력치로 승부해야 하기 때문에 초보자는 절대로 선택하지 말아야 할 구단. 육성에 성공하면 다른 구단에서 우연에 우연을 겹쳐 만들어야하는 특수능력 8~10개짜리 선수가 간단하게 나오는 괴물 육성 구단이기도 하다. 오리지널 캐릭터는 육성 코치 람보(嵐暴라고 쓰고 람보로 읽는다. 실베스타 스탤론 주연의 Rambo가 아니다).



▲ 다른 구단에는 준비되어 있는 회복 이벤트가 존재하지 않는다. 매우 빡아픔

주요 이벤트

강화 지정 선수 당첨



▲ 여기에서 이겨야 한다

게임 초반에 무조건 일어나는 이벤트로 람보의 노크를 받기 위해 아베와 경쟁하는 이벤트가 있다. 여기서 모두 위의 선택지만을 골라서 노크를 받아내면 람보의 강화선수로 지정되어 초반에 모든 능력치가 떨어진다. 그리고 3년째가 되면 능력치 해제의 봉인이 풀려 모든 능력치가 1단계씩 올라간다. 후반 능력치인 B, A에 소모되는 경험치가 많은 것을 감안하면 엄청난 보너스. 히로시마 선수라면 모두가 거치는 이벤트.

헤드배트 슬라이딩

강화 지정 선수가 되면 무조건 등장하는 이벤트. 헤드 슬라이딩에 소요되는 것만큼 경험치가 깎이며 실전에서는 절대로 쓸 수 없는 이상한 비기를 배우게 된다. 그러다가 3년이 되면 수비코치가 랜덤으로 등장하여 기술이 위험하다고 충고를 하며 제대로 된 헤드 슬라이딩을 배우게 해준다. 이때 경험치는 필요하지 않다.

아베와 자주 트레이닝

연말연시의 자주 트레이닝을 아베와 함께 한다. 그다지 커다란 효과는 없으며 단지 아베와 한다는 것 뿐. 히로시마에서만 등장하는 자주 트레이닝 방식으로 역시 강화 지정 선수가 되어야 한다.

히트 웨이브 드로우(ヒートウェブスロー)

투수 전용 이벤트. 강화 선수가 되면 히트 웨이브 드로우라는 실전에서 전혀 써먹을 수 없는 기술을 배우게 된다. 하지만 3년째가 되면 투수의 특수 능력 중 하나로 진화하게 된다. 무엇으로 진화할지는 랜덤.

한신 타이거즈



팀의 특색

매우 평균적. 어떠한 쪽도 평균적인 선수를 만들 수 있다. 단 오리지널 캐릭터 타케시(たけし) 덕분에 타자를 키우는 것이 훨씬 유리하다. 선수들의 평균적인 능력치가 낮아 시합에서는 이기기 힘들기 때문에 플레이어의 경기 집중력이 그 어느팀보다도 요구된다. 연습 경험치 역시 평범한 수준. 오리지널 캐릭터는 1군 외야수 야자와(矢澤)와 2군 포수 타케시(たけし).



▲ 이 녀석은 없는 셈치자. 괜히 친하게 지내다가 소중한 특훈이 송두리째 날아간다

주요 이벤트

미니 야구 게임



▲ 줄기차게 등장한다. ㅁ 가 생기면 혼자 놀러가거나 연락 가능한 여자에게 전화를 하여 두 번째 선택지를 고르자

빈번히 일어나는 랜덤 이벤트로 타케시가 다 져가는 휴대폰 야구 게임을 줘 놓고 이기란다. 유감이지만 이 게임의 공략법은 없다. 단지 감으로 찍는 것 뿐. 지면 컨디션이 1단계 떨어지고 고확률로 弱氣가 생겨버린다. 하지만 운이 좋아서 이겼다면 타자라면 逆境○(역경○, 지고 있으면 타력 상승), 투수라면 勝ち運(승운, 이기고 있으면 능력 상승)을 높은 확률로 얻을 수 있다.

타케시의 질문 1

2군에서 밖에 일어나지 않는 랜덤 이벤트. 우동을 먹으러 가는 이벤트로 체력은 줄어들지만 최대치는 늘어난다.

타케시의 질문 2

타케시가 '츠치노코(つちのこ…)가 있느냐'는 질문을 해온다. 랜덤 이벤트. 여기에서 반드시 '없다(いない)'를 고르자. 그러면 특수 아이템 츠치노코 배트(つちのこバット)를 얻을 수 있다. 이 배트를 레벨 1 짜리 타격 훈련에 조합하면 단숨에 레벨 3 특훈인 특타를 만들어 준다. 1년차에 특타를 얻는다면… 괴물탄생 초읽기다.

최악의 캐릭터 야자와

타케시에게 츠치노코 배트를 받아 특타를 만들고 나면 이상하게 높은 확률로 발생하는 이벤트. 놀기-타케시를 선택했을 경우 타코야키를 먹으러 가는 이벤트가 발생하는데 이때 야자와가 등장 플랫폼에 떨어진 강아지를 구한다. 이 이벤트를 겪으면 특훈이 훔치기(盗み)로 바뀐다. 또한 가끔 야자와의 호수비를 보고 주인공이 질문을 던지는 이벤트가 발생하는데, 이때 선택문항이 등장하면 반드시 아래쪽의 '이 놈 이상해…(この人おかしいよ)'를 선택하자. 위의 문항(なるほど)를 선택하면 어디다 쓸지 고민되는 '선배의 눈(先輩の目)'으로 특훈이 바뀌어 버린다.

Q&A

Q 메시지가 너무 느려요. 어차피 읽어도 모르는데….

A 메시지는 기본적으로 시스템 메뉴에서 간략화를 설정할 수 있습니다. 이벤트의 대화의 간략화는 시스템(석세스 메인 메뉴 맨 오른쪽 아이콘-システム) 아이콘을 선택한 뒤, 삼각형 버튼이 있는 아이콘을 선택해보시기 바랍니다. 빨간색 화살표(잉크맨의 빨리 감기 버튼처럼 변함)들이 출력되면 메시지가 간략화되어 표시됩니다. 석세스를 한번이상 클리어했다면 처음에 선수 이름 결정 후 메시지 간략화를 사용할 것인지 물어봅니다. 이때 위쪽 문항을 선택하면 기본적으로 간단 메시지로 게임이 진행됩니다. 이 방법을 사용했는데도 메시지가 많아서 자꾸만 눈물이 나올 거 같은 사람들은 컨트롤러의 L2버튼을 누른 채로 게임을 진행하세요. 메시지가 고속으로 스크롤됩니다(단 마구 연타하다가 황당한 선택문에 황당한 답변을 하게 될 때도 있음).

PLAYSTATION2

후쿠오카 다이에 호크스



팀의 특색

팀 자체는 강타선을 자랑하는 팀이지만 타 구단에 비해서 가장 많이 얻을 수 있는 능력치는 민첩성이다. 타력 경험치도 괜찮게 얻을 수 있으므로 강력한 타자를 만드는 것은 어려운 일이 아니다. 이벤트도 많이 일어나지만 나쁜 특수 능력이 붙는 것이 많으므로 차라리 연습을 많이 해서 경험치로 특수 능력을 얻는 것이 나을지도 모른다. 투수들의 무덤. 절대로 투수는 키우지 말자. 오리지널 캐릭터는 1할 9푼대의 타율이지만 파워는 막강한 외국인 선수 봄(ボム)

주요 이벤트

봄과의 약속

봄이 가지고 있는 펜던트에 의심을 가지는 이벤트. 강제로 일어나며 1, 2회는 별 것 아니나 2년 3월에 일어나는 이벤트에서는 펜던트의 비밀을 아는 대신에 우승을 해야 한다는 약속을 하게 된다. 여기에서 약속을 하면(위의 선택지) 體當り(홈으로 뛰어들 때 포수를 튕겨낸다)를 배울 수 있으나 약속을 하지 않으면 チャンス×, 三振男(2 스트라이크를 당하면 미트 커서가 매우 작아짐), 寸前×, 一發病, ムード×(출장하면 팀 전원 능력다운)등을 한꺼번에 배우게 된다. 절대로 약속을 하자(우승하지 못해도 좋다).

봄의 비밀을 파헤치기



▲ 거의 확실하게 등장하지만 능력은 확실하게 들어오지 않는다

체육관에서 연습하는 봄을 관찰하는 이벤트. 계속해서 봄을 지켜보면 체력이나 컨디션 등이 떨어지지만 '粘り男(스트라이크 존 구석구석까지 미트커서 이동가능)'를 입수할 가능성이 높다.

봄의 가족과 크리스마스를



▲ 체력 등등이 회복되므로 이득. 굳이 이것을 얻기 위해 애인을 만들지 않을 필요는 없다

애인이 없는 상태에서 크리스마스를 맞이할 경우 반드시 발생한다. 체력과 컨디션이 올라가며 낮은 확률로 チャンス○를 얻을 수 있다.

세이부 라이온즈



팀의 특색

다이에와 마찬가지로 민첩성 경험치가 많이 올라가는 팀으로 팀에 강력한 거포가 없어서 점수가 좀처럼 나지 않는다는 단점은 있지만 마쓰자카가 있는 덕분에 실제로 시합에서는 좀처럼 패하기 어렵다. 육성은 무난한 수준으로 키울 수 있으며 구단 한정 이벤트는 나쁜 것이 대부분을 차지하므로 세이부를 선택한 경우 그냥 실력으로 키우길 바란다. 전체적으로 비추천. 오리지널 캐릭터는 고시엔의 에이스 이치몬지(一文字). 2년째에 등장하므로 1년째는 야베와 놀거나 애인을 사귀자.



▲ 없는 셈 쳐도 좋은 이치몬지



▲ 그의 능력은 생각보다 높지 않다

주요 이벤트

야구게임 대패

이치몬지가 방에 놀러와서 야구게임을 하는 이벤트. 처음에는 야베, 두 번째는 주인공이 왕창 깨지며 야베가 당했을 때에는 투수에게 打たれ弱い(별이 돌기 쉽다), 자신이 당했을 때에는 弱氣와 センス×가 붙는다. 이치몬지와 약간 친해지면 나오는 이벤트.

이치몬지와 놀러가기

공원에 놀러가는 것과 포장마차로 마시러 가는 것, 두 가지가 있다. 공원으로 가면 랜덤으로 サボりぐせ(일정확률로 연습을 하지 않는다)가 붙으며 포장마차의 경우 이치몬지가 이상한 옷을 뒤집어쓰는 것을 볼 수 있는데 여기서도 サボりぐせ가 붙는 경우가 있으며 높은 확률로 ムード○를 얻을 수 있다.

폼 체인지

투수, 타자 모두 일어나며 フォーム에 대한 질문에서 위의 것을 선택하면 도전한다. 성공하면 투수의 경우 キレ○, ノビ○(공의 구속이 평소보다 빨라진다)를 모두 얻을 수 있고 타자의 경우 미트커서가 커지며 탄도도 올라간다. 실패한 경우에는 모든 능력치가 떨어지며 체력과 터프도가 격감한다.

오릭스 블루웨이브



팀의 특색

오리지널 캐릭터로 일어나는 사고나 불리한 이벤트는 그렇게 많지 않은 편이라 위험요소 없이 선수를 키울 수 있는 장점이 있지만 특수능력이 많은 개성적인 캐릭터는 만들기 어렵다. 장타력이 있는 선수를 만들기에는 경험치도 적은 편. 석세스 초보자에게 알맞은 구단이다. 오리지널 캐릭터는 특급투수 신도(神童)와 이카리 마모루의 동생 이카리 스스무(猪狩進).

주요 이벤트

스스무의 특훈



▲ 스스무는 그냥 놀러가도 그다지 손해는 없다. 컨디션과 체력이 늘어나므로 오히려 이득?

Q&A

Q 처음에 이름 넣구여, 담에 나오는 건 다 뭐하는 거에여? 갈켜주세여.

A 이름을 입력한 후에 나오는 것들은 각종 초기 설정입니다.

포지션 설정: 投手(투수), 一塁手(1루수), 二塁手(2루수), 三塁手(3루수), 遊撃手(유격수), 外野手(외야수), 捕手(포수) 중에 하나를 고릅니다.

손잡이 설정: 右投右打(투수는 우완, 타자는 우타자), 右投左打(투수는 우완, 타자는 좌타자), 右投兩打(투수는 우완, 타자는 스위치타자), 左投右打(투수는 좌완, 타자는 우타자), 左投左打(투수는 좌완, 타자는 좌타자), 左投兩打(투수는 좌완, 타자는 스위치타자) 중에서 하나를 고릅니다.

출신설정: 高校卒(고등학교 졸업), 大学卒(대학교 졸업), 社会人卒(사회인 출신) 중에서 하나를 고릅니다. 고졸에서 사회인으로 갈수록 체력이 줄어들며 회복량도 적고 능력을 올리는 데 소비되는 경험치의 양이 적습니다.

타입설정: 게임에서 얻는 경험치로 어떻게 능력을 올릴 것인가 하는 것으로 おまかせ를 선택하면 컴퓨터가 멋대로 능력을 올리고 매뉴얼(マニュアル)을 고르면 플레이어가 직접 올려야 합니다. 나머지는 투수와 타자가 다른데, 타자의 경우는 번호에 따른 타자 타입으로(1번타자, 2번타자…의 순), 투수의 경우 위에서부터 선발, 중간계투, 마무리입니다. 엄청난 선수를 만들고 싶다면 플레이어가 직접 경험점을 분배할 수 있는 매뉴얼 방식을 추천합니다.

실황 2000(N64)에 등장하여 수많은 이들을 좌절에 빠트린 공포의 특훈. 1군이 되어 스스무의 평가가 높으면 발생하며 실패하면 무조건 부상을 입게 되는 무서운 특훈이다. 성공하면 内野安打○(공을 친 즉시 스타트)를 얻을 수 있지만 터프도가 매우 감소하며 체력은 거의 바닥이 되어 버린다.

신도와 연습



▲ 신도의 경우에는 약간 손해를 보는 경우가 있다

신도에게 놀러가면 대부분 놀지 못하거나 같이 연습을 하게 되는데 같이 연습을 많이 하다보면 아이템 仲間の信頼(동료의 신뢰, 특훈을 만들 때에 사용)를 얻을 수 있다.

신도와 연습 2

신도에게 놀러가면 가끔 특훈을 하는 경우가 있다. 체력은 줄지만 근력 경험치를 많이 얻을 수 있으므로 전체적으로는 이득.

특훈이 훔치기로

신도, 그리고 스스무에게 놀러가면 때때로 발생하는 이벤트로 특훈이 盗み로 강제적으로 변경된다. 캐릭터당 1번씩 총 2번 일어난다. 주의할 것. 어차피 둘 모두 대단한 도움은 주지 않으므로 무시해도 큰 상관은 없다. 단 특훈 메뉴가 없는 상태에서 레벨 높은 특훈을 원한다면 일으켜도 좋다(盗み와 다른 아이템을 섞어 높은 레벨의 훈련을 만들 수 있다).

치바롯데마린즈



팀의 특색

안정적이고 평균적으로 편안하게 선수를 만들 수 있는 구단이면서 특수능력도 나름대로 풍부하게 얻을 수 있다. 타자, 투수육성 양쪽 모두 평균이상이며 특히 사이드 스로나 언더 핸드 스로의 우투수가 적합. 이유는 여기에서 배울 수 있는 특수능력 때문이다. 오리지널 선수는 여자 프로 야구 선수 아오이(あおい). 추천할만한 팀이다.

주요 이벤트

구종 외우기



▲ 이 메시지는 R2 버튼으로 재생할 수 없다. 표를 보는 것을 추천

아오이에게 놀러가면 일어나는 이벤트 1. 아오이가 던진 공을 외워서 찍어주는 것으로 구종이 주욱 지나간 다음에 질문에 2회 답해야 한다. 구속(速い: 빠르다, 普通: 보통, 遅い: 느리다), 코스(低目: 낮다, 真ん中: 가운데, 高目: 높다), 구종(ストレート: 직구, カーブ: 커브, シンカー: 싱커)의 세 가지를 기억해두어야 한다. 그런데 사실 이 구종들에는 일정한 패턴이 있다. 아래의 표를 보고 패턴을 기억하여 이벤트에 성공할 수 있기를. 성공하면 내, 외야수는 初球○, 포수는 キャッチャー○, 투수는 リリース○를 얻을 수 있다.

(표 보는 법: 속-빠르다, 보-보통, 지-느리다, 저-낮다, 중-가운데, 고-높다, 스-직구, 커-커브, 싱-싱커, 한자와 일어는 위의 것을 참조할 것)

투구 순서	패턴 1	패턴2
1	보,저,커	보,저,커
2	속,고,스	속,고,싱
3	지,저,싱	속,중,싱
4	보,저,커	지,중,싱
5	속,고,커	보,저,싱
6	속,중,커	속,고,스
7		
8		
9		
10		

투구 순서	패턴3	패턴4	패턴5
1	속,고,스	속,고,스	속,고,스
2	지,고,스	지,고,스	지,고,스
3	속,중,싱	보,중,스	지,중,스
4	보,저,스	속,저,스	보,저,스
5	지,저,커	지,저,스	속,고,커
6	보,저,커	보,고,커	지,고,커
7		속,고,스	속,고,스
8		속,고,스	속,고,스
9		보,고,스	보,저,커
10		지,고,스	속,고,싱

아오이와 투구연습



▲ 이 표정 때문에 마린즈에 목숨거는 사람들도 많다

아오이에게 놀러가면 일어나는 이벤트 2. 낮은 확률로 いいひと(평가가 빨리 올라간다)를 얻을 수 있다. 완전 공짜 이벤트.

밀착 스트레치

아오이에게 놀러가면 일어나는 이벤트 3. 스트레치(ストレッチ)를 하게 되는데 둘 모두 위의 선택지를 골라서 야베의 방해를 받지 않으면 투수는 回復○, 타자는 粘り男을 얻을 수 있다. 야베에게 방해를 받으면 チャンス×나 寸前×를 얻게 되므로 약간 주의. 2번째 스트레치를 지나면 탄도가 올라간다.

마린 볼(マリンボール)

아오이의 평가를 2년 8월 전까지 높여두면 야베에게 마린 볼을 배우게 되는 이벤트가 있다. 이 이벤트가 일어난 후 아오이에게 놀러가면 주인공도 H싱커를 배울 수 있다. 마린즈에서 밖에 얻을 수 없는 것이므로 절대로 배워 두도록. 좌투수는 배울 수 없다는 점에 주의할 것.

아오이의 병원행

마린 볼을 얻을 정도로 아오이의 평가가 높다면 3년째에 반드시 일어나는 이벤트. 아오이의 발이 부러져 시합을 포기하고 아오이를 병원으로 데려가는 이벤트로 ムード○를 얻을 수 있다. 무리해서 얻을 필요는 없지만 마린 볼을 얻었다면 덤으로 얻어두자.

일본햄파이터즈



팀의 특색

타자는 평균적으로 만들 수 있다. 문제는 투수. 12구단 중 가장 체력 소모가 심하며 얻을 수 있는 경험치도 적다. 일본햄을 사랑하지 않는 한 절대로 투수는 만들지 말자. 팀 자체도 약한 투수력 덕분에 지는 일이 많고 이벤트는 완전히 운. 그다지 하고 싶지 않은 팀이다. 비추천 팀. 오리지널 캐릭터는 카드캡터 체리(チェリー). 잡설이지만 외모가 프리티 사미와 80퍼센트 이상 흡사하다.



▲ 능력치는 매우 낮다. 이놈 덕분에 시합에서 이기기가 더 어려워진다

주요 이벤트

체리의 기술 강의



▲ 일본어가 되는 사람은 한 번 읽어보자. 읽는 중에 괜히 화가 난다

매달 랜덤으로 체리가 등장하여 어려운 말을 잔뜩 늘어놓는다. 기술, 정신 경험치가 올라가며 올라가는 양이 매우 조금씩 늘어난다.

골드 카드

이 팀에서는 체리 덕분에 정기적으로 야구 선수 트레이딩 카드를 사러 가는데 신 시리즈 구입시에 한번에 골드 카드가 나오는 경우가 있다. 이때에 일정 확률로 初球○을 얻을 수 있다.

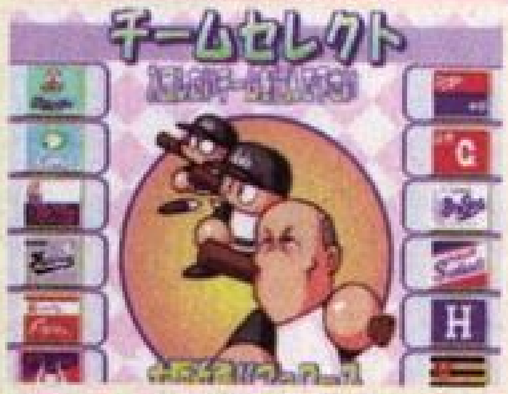
체리의 책

랜덤 이벤트로 서점에서 람보(히로시마의 그놈)의 책과 체리의 책 중 어느 것을 살지 결정한다. 주목할만한 것은 체리의 책을 사면 특훈이 홈런 교실로 바뀐다는 것. 홈런 교실은 기본적으로 정신력만 상승하는 특훈이지만 탄도를 올리는 기능도 포함되어 있다. 탄도가 이미 4인 사람에게는 의미 없지만 탄도가 낮은 사람에게는 매우 도움이 될뿐더러, 다른 아이템과 섞어 레벨 높은 특훈으로 바꿀 수도 있으므로 얻어두면 나쁘지는 않다.

카드 캐릭터로 등장

2년, 3년째 2월 3째 주에 등장하는 이벤트로 선행조건은 모든 사람들의 평가가 높을 것. 이것을 충족시키고 있다면 자신이 카드 캐릭터로 등록되어 시판된다. 나중에 이벤트에서 카드를 뽑아보면?

오사카 긴테츠 버팔로즈



팀의 특색

일발장타에 기대하는 약체 팀. 마무리 투수는 훌륭하나 선발진이 턱없이 부족하다. 육성에 있어서는 모자람도 없고 부족함도 없다. 정신력 하나 만큼은 훌륭하게 올라가는 팀으로 특수 능력을 직접 만드는 사람들에게는 유리한 구단으로 작용할 수 있다. 오리지널 캐릭터는 고령의 베테랑 선수 우치노(内野)와 육성 코치 이마미야(今宮).



▲ 이쪽도 육성 코치가 특별한 사람이라 회복 이벤트가 없다



▲ 우치노에게 놀러가면 보통 정신력을 많이 늘릴 수 있다

주요 이벤트

도박성 이벤트의 도박성 아이템

이마미야 코치가 도박에서 대판 깨졌다며 돈을 꾸어달라는 이벤트이다. 돈을 꾸어주면 그 대가로 여러 가지 아이템을 얻을 수 있는데 전혀 쓸모없는 것부터 특훈 조합용, 특수 능력에 이르기까지 효과는 다양하다.

우치노의 기술 훔치기

우치노의 연습을 구경하게 되는 이벤트. 여기에서 훔칠 것인가 훔치지 않을 것인가를 고르게 된다. 훔치면(盗む) 특훈이 훔치기가 되므로 그다지 권하고 싶지 않다. 그러나 훔치지 않으면 いいひとが 붙기 때문에 꽤 이득은 되는 이벤트.

선배의 가르침(先輩の教え)

우치노의 평가가 높을 때 우치노와 놀게 되면 평가에 비례하는 확률로 일어나는 이벤트로 특훈이 선배의 가르침으로 바뀌게 된다. 모든 경험치를 얻을 수 있지만 그 양이 너무 적으므로 그렇게 권하고 싶지는 않다(그러나 이벤트를 마음대로 볼 수 있는 것은 아니다).

수비 기술 획득

우치노의 평가가 높을 때 역시 일어나는 이벤트로 단 한 번만 일어난다. 수비 기술을 가르쳐 주는데 자신의 수비력에 비례하는 확률로 守備職人(에러율이 1%로 떨어진다)을 얻을 수 있다. 우치노와 꾸준히 놀면 반드시 한 번은 일어난다.

Q & A

Q 석세스 첨 하는데여, 뭘 하는 게 좋은지 모르겠어여

A 이 게임은 기본적으로 자기 자신이 하고 싶은대로 하는 것을 기본으로 합니다만 기본적인 게임의 진행은 연습을 한다→연습에서 경험치를 쌓아 능력치를 올린다→연습하다가 체력이 떨어지면 쉰다→다시 연습을 한다…의 반복입니다. 이렇게 게임을 하는 도중에 애인을 사귀거나 팀의 동료들과 놀거나, 랜덤 이벤트를 겪거나 하는 이벤트들을 겪는 것이지요. 또한 감독의 권유나 1군이 되면 시합에도 나가서 직접 배트를 휘두르고 공을 던질 기회가 옵니다. 이때에 잘 치고 잘 던지면 당연히 능력이 올라갑니다. 어느 것 하나 소홀히 할 수 없는 요소이므로 직접 플레이하시면서 이런 것이구나 라는 것을 한 번 느끼시면 공략의 설명이 매우 가깝게 와 닿을 것입니다.



▲ 이런 것도



▲ 이런 것



▲ 이런 것 모두가 모여 하나의 좋은 선수를 탄생시키는 것이다

애인에 관하여

애인을 만드는 법



▲ 꽁수로는 전화에서 이것을 연속해서 두 번 고르고

일단 목표로 하는 여성의 평가를 올린 후 데이트에 끌어들여 한 번 데이트를 마친 후 다시 한 번 데이트를 한다(ちがう場所へ…를 선택). 거기에서 고백(告白する)을 했을 때에 평가가 높으면 애인이 된다. 단 이후로 1개월에 한 번 꼴로 연락을 해주지 않으면 차이는 덕분에 컨디션이 보라색으로 추락한다. 주의할 것(단 헤어질 때에 サヨナラ男을 배우니 약간은 이득?).



▲ ① 데이트(デートを..)신청, ② 다른 장소로(ちがう場所へ), ③ 고백(告白する) 순으로 선택하면 단 3주만에 애인을 얻는다. 확률은 100%

애인의 효과

애인과는 여러 데이트 장소에 놀러 감으로서 효과를 볼 수 있다. 뿐만 아니라 계약변경 후 집으로 돌아가서 12월 4주(크리스마스)에 애인에게 전화를 걸면 식사 이벤트후 특수 능력을 얻을 수 있고 1월 1주에 전화를 걸어 데이트 약속을 잡은 후 다음(次へ)를 두 번 선택하여 나오는 여행(旅行)을 가면 또 다시 특수 능력을 얻을 수 있다.

단 여행의 경우에는 상당히 높은 호감도가 요구되므로 데이트에서 기분을 잡치는 행동을 했다면 가지 말자.



▲ 크리스마스에서는 무조건 이것



▲ 생일도 그냥 넘어가지 않는다

애인이 되는 4인의 여성

히카리 (ひかり)



▲ 일반 타입. 별의별 이벤트로 호감도가 계속 올라가서 편하다

가장 쉽게 애인을 만들 수 있는 캐릭터로 1년째 계약 변경을 마치고 집으로 돌아가면 반드시 만날 수 있다. 또한 1년째에 혼자서 놀러나가다 보면 랜덤으로 길에서 만난다(고확률). 특별히 가리는 데이트 스팟도 없으며 데이트에서 히카리만이 주는 특수 능력도 없다. 생일 선물로 1년째에 弱気와 불면증 제거, 2년째에 마이너스 특수 능력(빨간색 능력) 제거와 初球○, ピンチ○, 3년째에는 いいひと, 각종 폭탄 제거, 光角打法, ノビ○ 등의 효과를 얻을 수 있다.

카에데 (かえで)



▲ 온천에 같이 갈 정도로 호감도를 올리려면 상당한 투자를 해야 한다

야쿠르트 스왈로즈로 플레이하고 있으면 반드시 등장, 그렇지 않으면 저녁식사 요구를 거절당하는 이벤트를 볼때까지는 연락이 되지 않는다. 특별히 주는 특수 능력은 없으나 호감도가 떨어지는 정도가 심하며 집으로 부르면 오히려 체력이 떨어지므로 부르지 말자. 생일 선물로 1년째에는 センス○, 2년째에는 각종 평가 상승, 3년째에는 수비력 향상과 守備職人, 速い球, 重い球를 얻을 수 있다. 상당히 레어한 능력들을 주므로 히카리보다 도움이 된다.

카렌 (カレン)

스토킹 이벤트를 하나, 편의점에서 만나는 이벤트를 하나. 이렇게 두 개의 랜덤 이벤트를 거쳐야 하는 것은 마찬가지이나 출현률은 미유키보다 높다. 그녀를 애인을 사귈 경우, 집으로 부르면 체력의 절반이 회복되며 8월에 바다로 가면 위압감(威圧感:투수의 각 능력을 10씩 떨어트리며 체력 소비를 2배로 늘여 잦은 실투를 유도한다)과 逆境○을 입수할 수 있다. 게다가 생일 선물로 1년째에는 각종 병 제거, 2년째에는 주력 1 상승, 컨트롤과 구속 10이 오르며 3년째에는 チャンス○, 逆境○, 粘り男, 連打○, ピンチ○, しりあがり, キレ○, 低め○, 重い球를 한꺼번에 얻을 수 있다. 가히 가공할 위력.



▲ 최강의 능력을 보유. 코나미도 짓궂지~

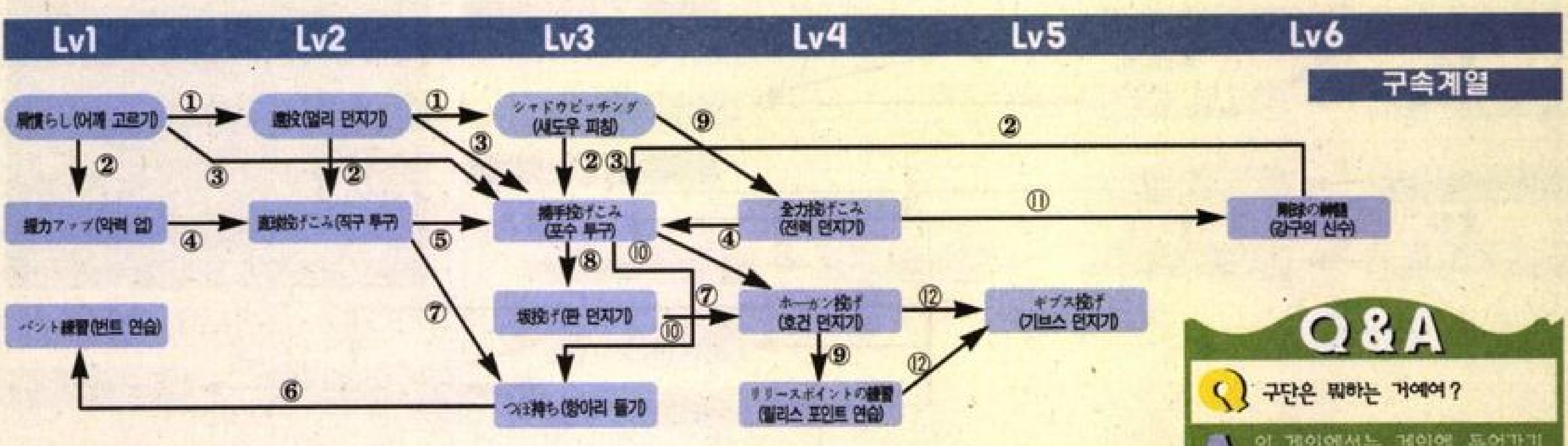
미유키 (美幸)

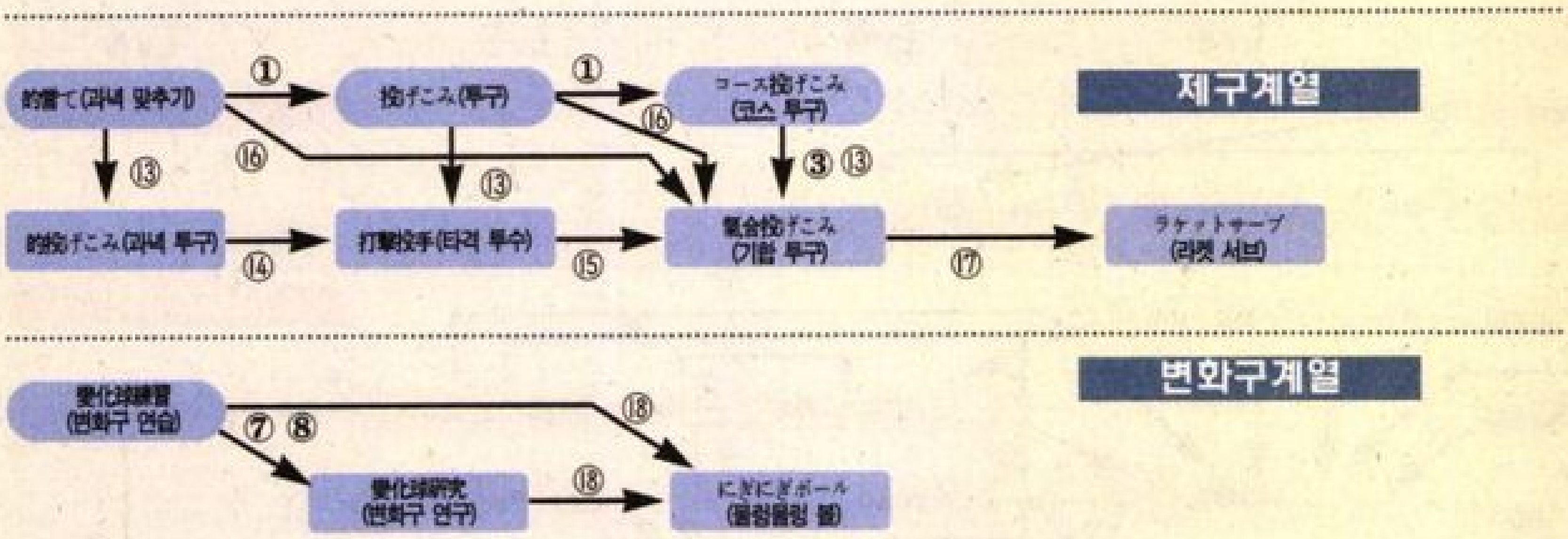


▲ 그녀에게 전화할 때 가끔 2군 감독이 받을 때가 있다

일단 만나는 이벤트와 함께 개를 찾는 이벤트, 이 2개의 랜덤 이벤트를 보지 못하면 애인이 될 수 없으므로 1년째에 애인으로 만들기는 상당히 힘들다. 게다가 주는 특수 능력도 꽤 빈약하므로 취향이 아니라면 사귀지 말자. 페넌트 레이스 시기에 스포츠 관전에 가면 ムードX가 붙으므로 가지 말기를. 생일 선물로 1년째에 체력 최대치 상승, 2년째에 교통 사고 등을 막아주는 부적, 3년째에 체력 최대치 상승과 함께 ケガしにくい, 回復○등을 얻을 수 있다.

특훈 제작표





통상연습 / 특훈

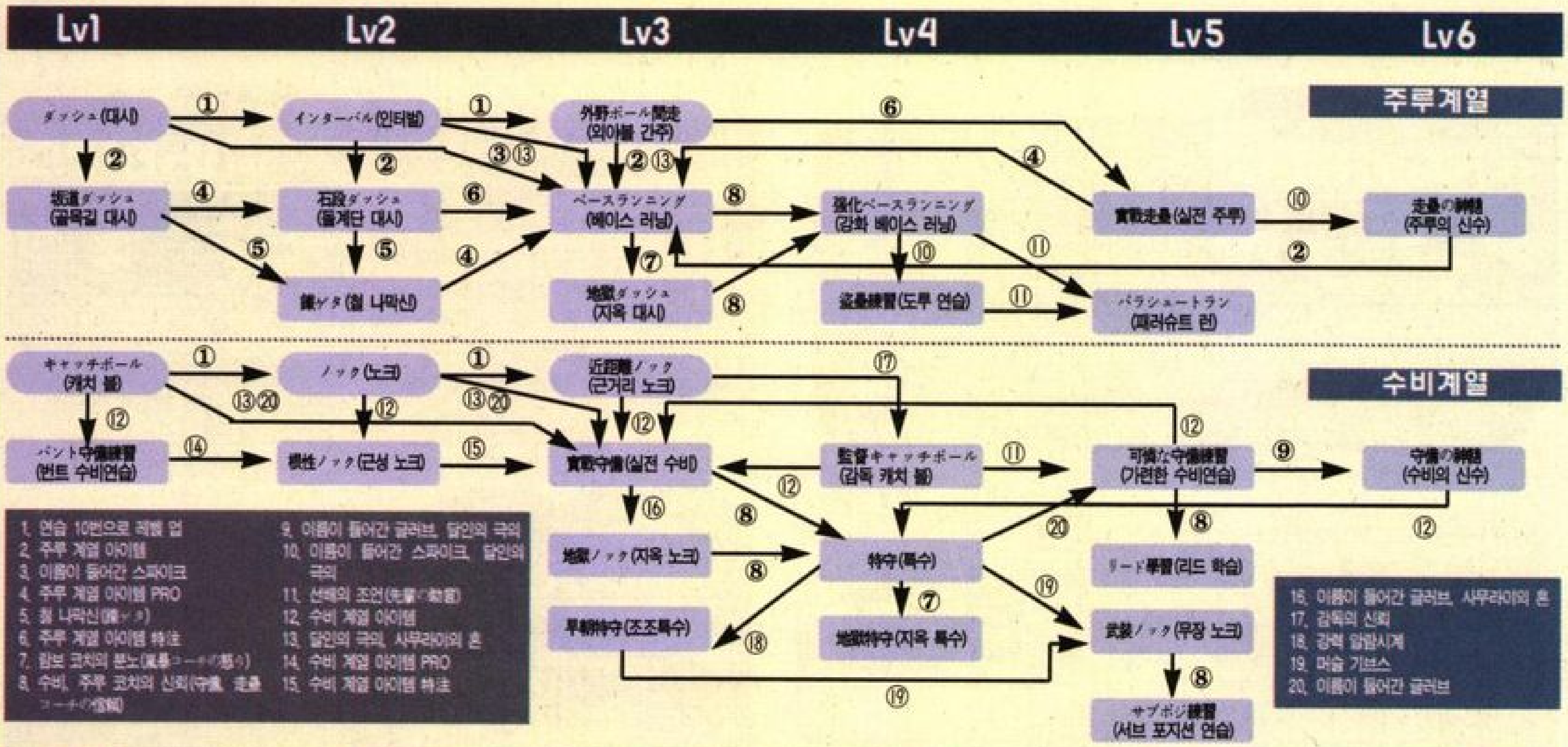
→ 레벨업 및 메뉴 변화 / ← 레벨다운

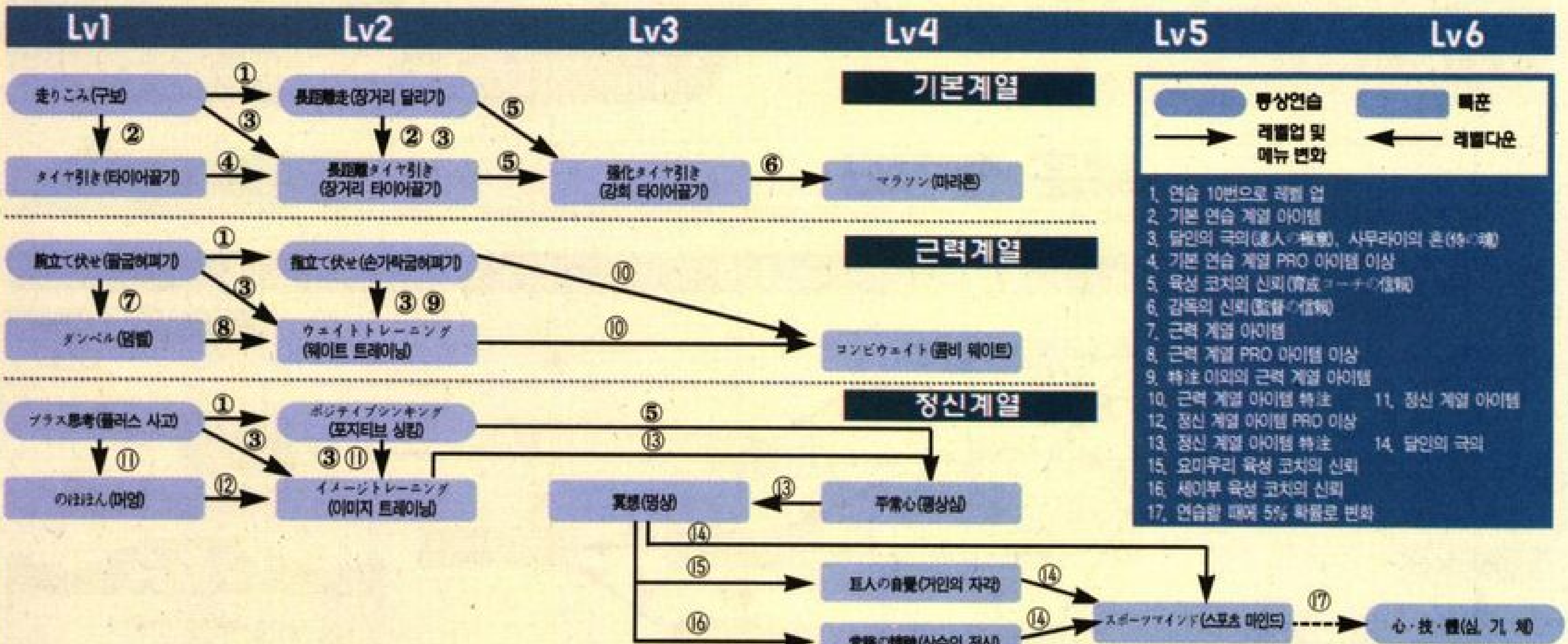
1. 연습 10번으로 레벨 업
2. 속구 계열 아이템
3. 달인의 극의, 사무라이의 혼
4. 속구 계열 아이템 PRO
5. 속구 계열 아이템 特注
6. 타격 계열 아이템
7. 비싼 항아리(高價な壺)
8. 목판(かまぼこ板)
9. 속구 코치의 신뢰(速球コーチの信頼)
10. 선배의 조언
11. 달인의 극의
12. 머슬 기브스
13. 제구 계열 아이템
14. 제구 계열 아이템 PRO 이상
15. 제구 계열 아이템 特注
16. 구와타의 혼이 들은 볼(桑田入魂ボール), 달인의 극의, 사무라이의 혼
17. 라켓(ラケット)
18. 말랑말랑 볼

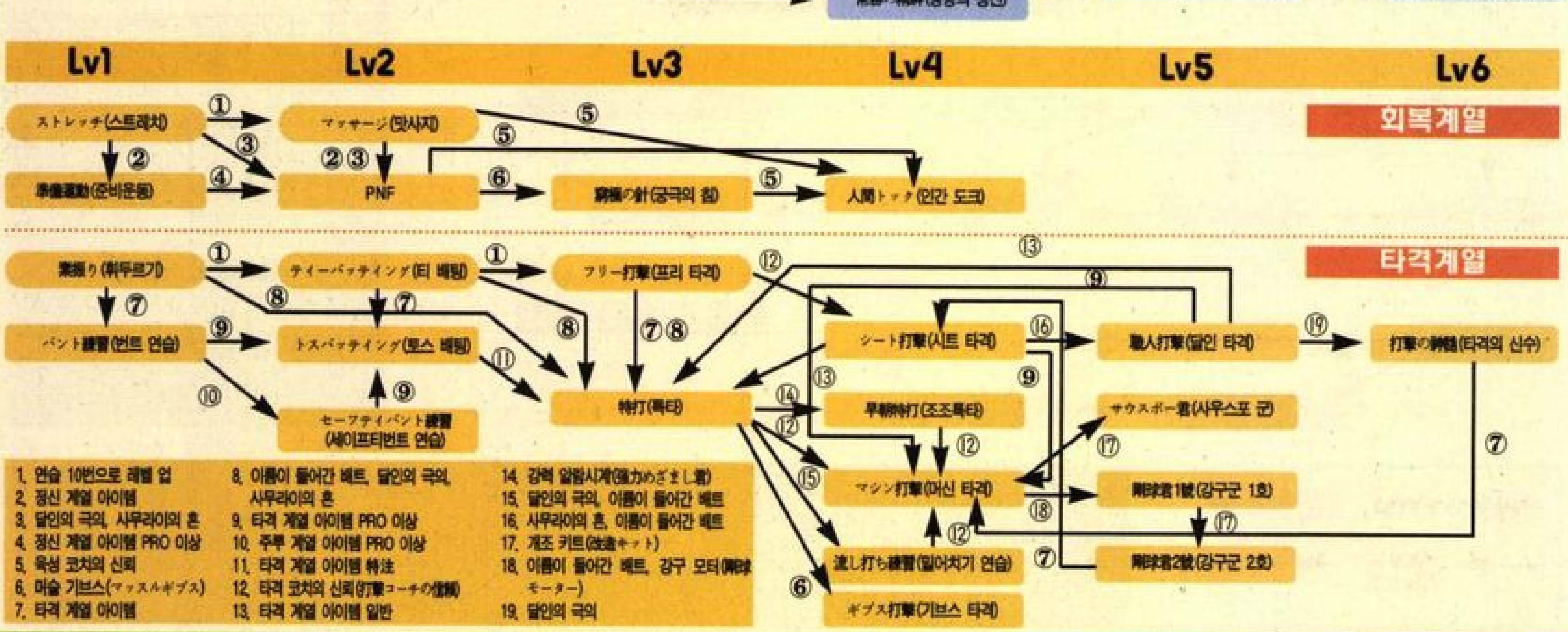
Q & A

Q 구단은 뭐하는 거예여?

A 이 게임에서는 게임에 들어가기 전에 12개의 구단 중에 하나를 선택할 수가 있는데 이 구단이 게임의 배경이 되는 주인공의 구단이 됩니다. 구단에는 각기 개성있는 등장 인물들이 등장하며 캐릭터마다 개성있는 이벤트들이 있습니다. 시나리오가 12개 있는 것이라 보아도 좋습니다. 또한 구단별로 주는 경험점이 부문별로 약간씩 차이가 나기 때문에 자신이 키우고 싶은 선수 타입을 고려하여 구단을 선택하여야 합니다.


Lv1 Lv2 Lv3 Lv4 Lv5 Lv6
주루계열
ダッシュ(대시)
インターバル(인터벌)
外野ボール間走(외야볼 간주)
坂道ダッシュ(골목길 대시)
石段ダッシュ(돌계단 대시)
ベースランニング(베이스 러닝)
強化ベースランニング(강화 베이스 러닝)
實戰走壘(실전 주루)
走壘の神髓(주루의 신수)
鐵ゲタ(철 나막신)
地獄ダッシュ(지옥 대시)
盜壘練習(도루 연습)
パラシュートラン(패러슈트 런)
수비계열
キャッチボール(캐치 볼)
ノック(노크)
近距離ノック(근거리 노크)
バント守備練習(번트 수비연습)
根性ノック(근성 노크)
實戰守備(실전 수비)
監督キャッチボール(감독 캐치 볼)
可憐な守備練習(가련한 수비연습)
守備の神髓(수비의 신수)
地獄ノック(지옥 노크)
特守(특수)
リード學習(리드 학습)
早朝特守(조조특수)
地獄特守(지옥 특수)
武装ノック(무장 노크)
サブポジ練習(서브 포지션 연습)
1. 연습 10번으로 레벨 업
2. 주루 계열 아이템
3. 이름이 들어간 스파이크
4. 주루 계열 아이템 PRO
5. 철 나막신(鐵ゲタ)
6. 주루 계열 아이템 特注
7. 람보 코치의 분노(風暴コーチの怒り)
8. 수비, 주루 코치의 신뢰(守備, 走壘コーチの信頼)
9. 이름이 들어간 글러브, 달인의 극의
10. 이름이 들어간 스파이크, 달인의 극의
11. 선배의 조언(先輩の助言)
12. 수비 계열 아이템
13. 달인의 극의, 사무라이의 혼
14. 수비 계열 아이템 PRO
15. 수비 계열 아이템 特注
16. 이름이 들어간 글러브, 사무라이의 혼
17. 감독의 신뢰
18. 강력 알람시계
19. 머슬 기브스
20. 이름이 들어간 글러브


Lv1 Lv2 Lv3 Lv4 Lv5 Lv6
기본계열
走りこみ(구보)
長距離走(장거리 달리기)
タイヤ引き(타이어끌기)
長距離タイヤ引き(장거리 타이어끌기)
強化タイヤ引き(강화 타이어끌기)
マラソン(마라톤)
근력계열
腕立て伏せ(팔굽혀펴기)
指立て伏せ(손가락굽혀펴기)
ダンベル(덤벨)
ウェイトトレーニング(웨이트 트레이닝)
コンビウェイト(콤비 웨이트)
정신계열
プラス思考(플러스 사고)
ポジティブシンキング(포지티브 싱킹)
のほほん(머엉)
イメージトレーニング(이미지 트레이닝)
冥想(명상)
平常心(평상심)
巨人の自覺(거인의 자각)
常勝の精神(상승의 정신)
スポーツマインド(스포츠 마인드)
心·技·體(심, 기, 체)
통상연습
특훈
레벨업 및 메뉴 변화
레벨다운
1. 연습 10번으로 레벨 업
2. 기본 연습 계열 아이템
3. 달인의 극의(達人の極意), 사무라이의 혼(侍の魂)
4. 기본 연습 계열 PRO 아이템 이상
5. 육성 코치의 신뢰(育成コーチの信頼)
6. 감독의 신뢰(監督の信頼)
7. 근력 계열 아이템
8. 근력 계열 PRO 아이템 이상
9. 特注 이외의 근력 계열 아이템
10. 근력 계열 아이템 特注
11. 정신 계열 아이템
12. 정신 계열 아이템 PRO 이상
13. 정신 계열 아이템 特注
14. 달인의 극의
15. 요미우리 육성 코치의 신뢰
16. 세이부 육성 코치의 신뢰
17. 연습할 때에 5% 확률로 변화


Lv1 Lv2 Lv3 Lv4 Lv5 Lv6
회복계열
ストレッチ(스트레치)
マッサージ(맛사지)
準備運動(준비운동)
PNF
究極の針(궁극의 침)
人間ドック(인간 도크)
타격계열
素振り(휘두르기)
ティーバッティング(티 배팅)
フリー打撃(프리 타격)
バント練習(번트 연습)
トスバッティング(토스 배팅)
特打(특타)
セーフティバント練習(세이프티번트 연습)
シート打撃(시트 타격)
職人打撃(달인 타격)
打撃の神髓(타격의 신수)
早朝特打(조조특타)
サウスポー君(사우스포 군)
マシン打撃(머신 타격)
剛球君1號(강구군 1호)
流し打ち練習(밀어치기 연습)
剛球君2號(강구군 2호)
ギブス打撃(기브스 타격)
1. 연습 10번으로 레벨 업
2. 정신 계열 아이템
3. 달인의 극의, 사무라이의 혼
4. 정신 계열 아이템 PRO 이상
5. 육성 코치의 신뢰
6. 머슬 기브스(マッスルギブス)
7. 타격 계열 아이템
8. 이름이 들어간 배트, 달인의 극의, 사무라이의 혼
9. 타격 계열 아이템 PRO 이상
10. 주루 계열 아이템 PRO 이상
11. 타격 계열 아이템 特注
12. 타격 코치의 신뢰(打撃コーチの信頼)
13. 타격 계열 아이템 일반
14. 강력 알람시계(強力めざまし時)
15. 달인의 극의, 이름이 들어간 배트
16. 사무라이의 혼, 이름이 들어간 배트
17. 개조 키트(改造キット)
18. 이름이 들어간 배트, 강구 모터(剛球モーター)
19. 달인의 극의

죽은 신을 위해 부르는 노래

그랜디아 2







DC에는 RPG가 별로 없다고 한다. 있어도 할만한 것이 없다고 한다. 필자는 DC를 가지고 있지 않다. 새턴도 팔아 버렸다. 새턴을 샀던 이유는 단 한가지. 월드 어드밴스드 대전략을 하기 위해서. 새턴을 가지고 10개 정도의 RPG를 해봤다. 재미있던 것은 거의 없었다.
MD시절에는 재미있는 RPG가 많았다. 판타지스타 3도 있었고, 루나도 있었다. 어째서 세가는 점점 더 재미있는 RPG를 만들지 못하게 된 것인지, 시어머니도, 며느리도 모른다.
지난 8월 3일 세가가 믿고 있는 게임아츠에서 그랜디아 2가 발매되었다. DC유저들의 희망, 그랜디아. 새턴으로 그랜디아 1이 개발될 때, 난리도 아니었다. 하지만, 결과는… 어쨌든, 그랜디아 2는 재미있었다. 다행이다. 이 글을 보는 당신, DC가 있다면 해보시오….

공략 … 홍아저씨

DC

●장르 : 롤플레잉 ●제작사 : 게임아츠

●발매일 : 8월 3일 ●발매가 : 6,800엔

스토리

은의 백광시대를 끝나게 만든 '신과 악마의 전쟁'으로부터 1만년… '세계는 붉은 황혼시대'를 맞이하려 하고 있었다. 하지만 세계에는 아직도 전쟁의 상흔이 남아 있었다. 슈리센 대륙은 '그라나크리프'로 나뉘어져, 인간의 번영을 가로막고 있었지만, 긴 시간을 통한 치유에 의해 인간들은 조심스럽게 살아가고 있었다. 하지만 언제나 인간의 마음속에 남아 있는 불안… 그것은 악마인 발마가 아직도 천공에서 이 세계를 내려다보고 있다는 것이었다. 제 2의 달이 되어….

캐릭터 소개

류드(リュード)



지오하운드(ジオハウンド)라는 몬스터 퇴치사로 이 게임의 주인공. '꿈을 꾸는 것만으로는 먹고 살 수 없다'는 것이 생활신조로, 이상이나 권위를 내세우는 사람들을 아주 싫어하는 현실주의자이다. 어릴 적부터 검의 수련을 쌓아온 것 같으며, 선배 지오하운드에게 뛰어난 검기를 인정받아 이 일을 시작하게 되었다. 실력은 있지만 일을 제대로 해내지 못한다고 파트너인 스카이로부터 항상 핀잔을 받곤 한다.

엘레나(エレナ)



그라나스의 가희. 가희라고 하면 왠지 고귀한 느낌을 주지만 실제로는 노래를 조금 잘할 뿐이며 현재 견습신관이다. 다른 사람을 잘 돌봐주며 곤경에 처해있는 사람을 보고 그냥 둘 수 없는 성격. 고통받는 사람들을 구한다는 것을 교의로 삼고 있는 그라나스 교회에 들어가게 된다. 어릴 적부터 노래하는 것을 좋아하며, 자신의 노래로 인해 사람들의 마음에서 어둠을 몰아내고, 빛을 되찾을 수 있다고 생각하고 있다.

밀레니아(ミレーニア)



알 수 없는 미소녀. 길고 아름다운 머리를 신기한 방법으로 묶고 다닌다. 엘레나와는 정반대의 성격을 지니고 있는데 변덕쟁이에 침착하지 못한 성격을 가졌으며 우유부단함을 매우 싫어한다. 자신의 생각대로 일이 되지 않으면 바로 겁을 내며, 다른 사람들의 생명 따위는 신경쓰지 않고 폭주해 버리고 만다. 하지만 작고 귀여운 것에 약해, 그런 것을 보면 사족을 못쓴다. 자유분방하면서도 무언가 비밀을 가지고 있는 듯하다.

로안(ロアン)



무언가를 찾아 여행하고 있는 소년. 아름다운 금발을 휘날리는 귀여운 소년으로 자신이 주변의 어른들에게 귀여움을 받는다는 것을 알고 있어, 일부러 어른스러운 말투를 사용하곤 한다. 항상 겉모습에 신경을 쓰고 있으며, 사교성이 좋아 모두를 즐겁게 해주는 스타일이다.

티오(ティオ)



아주 오래 전, 신마의 전쟁 때 만들어졌다고 하는 자동인형. 인간처럼 보이지만, 감정을 가지고 있지 않으며, 주어진 명령을 실행하는 것밖에 할 수 없다. 인간취급을 받거나, 자신의 판단을 요구받으면 곤란한 표정을 짓는다. 하지만 식사같이 자신에게 필요없는 것들을 흉내내기도 한다. 그것은 그녀 나름대로 인간이란 것이 무엇인지를 이해하려고 노력하는 것일지도 모른다.

말렉(マレッグ)



자신의 마을을 습격한 사악한 적을 찾기 위해 여행을 하고 있는 수인. 험악한 얼굴을 하고 있지만 본성은 매우 착하고 온화하다. 소리없이 들판을 누비며, 사냥감을 쫓는 사냥꾼과 같은 인물. 자연속에서 느끼는 감정을 통해 자신의 행동을 결정하며, 그것에 따라 열심히 살아가는 것이야말로 진정한 인생이라고 믿고 있다.

멜피스(メルフィス)



우매한 얼굴에 이상한 풍채를 가진 남자. 그 눈에는 냉혹한 빛이 가득 찼으며, 광기어린 미소까지 가지고 있다. 그 행동은 지력에 가득차 있지만, 가져오는 결과는 잔혹하기 그지없다. 그 검기는 강렬하고 화려하지만, 용서없이 상대를 베어버린다. 파멸, 괴란, 혼돈을 가지고 오는 '파멸의 마인'이라 불려 그가 지나간 곳에는 인간과 대지에 무시무시한 저주만이 남는다고 한다.

제라 이노센티우스(ゼラ＝イノセンティウス)



그라나스의 최고지도자인 '법황'. 세계적인 종교의 중심인물. 그라나스 대신전에서 인간의 행복과 번영을 기원하며 저주받은 세계를 구하기 위한 '성스러운 그라나스신의 재림'을 위해 노력하고 있다. 그와 만나게된 자는 그 우아함과 자비로움에 이끌려 마음속의 평안을 얻는다고 한다. 세계각지에서 차례차례 일어나는 이변을 알고 마음속으로 슬퍼하게 된다.

시레네(シレーネ)



그라나스의 사제장. 그 아름다운 모습에서 나오는 미소는 자비로 가득하며, 눈동자는 정의를 구하는 의지로 반짝이고 있다. 하지만 그 온화한 표정의 뒤편에는 악마 발마와 그것을 동조하는 무리들에 대해 용서하지 않는 이단심문관의 얼굴도 가지고 있다. 발마의 부활을 막기 위해 세계각지를 돌고 있는 그녀와 성기사들은 '그라나스의 철퇴'라고 불리고 있다.

캐로(キャロ)



지하도나 동굴에 숨어살고 있는 동물. 특징이기도 한 거대한 꼬리가 빛나 어두운 던전을 밝게 비쳐주곤 한다. '어두운 곳을 좋아한다'는 것 외의 자세한 것은 밝혀지지 않았지만, 친해지면 일행의 여행에 도움이 될지도 모른다.

스카이(スカイ)



2년간 함께 지내온 류드의 파트너. 인간의 말을 이해하고 직접 말할 수도 있다. 마음을 닫고 살아가는 류드에게 흥미를 가져 함께 여행하게 되었으며 지금은 류드가 마음을 열고 이야기 할 수 있는 유일한 상대이기도 하다.

기본 시스템

기본 조작

버튼	필드화면	메뉴화면, 전투화면
아날로그, 방향키	캐릭터이동	커맨드, 캐릭터, 아이템의 선택
스타트	메뉴 호출	사용하지 않음
A	먹다, 회화, 각종 커맨드 실행	커맨드의 결정
B	대쉬	취소, AI전투의 중단
Y	컴퍼스의 목표변경	아이템 윈도우 페이지 변경, 전체 AI의 ON/OFF
X	사용하지 않음	아이템 윈도우 페이지 변경, 누르고 있을 때 화면전체표시
L, R트리거	카메라 앵글 이동	필살기, 마법, 아이템의 종류별 윈도우 변경

메뉴

도구(道具)
도구를 사용하거나 확인할 수 있다. 도구는 회복아이템, 공격아이템, 무기, 방어구, 액세서리, 귀중품으로 구분된다.

기/마법(技/魔法)
캐릭터 고유기나 필드에서 사용할 수 있는 마법을 사용한다.

작전변경(作戰 變更)
전투시 캐릭터의 행동을 결정한다.

습득/강화(習得/强化)
캐릭터별 필살기나 마법, 스킬을 배우거나 강화할 수 있다.

스테이터스(ステータス)
캐릭터의 능력치를 확인한다.

스킬장비(スキル裝備)
스킬을 장비한다.

장비(裝備)
캐릭터의 장비를 변경한다.

컨피그(コンフィグ)
몇 가지 게임의 설정을 변경한다.

스테이터스 화면



1. 캐릭터 레벨 및 HP, MP, SP
2. 근력: 물리 공격에 영향
3. 체력: HP와 방어력에 영향
4. 민첩: 행동속도에 영향
5. 주력: 전투시 이동속도에 영향
6. 마력: 마법공격력에 영향
7. 정신: 마법방어력과 MP에 영향
8. 경험치와 다음 레벨까지의 경험치
9. 장비품
10. 물리공격력
11. 물리방어력
12. 행동력
13. 이동력
14. 이상상태 내성
15. 공격속성에 대한 내성레벨

내성 아이콘



작전내용

메뉴얼(マニュアル) 캐릭터에게 플레이어가 직접 명령을 내린다.
정정당당(正正堂堂) 절약형. 주로 물리공격으로 싸운다.
준비만전(準備萬全) 상향형. 아군의 능력을 상승시킨 뒤 싸운다.
타력본원(他力本願) 소극형. 주로 회피와 방어위주로 싸운다.
광희난무(狂喜亂舞) 전력형. 마법과 필살기를 뿌린다.
안전제일(安全第一) 무난형. 전투불능이 되지 않도록 자주 회복한다.
비겁천만(卑怯千萬) 악질형. 기분 나쁜 보조마법으로 적을 궁지에 몰아 넣는다.
십인십색(十人十色) 위임형. 캐릭터의 성격에 맡긴다.

나침반에 의한 이동

게임을 하다보면 느끼겠지만 3D로 구성되고 빙글빙글 돌아가는 맵 속을 헤쳐나가며 길을 찾는다는 것은 정말 어려운 일이다. 특히 필자와 같은 3D멀미 아저씨는 더욱더 그러하다. 하지만 이런 일을 예상하고 게임아츠에서 플레이어를 위해 준비한 시스템이 있으니 그것이 바로 나침반 시스템이다. 이 나침반은 마을이나 던전에서 항상 표시되어 있는데, 단순히 방위를 지정해 주는 것이 아니라 해당 지점으로의 방향을 표시해 준다. 예를 들어 던전에서 '進む'의 경우 앞으로 가야할 방향을 지시해 주며, '戻る'의 경우 되돌아 갈 수 있는 방향을 지시해 준다. 마을에서는 여관(宿屋)이나 잡화점(雜貨屋) 등의 방향을 지시해주기도 한다. 또한 나침반의 속을 보면 반투명한 녹색의 원이 커졌다 작아졌다 하는데, 이것은 목표까지의 거리를 나타내 준다. 즉, 녹색의 원이 크다면 목표까지의 거리가 먼 것이고, 녹색의 원이 사라지면 목표까지 도달한 것이 된다.

나침반 보는 법



1. 가리키는 방향
2. 거리 표시원
3. 목표

필드 아이콘



전투 시스템

전투화면



1. HP
2. MP
3. SP
4. 지정 캐릭터
5. 커맨드 메뉴
6. IP 게이지

DREAMCAST

전투 커맨드

콤보(コンボ)
여러 번의 공격으로 많은 데미지를 주는 일반명령

방어(防禦)
방어하여 데미지를 줄인다. IP 회복속도 빠름

크리티컬(クリティカル)
1회 공격+캔슬 효과

회피(回避)
지정한 곳으로 이동하여 공격을 회피한다

도구(道具)
도구를 사용하거나 장비 변경

작전(作戰)
작전을 변경한다

기·마법(技·魔法)
특수기나 마법을 사용

도주(逃走)
전투에서 도주한다

IP(이니시어티브 포인트)

이 게임의 전투는 액티브 타임으로 이루어진다. 전투 화면의 오른쪽 하단에는 적과 아군이 함께 사용하는 IP 게이지가 있으며, 각 캐릭터의 아이콘이 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하게 된다. 시작 지점은 'WAIT'라고 쓰여져 있는 곳이며 'COM'이라고 쓰여진 곳에 도착하면 해당 캐릭터가 명령을 내릴 수 있다. 이것은 적도 마찬가지. COM 위치에서 명령을 내리면 다시 캐릭터의 아이콘이 ACT의 위치까지 이동하여 ACT의 위치에 도달하면 명령이 실행되게 된다. WAIT에서 COM까지의 속도는 각 캐릭터의 행동력에 따라 결정되지만, COM에서 ACT까지의 속도는 행동력 뿐 아니라 실행한 커맨드에 따라 달라진다. 예를 들어 콤보나 크리티컬 같은 일반 명령을 사용했을 경우 바로 행동이 이루어지지만, 마법이나 필살기, 도구 등을 사용할 경우 일반 명령보다 느리게 행동이 이루어진다.

IP 게이지 보는 법



1. 스타트 라인
2. 커맨드 입력 포인트
3. 액션 포인트
4. 적 아이콘
5. 아군 아이콘

콤보와 크리티컬, 캔슬, 카운터

일반 공격에는 콤보와 크리티컬의 두 가지가 존재한다. 콤보의 경우 물리공격을 2회 하는 것으로 보다 많은 데미지를 줄 수 있다. 게다가 액세서리를 장비함에 따라 공격회수가 3회나 4회까지도 증가할 수 있다. 크리티컬은 1번의 공격밖에 하지 않아 많은 데미지를 줄 수는 없지만 적의 IP 게이지를 뒤로 되돌릴 수 있다. 특히 커맨드 실행중인 적(COM과 ACT사이에 아이콘이 있는 적)을 공격할 경우 적의 아이콘을 COM의 뒤쪽까지 보내버려 행동을 취소시킬 수도 있다. 그러므로 타이밍만 잘 맞추면 적의 공격을 취소시킬 수도 있으며 특수기나 마법의 피해도 받지 않을 수 있는 것이다. 크리티컬 공격 외에도 각 캐릭터의 기본 필살기에는 캔슬 효과가 있으므로 이것을 잘 활용하는 것도 좋다. 적의 경우도 마법이나 필살기를 이용하여 아군의 행동을 캔슬시킬 수 있으므로 이런 적들은 주의하는 것이 좋다.



COM과 ACT사이의 적에게 크리티컬 공격을 하면



아이콘이 COM 뒤쪽으로 밀려나며 행동이 취소된다



상대방의 공격 전에 공격을 히트시키면 카운터 판정이 나온다

카운터는 상대방의 공격 직전에 공격을 히트시키면 나오는 판정으로 보통 때보다 많은 데미지를 줄 수 있다. 하지만 적 아군에 구분없이 공평하게 판정이 나므로 반드시 좋은 것이라고는 할 수 없다. 전투를 하다 보면, IP 게이지에 의한 타이밍이 익숙해지므로, 되도록 카운터나 캔슬을 이용하며 싸우는 것이 좋다.

전투중 표시되는 문자들

표시	이름	설명
Counter!!	카운터	카운터 데미지를 표시한다
CANCEL	캔슬	행동이 캔슬되었음을 나타낸다
SWAY	스웨이	공격을 회피했음을 나타낸다
MISS	미스	공격이 실패했음을 나타낸다
2 Hits	연타횟수	연속공격에 의한 토탈 히트회수를 나타낸다
	거리부족	공격목표까지의 거리가 멀어 행동이 실패했음을 나타낸다

필살기 시스템

각 캐릭터에게는 캐릭터 고유의 SP가 존재하며 이 필살기를 사용하는 데에는 SP가 필요 하다. 필살기를 사용하기 위해서는 일정 레벨이 되어 해당 필살기를 배울 필요가 있는데, 필살기를 배우기 위해서는 특기 포인트(SC)가 필요하다. 일정 레벨에 도달하면 해당 캐릭터의 필살기를 배울 수 있는 상태가 되는데 이때 특기 포인트를 사용하면 해당 필살기를 배우게 되어 전투중 사용할 수 있게 된다. 습득한 필살기는 레벨 1에서 시작되는데, SC를 더욱 투자하면 5단계까지 레벨을 올릴 수 있다. 레벨이 오르면 해당 필살기의 위력이 강해질 뿐 아니라 발동시간이 단축되어, 적에게 캔슬당할 위험이 적어지게 된다. 참고로 SC는 전 파티가 공유한다. SP의 경우 마을이나 세이브 포인트에서 회복할 수 있지만, 전투중 물리공격을 성공시키거나, 적의 물리공격을 받을 때 조금씩 회복된다.

필살기 강화, 습득화면



1. 캐릭터
2. 현재의 특기 포인트
3. 습득하여 사용할 수 있는 필살기
4. 해당 필살기의 레벨
5. 소비 SP
6. 다음 레벨까지 필요한 SC
7. 습득하면 사용할 수 있는 필살기(흰색으로 표시)
8. 레벨이 부족하여 습득할 수 없는 필살기(검은색으로 표시)
9. 필살기 설명

마나에그에 의한 마법 시스템

각 캐릭터들은 필살기 외에도 마법을 사용할 수 있는데, 이 게임에서의 마법은 공유의 느낌에 가깝다. 우선 기본적으로 마법을 사용하는데는 MP가 필요하며, SP와는 달리 전투중에는 회복되지 않는다. 마법을 사용하기 위해서는 마나에그라는 것을 장비해야 한다. 마나에그에는 여러가지 종류가 있으며, 각 마나에그에 따라 사용할 수 있는 마법계열과 종류가 다르게 되어 있다. 마나에그의 경우 캐릭터와는 별개의 자체적인 레벨을 가지고 있으며, 한가지 마법을 배우거나, 마법의 레벨이 오를 때 마나에그의 레벨도 오르게 된다. 마나에그의 레벨이 일정레벨에 도달하면 그에 따른 마법을 습득할 수 있게 되고, 이때 MC를 사용하면 해당 마법을 배울 수 있게 된다. 마법 역시 마법마다 5단계까지 레벨이 존재하여 레벨이 오를수록 그 위력과 발동시간이 짧아지게 되어 있다. 마나에그의 성장과 캐릭터의 성장이 별개라는 것을 유념하여, 독자적인 계획을 가지고 마나에그를 키워 나가는 것이 좋다.



마나에그 강화, 습득 화면



1. 선택한 마나에그와 그 레벨, 사용캐릭터
2. 마나에그에 대한 속성설명
3. 현재의 마술 포인트
4. 마법 종류 선택창
5. 사용할 수 있는 마법
6. 해당 마법의 현재 레벨
7. 사용 MP
8. 다음 레벨까지 필요한 MC
9. 습득하면 사용할 수 있는 마법(흰색으로 표시)
10. 레벨이 부족하여 습득할 수 없는 마법(검은색으로 표시)
11. 마법설명

이상 상태 일람

독

독에 의한 데미지를 일정시간동안 받게 된다, 전투종료후에도 효과가 지속된다

잠

잠이 들어 행동불능이 된다. 일정시간이 경과하거나 공격을 받으면 회복된다

질병

전투시의 패러미터가 다운되거나, 마비, 잠, 혼란 등의 이상상태가 빈번하게 일어난다. 전투종료후에도 효과가 지속된다

혼란

커맨드 입력이 불가능하게 되며 때론 아군을 공격한다. 일정시간이 경과되면 회복된다

마법봉인

MP가 있어도 마법을 사용할 수 없게 된다, 전투종료후에도 효과가 지속된다

마비

몸이 굳어져 버려 움직일 수 없게 된다. 일정시간이 경과되면 회복된다

기봉인

SP가 있어도 기술을 사용할 수 없게 된다, 전투종료후에도 효과가 지속된다

전투불능

HP가 0이 되면 전투불능이 된다. 당연히 전투종료후에도 지속된다

스킬 강화, 습득 화면



1. 선택한 스킬북과 그 레벨
2. 스킬북에 대한 전체설명
3. 현재의 특기 포인트
4. 현재의 마술 포인트
5. 사용할 수 있는 스킬
6. 해당 스킬의 현재 레벨
7. 장비중인 캐릭터
8. 다음 레벨까지 필요한 SC, MC
9. 습득하면 사용할 수 있는 스킬(흰색으로 표시)
10. 스킬설명

스킬 시스템



마지막으로 캐릭터가 장비하면 자동으로 발동되는 스킬이 존재한다. 스킬은 모험중 입수하게 되는 스킬북을 통해 습득하거나 강화할 수 있으며 마나에그처럼 독자적인 레벨을 가지고 있다. 하지만 마나에그처럼 직접 장비하는 것은 불가능하다. 스킬북의 레벨이 일정수치에 도달하면 각 스킬을 습득할 수 있는 상태가 되는데, 이때 SC나 MC를 사용하여 스킬을 배울 수 있다. 스킬에도 필살기나 마법처럼 5단계의 독자적인 레벨이 존재하며, 레벨이 올라가면 장비시 효과가 상승하게 된다. 물리계 스킬인 경우 주로 SC를 사용하여 배울 수 있으며, 마법계 스킬인 경우 MC를 사용하여 배우게 된다. 마나에그의 경우 해당 마나에그를 장비해 주어야 마법을 사용할 수 있으므로 마나에그 자체의 성장에 신경써야하지만 스킬은 스킬북을 장비하지 않아도 사용할 수 있으므로 각각의 스킬을 어떻게 키울지 생각해 보자.

데이터

무기

검 - 류드

이름	공격력	가격	비고
제로의 카타나(ゼロの太刀)	0	-	공격력이 없다
지오 블레이드(ジオブレード)	18	-	초기장비
파르크스(ファルクス)	22	500	-
삼시르(シャムシール)	26	620	-
아미 사벨(アーミーサーベル)	32	750	-
사무라이 소드(サムライソード)	38	900	-
파사의 도(破邪の刀)	40	-	-
섀도우 블레이드(シャドウブレード)	44	4000	-
프란벨쥬(フランベルジュ)	44	-	-
검어의 도(劍魚の刀)	52	2200	-
귀절환(鬼切丸)	55	-	-
클레이모어(クレイモア)	60	3600	-
업물의 카타나(業物の太刀)	70	4500	-
명도 미카게(名刀 ミカゲ)	77	6900	-
실버 프리즈(シルバーフリーズ)	80	-	-
사일런트 소드(サイレンスソード)	85	-	마법봉인 추가
마검 발보르크(魔劍ヴァルボルク)	100	-	데미지의 10% 흡수
성검 솔 블레이드(聖劍ソルブレード)	112	14000	적의 방어레벨 다운
홍련의 검(紅蓮の劍)	120	17000	화속성
빙아의 검(氷牙の劍)	122	18000	냉기속성
뢰명의 검(雷鳴の劍)	125	19000	번개속성
그라나사벨(グラナサーベル)	150	-	소비 SP 15% 감소

지팡이 · 엘레나

이름	공격력	가격	비고
무용의 지팡이(無用の杖)	0	-	공격력 없음
드래곤 원드(ドラゴンワンド)	11	-	도구로 사용하면 '류우라이' 효과
기원의 지팡이(祈りの杖)	22	-	초기장비
아이언 로드(アイアンロッド)	30	720	-
화염의 지팡이(火炎の杖)	40	1250	화속성, 도구로 사용하면 '반' 효과
배틀 로드(バトルロッド)	45	960	-
이야기꾼의 지팡이(語り部の杖)	50	1800	도구로 사용하면 '혼란회피' 효과
신관의 지팡이(神官の杖)	55	3500	도구로 사용하면 '쿨' 효과
토석의 지팡이(土石の杖)	60	4200	토속성, 도구로 사용하면 '그라긴' 효과
선풍의 지팡이(旋風の杖)	60	4200	바람속성, 도구로 사용하면 '휴슬래쉬' 효과
홍련의 지팡이(紅蓮の杖)	60	4200	화속성, 도구로 사용하면 '반프레임' 효과
자장가의 지팡이(子守唄の杖)	65	-	잠효과
바스터 프레일(バスターフレイル)	70	-	이동 -5
향기나는 풀의 뿌리(香草の根っこ)	75	-	도구로 사용하면 '리프레스' 효과
실버 프레일(シルバーフレイル)	82	6800	이동 -5
골드 프레일(ゴールドフレイル)	92	6800	이동 -5
사제의 지팡이(司祭のしゃく杖)	99	12000	도구로 사용하면 '하이벨' 효과
십계의 지팡이(十戒の杖)	108	11800	마법봉인, 기봉인 추가
진수의 지팡이(鎮守の杖)	118	15500	토속성, 도구로 사용하면 '디간' 효과
휴지 프레일(ヒュージフレイル)	128	17000	이동 -5
성령의 지팡이(聖靈の杖)	138	-	소비 MP를 10% 낮춘다

단검 - 로안

이름	공격력	가격	비고
무도의 나이프(無刀のナイフ)	0	-	공격력 없음
멀티플 나이프(マルチプルナイフ)	28	650	초기장비
헌터 나이프(ハンターナイフ)	36	880	동물계에 유효
아이스 픽(アイスピック)	44	-	냉기 속성
프린트 나이프(フリントナイフ)	48	2000	-
포이즌 나이프(ポイズンナイフ)	50	-	독 효과
차원의 나이프(次元のナイフ)	55	-	공격시 워프
맨고쥬(マンゴーシュ)	62	4600	방어 +10
소울 이터(ソウルイーター)	75	-	데미지의 10%를 HP로 흡수
소드 브레이커(ソードブレイカー)	110	14500	적의 레벨을 낮춘다
그라디우스(グラディウス)	125	-	-
다크(ダーク)	135	-	-

활 - 밀레니아

이름	공격력	가격	비고
크로스보우(クロスボウ)	35	-	초기장비
버닝 보우(バーニングボウ)	45	-	화속성
비어의 활(飛魚の弓)	55	2400	세계열 몬스터에 유효
알바레스트(アルバレスト)	70	4500	-
도큐우(ドキュウ)	85	7400	-
파마의 활(破魔の弓)	105	-	언데드에 유효
흑천사의 활(黒天使の弓)	135	-	데미지의 10%를 MP로 흡수

차크람 - 티오

이름	공격력	가격	비고
녹슨 후프(錆びたフープ)	0	-	공격력 없음
문 크로우(ムーンクロー)	68	-	-
쌍월(雙月)	77	-	-
디스카스(ディスカス)	86	-	곤충, 갑각류에 유효
브러드 소서(ブラッドソーサー)	90	-	데미지의 10% HP로 흡수
바인드 서클(バインドサークル)	92	-	번개속성, 마비의 추가효과
파군(破軍)	108	-	소비 SP를 5% 낮춘다
엔젤 서클(エンゼルサークル)	116	-	언데드에 유효
윈드 커터(ウインドカッター)	122	18000	바람 속성
마인수리검(魔人手裏剣)	128	19800	행동 +5
봉황륜(鳳凰輪)	142	-	공격시 SP회복치가 1 오른다

도끼 - 말렉

이름	공격력	가격	비고
무력의 액스(無力のアックス)	0	-	공격력 없음
배틀 액스(バトルアックス)	42	1180	초기장비
헌터 액스(ハンターアックス)	52	2200	-
용 죽인 도끼(龍殺しの斧)	58	5680	파충류에 유효
잠자리 베기(トンボ斬り)	60	4120	곤충, 갑각류에 유효
할버트(ハルベルト)	68	4400	-
대지의 도끼(大地の斧)	78	7500	토 속성, 방어 +10
발디슈(バルディッシュ)	86	8000	-
폭염의 도끼(爆炎の戦斧)	98	9800	화 속성, 도구로 사용하면 '반 스트라이크' 효과
동토의 도끼(凍土の戦斧)	101	10000	냉기 속성, 도구로 사용하면 '사키아' 효과
룬 액스(ルーンアックス)	107	13500	IP의 감소를 막아 준다
사자왕의 도끼(獅子王の戦斧)	120	-	공격시 SP회복이 3 오른다

※ 류-류드, 엘-엘레나, 밀-밀레니아, 로-로안, 말-말렉, 티-티오

방어구 - 몸통

중갑옷

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
숄더 가드(ショルダーガード)	23	-	O	-	-	-	O	-	초기장비
플레이트 메일(プレートメイル)	25	1400	O	-	-	-	O	-	-
검어의 갑옷(剣魚の鎧)	30	2800	O	-	-	-	O	-	-
흑수정의 갑옷(黒水晶の鎧)	38	5500	O	-	-	-	O	-	-
워리어 메일(ウォーリアメイル)	45	8500	O	-	-	-	O	-	-
용린의 갑옷(龍鱗の鎧)	50	9800	O	-	-	-	O	-	-
광륜의 갑옷(光輪の鎧)	50	-	O	-	-	-	O	-	번개내성 레벨 +2
성기사의 갑옷(聖騎士の鎧)	60	-	O	-	-	-	O	-	-
월광석의 갑옷(月光石の鎧)	65	-	O	-	-	-	O	-	마법봉인 내성
검성의 갑옷(剣聖の鎧)	75	-	O	-	-	-	O	-	필살기의 위력이 오른다

경갑옷

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
레더 아머(レザーアーマー)	17	750	O	-	-	O	O	O	-
체인 메일(チェインメイル)	20	950	O	-	-	O	O	O	-
셀 아머(シェルアーマー)	26	-	O	-	-	O	O	O	-
고대의 가슴방어구(古代の胸當て)	32	-	O	-	-	O	O	O	IP의 감소를 막는다
대지의 가슴방어구(大地の胸當て)	42	-	O	-	-	O	O	O	토 속성 내성 레벨 +2
프레임 아머(フレイムアーマー)	46	-	O	-	-	O	O	O	화 속성 내성 레벨 +2
다크 아머(ダークアーマー)	52	-	O	-	-	O	O	O	데미지를 받을 때 SP회복이 1 상승
오라 아머(オーラアーマー)	64	19800	O	-	-	O	O	O	필살기의 위력이 오른다
영웅의 흉갑(英雄の胸甲)	72	-	O	-	-	O	O	O	전투중 HP가 조금씩 회복

옷

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
키아보알(キアボアール)	12	500	O	O	O	O	O	O	-
레더 자켓(レザージャケット)	14	650	O	O	O	O	O	O	-
모험의 옷(冒険の服)	16	-	O	O	O	O	O	O	-
킬테드 실크(キルテッドシルク)	18	800	O	O	O	O	O	O	-
환영의 옷(幻影の服)	32	-	O	O	O	O	O	O	회피 5% 상승
사자의 진우직(獅子の陣羽織)	35	-	O	O	O	O	O	O	공격 +5
고대의 슈츠(古代のスーツ)	40	-	O	O	O	O	O	O	-
비룡의 베스트(飛龍のベスト)	48	9500	O	O	O	O	O	O	이동 +5
닌자의 옷(忍びの服)	54	-	O	O	O	O	O	O	회피 5% 상승
호리 크로스(ホーリークロース)	58	-	O	O	O	O	O	O	병에 대한 내성
태양의 옷(太陽の衣)	70	-	O	O	O	O	O	O	IP의 감소 저하

드레스

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
타이트한 드레스(タイトなドレス)	0	-	-	O	O	-	-	O	적과 아군 모두의 마법 무효화
진홍의 볼레로(深紅のボレロ)	22	-	-	O	O	-	-	O	-
플레어 드레스(フレアドレス)	30	-	-	O	O	-	-	O	화 속성 내성 +2 상승
은실의 드레스(銀絲のドレス)	40	8000	-	O	O	-	-	O	-
붉은 파카코트(赤いファーコート)	26	9200	-	O	O	-	-	O	냉기 속성 내성 +2 상승
실프의 날개옷(シルフの羽衣)	48	-	-	O	O	-	-	O	바람속성 내성 +2 상승
레지스트 드레스(レジストドレス)	56	-	-	O	O	-	-	O	전 공격속성 내성 +1 상승
천마의 드레스(天魔のドレス)	72	-	-	O	O	-	-	O	전 공격속성 내성 +2 상승
발키리 드레스(バルキリードレス)	74	-	-	O	O	-	-	O	행동 +5

로브

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
간호의 로브(看護のローブ)	22	2200	-	O	O	O	-	O	독 내성
요정의 로브(妖精のローブ)	26	2600	-	O	O	O	-	O	잠, 혼란 내성
자감의 로브(紫紺のローブ)	35	4500	-	O	O	O	-	O	마비 내성
신관의 법의(神官の法衣)	43	4500	-	O	O	O	-	O	독 내성
사제의 법의(司祭の法衣)	54	16000	-	O	O	O	-	O	독, 마비, 질병내성
제왕의 로브(帝王のローブ)	60	-	-	-	-	O	-	-	-
천사의 로브(天使のローブ)	62	-	-	O	O	O	-	O	전투중 HP를 조금씩 회복
성녀의 법의(聖女の法衣)	68	-	-	O	O	O	-	O	전 이상상태에 내성

방어구 - 머리

투구

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
스톤 헤드(ストーンヘッド)	11	-	O	-	-	O	O	-	밀려나지 않는다
아이언 헬름(アイアンヘルム)	15	600	O	-	-	O	O	-	-
검어의 투구(剣魚の兜)	20	1250	O	-	-	O	O	-	-
오거 헬름(オーガヘルム)	25	-	O	-	-	O	O	-	이동 -5
흑수정의 투구(黒水晶の兜)	25	2200	O	-	-	O	O	-	-
배틀 헬름(バトルヘルム)	30	3400	O	-	-	O	O	-	-
용골의 투구(龍骨の兜)	36	4000	O	-	-	O	O	-	-
카리스마 헬름(カリスマヘルム)	38	8000	O	-	-	O	O	-	행동 +5
금강의 투구(金剛の兜)	42	-	O	-	-	O	O	-	IP의 감소를 막아 준다
성기사의 투구(聖騎士の兜)	44	-	O	-	-	O	O	-	기 봉인 내성
리프렉트 헬름(リフレクトヘルム)	45	-	O	-	-	O	O	-	때때로 데미지를 되돌린다
무신의 투구(武神の兜)	50	-	O	-	-	O	O	-	IP의 감소를 막아 준다

머리장식

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터 류	엘	밀	로	말	티	비고
백금의 헤어밴드(白絹のヘアバンド)	2	-	-	O	O	-	-	O	-
홍구의 머리장식(紅球の髪飾り)	8	-	-	O	O	-	-	O	화속성 내성 레벨 +1
목련의 헤어벤드(木蓮のヘアバンド)	16	1080	-	O	O	-	-	O	토 속성 내성 레벨 +1
뇌광의 티아라(雷光のティアラ)	26	-	-	O	O	-	-	O	번개 속성 내성 레벨 +1

유리의 바렛타(瑠璃のバレッタ)	30	3400	-	0	0	-	-	0	-
페어리 리본(フェアリーリボン)	32	-	-	0	0	-	-	0	혼란 내성
월영의 티아라(月影のティアラ)	42	-	-	0	0	-	-	0	혼란내성, 냉기 속성 내성 레벨 +1
성광 티아라(星光ティアラ)	45	-	-	0	0	-	-	0	소비 MP를 15% 낮춘다
자애의 리본(慈愛のリボン)	46	-	-	0	0	-	-	0	전투중 HP가 조금씩 회복된다.
홀리 크라운(ホーリークラウン)	48	-	-	0	0	0	-	0	IP의 감소를 막아 준다

머리띠

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터						비고
			류	엘	밀	로	말	티	
머리묶는 밴드(髪結いバンド)	2	-	0	-	-	0	0	0	-
반다나(バンダナ)	5	-	0	-	-	0	0	0	-
가죽 반다나(厚革のバンダナ)	8	350	0	-	-	0	0	0	-
철판달린 반다나(鉄板付きバンダナ)	12	480	0	-	-	0	0	0	-
수피의 터번(獣皮のターバン)	14	-	0	-	-	0	0	0	-
블랙 밴드(ブラックバンド)	22	-	0	-	-	0	0	0	잠 내성
용기의 반다나(勇気のバンダナ)	22	-	0	-	-	0	0	0	행동 +5
이다텐 반다나(イダテンバンダナ)	26	3200	0	-	-	0	0	0	행동 +10
프레임 반다나(フレイムバンダナ)	30	-	0	-	-	0	0	0	화 속성 내성 레벨 +1
한의 머리띠(漢のハチマキ)	36	-	0	-	-	0	0	-	공격 +10, IP의 감소를 막아준다
몽환의 반다나(夢幻のバンダナ)	48	-	0	-	-	0	0	0	워프 회피한다

모자

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터						비고
			류	엘	밀	로	말	티	
등산모(登山帽)	4	-	0	0	0	0	0	0	-
여행자의 모자(旅人の帽子)	6	300	0	0	0	0	0	0	-
간호의 모자(看護の帽子)	10	450	0	0	0	0	0	0	잠 내성
물새 깃털모자(水鳥の羽根帽子)	1120	-	0	0	0	0	0	0	-
신관의 모자(神官の帽子)	20	1750	0	0	0	0	0	0	마비 내성
마도사의 모자(魔導師の帽子)	22	2000	0	0	0	0	0	0	마법봉인 내성
봉황의 모자(鳳凰の帽子)	34	-	0	0	0	0	0	0	IP의 감소를 막아 준다
사제의 모자(司祭の帽子)	36	5800	0	0	0	0	0	0	마법봉인, 기 봉인에 내성
현자의 모자(賢者の帽子)	38	-	0	0	0	0	0	0	소비 MP를 5% 감소시킨다

방어구－발 --

부츠

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터						비고
			류	엘	밀	로	말	티	
가죽의 발목보호대(革のすね当て)	4	-	0	0	0	0	0	0	-
헌터 부츠(ハンターブーツ)	4	400	0	0	0	0	0	0	이동 +8
윙 부츠(ウイングブーツ)	5	-	0	0	0	0	0	0	토속성 내성 +2, 이동 +15
헤비 부츠(ヘビィブーツ)	6	800	0	0	0	0	0	0	이동 +10, 밀려나지 않는다
마하 부츠(マッハブーツ)	6	-	0	0	0	0	0	0	이동 +20
전사의 구족(戦死の具足)	10	1400	0	0	0	0	0	0	이동 +10
배틀 부츠(バトルブーツ)	12	1800	0	0	0	0	0	0	이동 +12
울프 부츠(ウルフブーツ)	15	-	0	0	0	0	0	0	이동 +15, 회피 5% 상승
로얄 부츠(ロイヤルブーツ)	18	-	0	0	0	0	0	0	이동 +18
라이온 부츠(ライオンブーツ)	20	-	0	0	0	0	0	0	이동 +20
성령왕의 구두(聖霊王の戦靴)	20	-	0	0	0	0	0	0	이동 +5, 전 속성 내성 레벨 +2

하이힐

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터						비고
			류	엘	밀	로	말	티	
마법의 하이힐(魔法のハイヒール)	8	1100	-	0	0	-	-	0	이동 +12
여신의 하이힐(女神のハイヒール)	10	-	-	0	0	-	-	0	이동 +5, 전 속성 내성 레벨+1
무지개의 하이힐(虹のハイヒール)	14	-	-	0	0	-	-	0	이동 +14, 워프회피
하이힐(ハイヒール)	-	-	-	0	0	-	-	0	이동 +2
온 구두(赤い靴)	-	-	-	0	0	-	-	0	이동 +10, 행동 +5
유리 구두(ガラスの靴)	-	-	-	0	0	-	-	0	이동 +10, 행동 +20

구두

이름	방어력	가격	장비가능캐릭터						비고
			류	엘	밀	로	말	티	
등산화(登山靴)	2	200	0	0	0	0	0	0	이동 +6
대쉬 슈즈(ダッシュシューズ)	4	-	0	0	0	0	0	0	이동 +10
거한의 구두(巨漢の靴)	5	-	-	-	-	-	0	-	이동 +5
기묘한 나무구두(奇妙な木靴)	5	-	0	0	0	0	0	0	이동 +5, 워프 회피
프레임 슈즈(フレイムシューズ)	5	-	0	0	0	0	0	0	화 속성 내성 + 2, 이동 +5
섀도우 슈즈(シャドウシューズ)	10	-	0	0	0	0	0	0	이동 +15, 회피 10% 상승
차원의 구두(次元の靴)	10	-	0	0	0	0	0	0	공격시 워프
마인의 구두(魔人の靴)	10	-	0	0	0	0	0	0	이동 +50, 鬼の이동력
펌프스(パンプス)	-	-	0	0	0	0	-	0	이동 +4
어린이의 구두(こどもの靴)	-	-	0	0	0	0	-	0	이동 +8
눈신(かんじき)	-	420	0	0	0	0	0	0	냉기 속성 내성 +2, 이동 +4
한의 철게다(漢の鉄ゲタ)	-	-	0	-	-	0	0	-	이동 -5, 공격 +10

방어구－액세서리 --

이름	가격	능력치변화	추가효과
마법의 팔지(魔法の腕輪)	1500	방어 +20	-
치료의 반지(癒しの指輪)	500	방어 +5	사용하면 '케로마' 효과
앵크렛(アンクレット)	1000	이동 +40	-
불의 부적(火の護符)	400	화 속성 공격 +5	화 속성 내성 +5
바람의 부적(風の護符)	400	바람 속성 공격 +5	바람 속성 내성 +5
땅의 부적(土の護符)	400	토 속성 공격 +5	토 속성 내성 +5
번개의 부적(稲妻の護符)	400	번개 속성 공격 +5	번개 속성 내성 +5
냉기의 부적(吹雪の護符)	400	냉기 속성 공격 +5	냉기 속성 내성 +5
독의 부적(毒の護符)	250	-	독 내성
혼란의 부적(混乱の護符)	250	-	혼란 내성
질병의 부적(病気の護符)	600	-	질병 내성
수면의 부적(睡眠の護符)	250	-	수면 내성
마비의 부적(麻痺の護符)	250	-	마비 내성
기 봉인의 부적(技封じの護符)	400	-	기봉인 내성
마법 봉인의 부적(魔封じの護符)	400	-	마법 봉인 내성
무신의 보호(武神の護り)	-	-	기봉인, 마법 봉인 내성, 사용하면 '리프레스' 효과
신목의 보호(神木の護り)	-	-	소비 SP를 15% 낮춘다
구호의 표찰(救護の札)	4000	-	전투 중 HP가 조금씩 회복
내화의 펜던트(耐火のペンダント)	-	방어 +10	화 속성 내성 레벨 +3
산호의 목걸이(サンゴの首飾り)	-	방어 +10	독, 잠, 혼란 내성
북풍의 망토(北風のマント)	-	이동 +10	바람 속성 내성 레벨 +3
광석의 브로치(鉱石のブローチ)	-	방어 +10	토 속성 내성 레벨 +3
썬더 링(サンダーリング)	-	방어 +10	번개 속성 내성 레벨 +3, 마비 내성
방한의 망토(防寒のマント)	-	방어 +10	냉기 속성 내성 레벨 +3
스네이크 피어스(スネークピアス)	-	방어 +10	독내성
마나의 문장(マナの紋章)	-	-	소비 MP의 15%를 낮춘다
다크 링(ダークリング)	-	-	100 이하의 데미지를 무효화
천룡의 비늘(天龍の鱗)	-	-	200 이하의 데미지를 무효화
인내의 목걸이(忍耐のネックレス)	-	행동 +10	IP의 감소를 막아준다
룬의 반지(ルーンの指輪)	-	행동 +5	IP의 감소를 막아준다
레인 코트(レインコート)	-	방어 +10	잠 내성
보호의 반지(守りの指輪)	-	방어 +5	독, 잠, 마비, 혼란, 질병 내성
타이탄 링(タイタンリング)	1800	공격 +20	-
헤라클레스의 허리띠(ヘラクレスの帯)	6200	공격 +40	-
에너지 링(エナジーリング)	-	방어 +15	데미지를 입을 때 SP 회복이 5 상승
장군의 팔지(将軍の腕輪)	5000	방어 +40	-
미라쥬 귀걸이(ミラージュピアス)	-	행동 +10	회피 15% 상승
괴력의 팔지(怪力の腕輪)	-	공격 +5	-
반사의 반지(反射の指輪)	-	방어 +10	가끔 데미지를 되돌린다
부활의 비석(復活の秘石)	-	방어 +5	한번 전투불능에서 되살아난다
신뢰의 인연(信頼のきずな)	-	행동 +5	아군 1명의 IP를 늘인다
비취의 참(ひすいのチャーム)	-		공격 +2, 방어 +2 -
은의 팔(銀のブレスレット)	-	방어 +8	-
가죽의 팔지(革の腕輪)	-	방어 +4	-
뫼비우스 링(メビウスリング)	-	공격, 방어, 행동, 이동+2	-

타리스만(タリスマン)	1500	공격 +15	마비 내성
곡옥(まが玉)	1500	방어 +15	잠, 혼란 내성
아름다운 반지(きれいな指輪)	-	-	-
아름다운 팔지(きれいな腕輪)	-	-	-
아름다운 목걸이(きれいな首飾り)	-	-	-
귀신의 눈물(鬼神の涙)	-	-	콤보 횟수를 1회 늘인다
수라의 혼(修羅の魂)	-	-	콤보 횟수를 2회 늘인다
유성의 귀걸이(流星のピアス)	-	방어 +20	회피 25% 상승
우정의 목걸이(友情のネックレス)	-	방어 +25	-
마왕의 목걸이(魔王の首飾り)	-	-	소비 MP를 25% 줄인다
에너지 참(エナジーチャーム)	-	-	소비 SP를 25% 줄인다
왕자의 명예(王者のほこり)	-	공격 +25	필살기의 위력이 상승한다
블랙 벨트(ブラックベルト)	2200	공격 +15	필살기의 위력이 상승한다
소닉 벨트(ソニックベルト)	-	행동 +40	-
칠흑의 망토(漆黒のマント)	-	-	전 이상상태 내성 전 속성 내성 레벨 +5
불도마뱀 꼬리(火トカゲのしっぽ)	-	공격 +20	화 속성 내성 레벨 +10
장아찌 석(つけもの石)	120	공격, 방어 +5	뒤로 밀리지 않음

도구

회복 아이템

이름	가격	대상	효과
약초(薬草)	10	아군1	HP를 200 회복
상처약(傷ぐすり)	24	아군1	HP를 400 회복
성스러운 상처약(聖なる傷ぐすり)	60	아군1	HP를 800 회복
치유의 과실(癒しの果實)	100	아군1	HP를 1200 회복
진홍의 비약(眞紅の秘薬)	-	아군1	HP를 1600 회복
신비의 비약(神秘の秘薬)	-	아군1	HP를 전부 회복
치유의 허브(癒しのハーブ)	50	아군전체	HP를 250 회복
치유의 향수(癒しの香水)	400	아군전체	HP를 1000 회복
감벽의 비약(紺碧の秘薬)	-	아군전체	HP를 1500 회복
미케로마의 두루마리(ミケロマの巻き物)	120	아군전체	HP를 500 회복
해독초(毒消し草)	14	아군1	독을 치유
마비 연강(マヒなんこう)	14	아군1	마비를 치유
점안약(点眼薬)	14	아군1	잠을 치유
정화의 허브(浄めのハーブ)	40	아군1	독과 마비를 치유
만능약(萬能薬)	-	아군1	모든 상태이상을 치료
토르테의 풀피리(トルテの草笛)	30	아군범위	잠을 치유
정신차리는 약(氣付け薬)	20	아군1	혼란을 치유
백신(ワクチン)	-	아군1	질병을 치유
비기의 해주(秘技の解呪)	50	아군1	기봉인을 치유
마법의 해주(魔法の解呪)	50	아군1	마법봉인을 치유
해주의 두루마리(解呪の巻き物)	-	아군1	마법봉인과 기봉인 치료
요미의 부활약(ヨミの復活薬)	500	아군1	전투불능을 치유
기적의 부활약(奇蹟の復活薬)	-	아군1	전투불능 치유 +즉시 COM위치로
영웅의 부활약(英雄の復活薬)	-	아군1	전투불능 치유 +전 가변레벨+5
루미루의 꽃(ルミルの花)	40	아군1	MP를 25 회복
그레일의 열매(グレイルの實)	120	아군1	MP를 50 회복
마력의 약(魔力の薬)	-	아군1	MP를 100 회복
청감의 비약(青藍の秘薬)	-	아군1	MP를 완전 회복
황금의 비약(黃金の秘薬)	-	아군1	SP를 완전히 회복
바오바브의 열매(バオバブの實)	-	아군1	SP를 100 회복
버터롤(バターロール)	-	아군1	SP를 50 회복
블루베리(ブルーベリー)	-	아군1	SP를 25 회복
벌레먹은 고구마(イモ蟲*のつくだいも)	-	아군범위	HP 1000회복+질병치료
프레시 샌드(フレッシュサンド)	-	아군1	HP 600회복+독, 마비치료
부들기름(がまの油)	-	아군1	HP 300회복+방어레벨 +2
평안함의 수금(やすらぎの竪琴)	-	아군범위	HP 200회복
마나의 수금(マナの竪琴)	-	아군1	MP 25 회복
사자의 수금(獅子の竪琴)	-	아군1	SP 25회복
골든너츠(ゴールデンナッツ)	-	아군1	SP 25회복, 고가품
황금의 신상(黃金の神像)	-	아군1	MP 5 회복

공격 아이템

이름	가격	대상	효과
수류탄(手榴弾)	60	적범위	위력 300의 공격아이템
화염탄(火炎弾)	-	적범위	위력 300의 화염속성 공격
폭탄 버섯(爆弾キノコ)	-	적1	위력 400의 화염속성 공격
모게 폭탄(モゲ爆弾)	250	적범위	위력 500의 공격 아이템 IP에 데미지를 준다
하이퍼 모게폭탄(ハイパーモゲ爆弾)	-	적전체	위력 2000의 공격 아이템 + 캔슬 효과
슈퍼 모게폭탄(スーパーモゲ爆弾)	-	적범위	위력 1000의 공격 + IP에 데미지
메테오의 두루마리(メテオの巻き物)	-	적1	위력 2500의 메테오스트라이크 사용
살충탄(殺蟲弾)	60	적1	위력 650의 공격아이템, 화 속성으로 곤충류에 유효
성탄(聖炭)	-	적범위	위력 700의 언데드 유효공격
마키비시(マキビシ)	150	적범위	위력 600의 공격 아이템, 이동레벨 -1의 추가효과
다이너마이트(ダイナマイト)	240	적범위	위력 1000의 강력한 공격 아이템
석화살(石火矢)	-	적전체	위력 1500의 폭렬 공격
화구의 두루마리(火の球の巻き物)	50	적1	위력 400의 화 속성 공격
선풍의 두루마리(つむじ風の巻き物)	60	적범위	위력 300의 바람 속성 공격
화염의 마석(火炎の魔石)	200	적범위	위력 650의 화 속성 공격
질풍의 마석(疾風の魔石)	200	적일직선	위력 700의 바람 속성 공격
지진의 마석(地震の魔石)	200	적범위	위력 650의 토속성 공격
전뢰의 마석(電雷の魔石)	250	적범위	위력 750의 번개 속성 공격
빙아의 마석(氷牙の魔石)	150	적1	위력 1200의 냉기속성 공격
뇌신의 비석(雷神の秘石)	-	적전체	위력 1500의 번개 속성 공격
주작의 비석(朱雀の秘石)	-	적전체	위력 1200의 화염 속성 공격
만인력의 과실(萬人力の果實)	20	아군범위	공격 레벨 +1
인내의 과실(忍耐の果實)	20	아군범위	방어 레벨 +1
빨리뛰는 과실(早驅けの果實)	20	아군범위	이동 레벨 +1
감응의 과실(感應の果實)	20	아군범위	행동 레벨 +1
비력의 과실(非力の果實)	50	적범위	공격 레벨 -1
무력한 과실(なん弱の果實)	50	적범위	방어 레벨 -1
탈력의 과실(脫力の果實)	50	적범위	행동 레벨 -1
둔족의 과실(ドン足の果實)	50	적범위	이동 레벨 -1
쿠코의 열매(クコの實)	10	적1	혼란효과, 많이 먹으면 취해버린다
텐구 버섯(テングダケ)	30	적1	위력 250의 독속성공격
붉은 텐구 버섯(ベニテングダケ)	120	적1	위력 900의 독속성 공격
머슬 버섯(マッスルキノコ)	50	아군범위	공격력 레벨 +2
가드 버섯(ガードキノコ)	50	아군범위	방어 레벨 +2
스피드 버섯(スピードキノコ)	50	아군범위	행동 레벨 +2
런너 버섯(ランナーキノコ)	50	아군범위	이동 레벨 +2
유혹의 수금(誘惑の竪琴)	250	적범위	잠의 효과, 일정 확률로 깨진다
정적의 류트(靜寂のリュート)	250	적범위	마법봉인, 일정 확률로 깨진다
인어의 수금(人魚の竪琴)	-	적범위	혼란 효과, 일정 확률로 깨진다
뼈의 수금(骨のの竪琴)	-	적범위	방어 레벨 -2, 일정 확률로 깨진다
샌드맨의 수염(サンドマンのヒゲ)	-	적1	위력 500의 공격+방어레벨 -1
골드 페더(ゴールドフェザー)	-	아군범위	IP를 대폭 상승
실버 페더(シルバーフェザー)	-	아군1	IP를 대폭 상승
비산의 비석(飛散の秘石)	-	특수	전투중 아군의 위치를 흐트린다
싸움의 매니큐어(戦いのマニキュア)	-	아군1	공격레벨 +5
페이스페인트(フェイスペイント)	-	아군1	행동레벨 +5
데몬 애쉬(デーモンアッシュ)	-	적1	전 가변레벨 -1

귀중품

이름	가격	대상	효과
미상가(ミサンガ)	-	특수	말렉에게 사용한 필살기의 SC를 되돌려 받는다
생명의 씨앗(生命の種)	-	아군1	최대 HP+10
마술의 씨앗(魔術の種)	-	아군1	최대 MP+10
비기의 씨앗(秘技の種)	-	아군1	최대 SP+10
힘의 씨앗(力の種)	-	아군1	근력 +3
보호의 씨앗(守りの種)	-	아군1	체력 +3
속공의 씨앗(速攻の種)	-	아군1	민첩성 +3
달리기의 씨앗(走りの種)	-	아군1	주력 +3
마력의 씨앗(魔力の種)	-	아군1	마력 +3
정신의 씨앗(精神の種)	-	아군1	정신 +3
전력의 씨앗(全力の種)	-	아군1	최대 HP, MP, SP +10

스킬북

이름	사용가능 기술
모험의 서(冒険の書)	라이프 업, 스트렝스, 터프니스, 대쉬, 도구사의 실력, 도적의 손가락
마도의 서(魔導の書)	매직 파워, 인텔리전스, 뇌화의 주법, 폭염의 주법, 열진의 주법, 마법 리커버
전사의 서(戦士の書)	라이프 업, 터프니스, 스피드, 간파하기, 낙법, 도구리커버
사제의 서(司祭の書)	라이프 업, 멘탈리티, 엽수의 주법, 빙류의 주법, 녹토의 주법, 마력흡수
질풍의 서(疾風の書)	대쉬, 뇌운의 주법, 냉풍의 주법, 반격노리기, 도구사의 실력, 유인
검호의 서(剣豪の書)	스페셜 파워, 스트렝스, 간파하기, 낙법, 투혼, 기 리커버
무술의 서(武術の書)	라이프업, S파워, 스피드, 반격노리기, 투혼, 혼신의 일격
현자의 서(賢者の書)	매직 파워, 인텔리전스, 멘탈리티, 마도의 주법, 신비의 주법, 마법의 오의

고유기 리스트

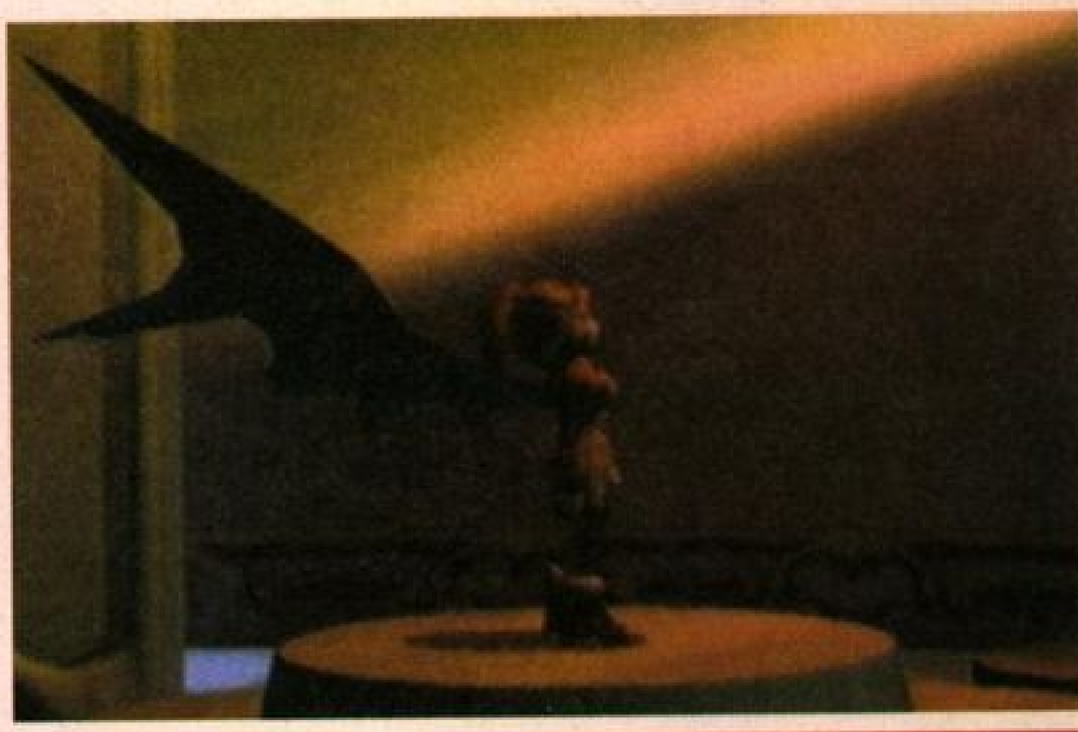
이름	사용SP	사용캐릭터	대상	효과
천장검(天正剣)	24	류드	적1	적 1명을 공격한다, 캔슬 효과
비상천정검(飛翔天正剣)	40	류드	적1	적 1명을 스카이가 끌어올려 떨어트릴 때 검으로 벤다
검무 시덴(剣舞 紫電)	32	류드	적1	적 1명에게 번개속성 물리공격을 가한다
천마용진검(天魔龍陣剣)	99	류드	적전체	적 전체를 공격하는 최종 오의
임팩트 봄(インパクトボム)	25	엘레나	적1	적에게 폭탄을 던져 공격한다, 캔슬 효과
나이트메어 볼(ナイトメアボール)	18	엘레나	적범위	지팡이에서 거품을 만들어 적을 재운다
생명의 물방울(生命のしずく)	90	엘레나	아군전체	아군 전체를 회복시킨다
백의 묵시록(白の黙示録)	80	엘레나	적전체	엄청난 빛으로 적을 태워버린다
어로 샷(アローショット)	25	밀레니아	적1	적 1명에게 필살의 화살을 날린다, 캔슬 효과
힐 크래시(ヒールクラッシュ)	20	밀레니아	적1	적의 전의를 상실시키는 힐킥을 날린다
타천의 날개(堕天の翼)	75	밀레니아	적전체	발마의 날개의 힘으로 적 전체를 공격한다
아식의 혀(餓食の舌)	55	밀레니아	적전체	발마의 혀의 힘으로 적의 HP를 빼앗는다
주박의 눈동자(呪縛の瞳)	60	밀레니아	적1	잠의 힘으로 적의 움직임을 봉한다
원혼의 손톱(怨魂の爪)	42	밀레니아	적1	적을 손톱으로 갈기갈기 찢어 공격한다
황금의 충격(黄金の衝撃)	22	로안	적1	거대한 망치로 적을 공격, 캔슬 효과
진 승룡참(真 昇龍斬)	42	로안	적1	비전의 오의, 완성형
빙상참(氷翔斬)	30	로안	적1	냉기속성의 공격
활력의 행진곡(活力の行進曲)	20	로안	아군전체	피리를 불어 아군 전체의 이상상태 회복
수아참(獣牙斬)	26	말렉	적1	도끼를 휘둘러 일격을 날린다, 캔슬 효과
수왕금강격(獣王金剛撃)	44	말렉	적1	전신의 힘을 모아 적에게 일격을 날린다
수왕폭염진(王爆炎陣)	52	말렉	특수	야수의 혼의 힘으로 적을 공격한다
사자의 외침(獅子の雄叫び)	18	말렉	아군전체	아군 전체의 공격력을 상승시킨다
연화(蓮華)	28	티오	적직선	화려한 공격으로 적을 캔슬시킨다
난무 멸(亂舞 滅)	38	티오	적1	고대로 부터 전해져 오는 무도난무
절풍(絶風)	48	티오	적전체	바람의 흐름을 끊는 무도기
별들에게의 속삭임(星へのささやき)	36	티오	아군전체	아군 전체의 전 능력치를 상승

마법 리스트

이름	사용MP	속성	범위	효과
케로마(ケロマ)	6	수	아군1	HP를 조금 회복한다
케로맘(ケロマム)	12	수	아군1	HP를 어느 정도 회복한다
케로맥심(ケロマキシム)	24	수	아군1	HP를 대폭 회복한다
미케로맘(ミケロマム)	18	수	아군전체	아군 전체의 HP를 어느 정도 회복한다
요미(ヨミ)	40	수	아군1	전투불능을 회복한다
무나(ムーニャ)	5	수	적전체	달콤한 비눗방울로 적을 재운다
반(ヴァーン)	6	화	적1	화구를 던져 적을 공격한다
반프레임(ヴァンフレイム)	16	화	적범위	거대한 불기둥을 불러내 공격한다
반스트라이크(ヴァンストライク)	20	화	적1	무적의 불새를 불러내 적을 공격한다
헬바나(ヘルヴァーナ)	42	화	적전체	지옥의 불을 불러낸다
휴이(ヒューイ)	9	바람	적범위	회오리의 에너지로 적을 공격한다
휴슬래쉬(ヒュースラッシュ)	14	바람	적직선	날카로운 바람의 날로 적을 공격한다
휴네룬(ヒューネルン)	45	바람	적전체	회오리바람으로 모든 적을 공격
신(シン)	10	바람	적범위	적의 마법을 봉인한다
런너(ランナ)	3	바람	아군전체	이동력을 상승시킨다
그라긴(グラギン)	15	토	적범위	대지의 에너지를 불러 공격한다
그라지오(グランジオ)	40	토	적전체	모든 적에게 대지의 분노를 맛보게 한다
마그네이드(マグネイド)	8	토	적범위	중력의 힘으로 적을 한곳에 모은다
디간(ディガン)	4	토	아군전체	땅의 힘으로 방어력을 올린다
데프로스(デフロス)	5	토	적전체	땅의 힘으로 방어력을 낮춘다
라이가(ライガ)	24	번개	적범위	전구를 방전시켜 적을 공격한다
라이덴(ライデン)	36	번개	적전체	모든 적에게 번개를 떨어트린다
류우라이(リュウライ)	58	번개	적직선	질풍같은 번개로 적을 공격
텐라이(テンライ)	55	번개	적1	하늘에서 성스러운 번개를 불러 적을 공격
스트람(ストラム)	6	번개	적1	감전시켜서 적의 공격력을 저하시킨다
샤키아(シャキア)	16	냉기	적1	얼음의 기둥으로 적을 찔러 공격
샤키드(シャキード)	52	냉기	적전체	다이아몬드 더스트로 적을 공격
피오라(フィオラ)	12	냉기	적범위	마법진으로 적의 기술을 봉인한다
코르데(コルデ)	7	냉기	적1	몸과 마음을 얼려 적의 행동력을 저하시킨다
비킨(ビキン)	5	냉기	적전체	적의 이동력을 저하시킨다
즌가(ズンガ)	22	폭렬	적범위	폭발을 불러내 적을 공격한다
데즌(デズン)	75	폭렬	적전체	대폭발을 불러내 적을 공격한다
메테오스트라이크(メテオストライク)	50	폭렬	적1	하늘에서 운석을 불러내 공격
와오(ワオ)	5	폭렬	아군1	뜨거운 혼으로 공격력을 상승시킨다
큘(キュール)	4	삼림	아군1	독, 마비를 치유한다
리프레스(リフレス)	12	삼림	아군1	마법봉인, 기봉인을 치유한다
뷰네(ビューネ)	7	삼림	아군1	행동력을 상승시킨다
크루루(クルル)	10	삼림	적범위	포자를 떨어트려 적을 혼란시킨다
보즈(ボズ)	15	삼림	적범위	적에게 독공격을 가한다
할벨(ハルベール)	24	삼림	아군1	모든 이상상태를 치유한다

스킬 리스트

이름	효과
라이프 업(ライフアップ)	최대 HP +50~800
스트렝스(ストレングス)	완력 +10~50
터프네스(タフネス)	체력 +10~50
대쉬(ダッシュ)	주력 +10~50
도구사의 실력(道具使いの腕前)	도구 커맨드 실행시간 단축
도적의 손가락(盗賊の指)	적으로부터 아이템 출현확률 상승
매직파워(マジックパワー)	최대 MP +10~50
인텔리전스(インテリジェンス)	마력 +10~50
뇌화의 주법(雷火の呪法)	화염, 번개의 위력 +10~50%
폭염의 주법(爆炎の呪法)	화염, 폭렬위력 +10~50%
열진의 주법(裂震の呪法)	땅, 폭렬위력 +10~50%
마법 리커버(魔法リカバー)	마법사용시 IP복귀 단축
스피드(スピード)	민첩성 +10~50
간파하기(見切り)	회피율 업
낙법(受け身)	IP가 잘 줄어들지 않게 된다
도구 리커버(道具リカバー)	도구사용후 IP복귀 단축
멘탈리티(メンタリティ)	정신 +10~50
엽수의 주법(葉水の呪法)	물, 삼림위력 +10~50%
빙류의 주법(氷流の呪法)	물, 눈보라 위력 +10~50%
녹토의 주법(緑土の呪法)	토, 삼림 위력 +10~50%
마력흡수(魔力吸収)	마법에 의한 데미지를 MP로 회복한다
뇌운의 주법(雷雲の呪法)	바람, 번개 위력 +10~50%
냉풍의 주법(冷風の呪法)	바람, 눈보라 위력 +10~50%
반격노리기(反撃ねらい)	회피 후, 가끔씩 공격
유인(おとり)	적의 공격목표가 되기 쉽다
S 파워(S. パワー)	최대 SP +10~50
투혼(闘魂)	데미지에 의한 SP회복이 증가
기 리커버(技リカバー)	기술사용후 IP회복시간 단축
혼신의 일격(渾身の一撃)	크리티컬 시 IP 게이지가 증가
마도의 주법(魔導の呪法)	화, 바람, 번개, 폭렬의 위력증가
신비의 주법(神秘の呪法)	수, 토, 삼림, 눈보라의 위력 증가
마법의 오의(魔法の奥義)	단체마법 캔슬 효과



DREAMCAST

마나에그

호리 에그(ホーリーエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 케로맘, 케로맥심, 미케로맘, 그라긴, 그란지오
2	사키아, 사키드, 무나, 신, 피오라, 마그네이드
3	쿨, 리프레스, 와오, 디간, 뷰네, 런너

카오스에그 (カオスエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 케로맘, 반, 반프레임, 반스트라이크, 벨바나
2	휴이, 휴슬래쉬, 휴네룬, 라이가, 라이덴, 류우라이
3	무나, 피오라, 런너, 스트람, 코르데, 비킨

미스트에그 (ミストエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 케로맘, 케로맥심, 휴이, 휴슬래쉬, 휴네룬
2	사키아, 사키드, 보즈, 신, 마그네이드, 쿨
3	리프레스, 요미, 디간, 뷰네, 런너, 데프로스

그라비티에그 (グラビティエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 미케로맘, 반, 반프레임, 헬바나, 그라긴
2	그란지오, 즌가, 데즌, 무나, 보즈, 크루루
3	피오라, 발벨, 와오, 데프로스, 코르데, 비킨

소울에그 (ソウルエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 케로맘, 미케로맘, 휴이, 휴슬래쉬, 휴네룬
2	라이가, 라이덴, 텐라이, 보즈, 크루루, 신
3	할벨, 요미, 스트람, 데프로스, 코르데, 비킨

스타에그 (スターエッグ)

순번	사용가능 마법
1	반, 반프레임, 반스트라이크, 헬바나, 그라긴, 그란지오
2	즌가, 메테오스트라이크, 라이가, 라이덴, 무나, 크루루
3	쿨, 요미, 와오, 디간, 뷰네, 스트람

페어리에그 (フェアリーエッグ)

순번	사용가능 마법
1	케로마, 케로맘, 케로맥심, 미케로맘, 크루루, 마그네이드
2	쿨, 리프레스, 할벨, 요미, 와오, 디간
3	뷰네, 런너, 스트람, 데프로스, 코르데, 비킨

드래곤에그(ドラゴンエッグ)

순번	사용가능 마법
1	반, 반프레임, 반스트라이크, 헬바나, 그라긴, 그란지오
2	휴이, 휴슬래쉬, 휴네룬, 즌가, 데즌, 메테오스트라이크
3	라이가, 라이덴, 텐라이, 류우라이, 사키아, 사키드

스토리 라인

류드 : 잘 해야해… 스카이.



지오 하운드인 류드

스카이가 적들을 혼란시킨 틈을 타 류드는 목적의 보물을 되찾지만 곧 적들이 몰려온다.

류드 : 스카이! 이쪽이야!
스카이 : 류드! 아무리 해도 이건 무리야!
류드 : 중얼중얼 대지 말고 힘 좀 내봐! 우왓!

그리고 잠시 후….

류드 : 이게 의뢰한 물건이지?
의뢰주 : 음, 틀림없어. …자 이게 의뢰대금이다.
의뢰주의 딸 : 아버님! 너무하세요…. 죄송합니다….
류드 : 괜찮아….
의뢰주 : 천한 것들과는 말도 하지 마라! 자, 가자.
스카이 : 기분 나쁜 녀석인데, 잘난 척 하긴….
류드 : 일이니까…. 좋게 들리지는 않지만 말야.
스카이 : 오, 어른이 되었구만? 류드.
류드 : 쳇, 일이 아니라면 저런 녀석과는 말하고 싶지도 않아! 일에 적응이 되었을 뿐. 그것 뿐이야.
스카이 : 그건 그렇고, 귀여운 아이였지?
류드 : 여자는 싫어. 배려 받는다는 것도 싫고.

류드 : 왜 그래, 스카이?
스카이 : 류드, 보아하니 새로운 일인 것 같은데?
류드 : 이봐, 이봐, 좀 쉬어도 괜찮지 않아? 돈도 방금 벌었고 말야… 아 아파~ 알았어! 스카이 알았어! 일이 있다는 건 좋은 거지!
류드 : 지난번의 그라나스 교회가 호위를 부탁한다는 군… 하아, 이번엔 신이란 말이지… 점점 하고싶은 생각이 없어지는데.
스카이 : 일은 일이다! 라는 걸 명심해라.
류드 : 그래, 그런 게 바로 지오하운드라는 조직이니까.



새로운 의뢰

위트 산길(ウィット 林道)

입수 아이템
눈보라의 부적, 상처약, 수류탄, 요미의 부활약

등장 몬스터
마다라구모(マダラグモ)
HP : 250, EXP : 8, SC : 15, MC : 5, G : 2,
아이템 : 약초
특성 : 가끔 이동력을 떨어트리는 특수기를 사용한다

던전이라고 말할 수 없을 정도의 간단한 던전. 빛나는 삼각뿔에서는 회복과 세이브를 할 수 있으며, 돌아다니다 나오는 사다리 아이콘을 조사하면 사다리를 통해 내려갈 수 있다. 앞으로 이런 사다리나 느낌표 아이콘이 나오면 조사하는 습관을 들이도록 하자. 길이 잘 보이지 않을 때에는 L, R트리거로 맵을 돌리다보면 길을 찾을 수 있다. 그래도 찾지 못하면 나침반을 이용하도록 하자.



이곳에서 세이브와 회복을

카보 마을(カーボ 村)

마을에 도착하면 신관들을 볼 수 있다.

텟사 : 그럼 엘레나, 나중에 보자.
엘레나 : 미안해요. 저 때문에 텟사도 가야한다니….
텟사 : 그만큼 네 역할이 중요하다는 거지. 의식의 준비는 우리들이 확실히 해둘 테니까.
이스메느 : 텟사, 이제 그만! 슬슬 출발해야 시간에 맞는다.
텟사 : 예! 그럼 나중에 봐, 엘레나!
엘레나 : 조심해서 가요.
이스메느 : 엘레나, 당신도 일을 시작할 시간이에요. 이제 돌아가는 게 좋아요.
엘레나 : 예, 알겠습니다.
이스메느 : 당신에게는 확실히 호위가

준비된 것 같으니 별로 위험하지 않을 거예요.

엘레나 : 모두 조심해요. 텟사도 힘내요!

신부의 부인 : 엘레나, 자, 돌아가죠.

남자 : 항상 수고하십니다.

스카이 : 우리들과 관계 있는 일일까?

류드 : 뭐야? 저 사람들 어디로 가는 거지? 이런 시간에 모금활동이라도?

남자 : 그게, 마을 외진 곳에 있는 탑에서 악마퇴치를 한다고 하는 것 같아. 정말 고마운 일이지.

류드 : 악마?

남자 : 그래. 이 주변에는 밝을 때는 괜찮지만… 날이 저물면 기분 나쁜 괴물들이 자주 나오거든.

류드 : 남은 아이는?

남자 : 엘레나님 말야? 그분은 그라나스의 가희(歌姬)님이지. 아름다운 노래를 우리들에게 들려주고 계셔. 일이 끝난 후에 엘레나 님도 탑에 가시려나….

류드 : 으흥….

남자 : 당신 마을에 막 도착했나 본데, 밤에는 나돌아다니지 않는 편이 좋아.

류드 : 의뢰내용은 호위라고 들었는데, 마물 퇴치는 또 무슨 소리야?

이제 마을을 죽 돌아다녀 본 뒤 마을 안쪽에 있는 교회로 가면 노랫소리가 들려 온다.

스카이 : 방금 전에 들었던 가희라는 작자인가….

류드 : 쉿! 왠지 마음이 가라앉는걸? 신기하군….

스카이 : 안쪽에서 들려오는데?

류드 : 잠깐 들어가 볼까?

엘레나 : 아아… 이렇게 될 줄 알았다면 좀더 연습해두는 건데….

류드 : 뭐야? 벌써 끝난 거야?

엘레나 : 누, 누구죠?

류드 : 나한테 신경 쓰지 말고 계속해.

엘레나 : 제 노래를 듣고 있었나요?

류드 : 이봐, 이봐 그렇게 굳어버리면 노래가 돼?

엘레나 : 뭐죠…? 무례한 사람이군요? 당신은 누구죠? 처음 보는 얼굴인데… 무슨 일이시죠?

류드 : 무슨 일이라고 물어보다니… 나를 부른 건 그쪽이야.

엘레나 : 제가, 당신을? 전 그런 기억 없습니다! 정체를 알 수 없는 사람이군요! 빨리 나가지 않으면 사람을 부르겠어요!

류드 : 무슨 소릴 하는 거야? 그쪽이란 게 너라는 말은 아니라구.

카리우스 : 엘레나! 무슨 일입니까?

카리우스 : 다, 당신은 지오하운드군요? 기다리고 있었습니다.

엘레나 : 지, 지오하운드?

류드 : 그래. 나는 류드. 이 녀석은 스카이지. 의뢰를 한다고 부른 것치고는 너무 환영하는 거 아냐?

엘레나 : 뭐예요? 당신이 이상한 소리를 했잖아요!

카리우스 : 엘레나! 죄송합니다. 엘레나는 슬슬 출발준비를 하세요.

엘레나 : 예… 신부님. 소란스럽게 해서 죄송합니다. 실례하겠습니다.

류드 : 피곤한 녀석이군…. 이래서 여자는….

카리우스 : …저, 여기서는 이런저런 문제가 있으니 여관에서 기다려 주시지 않겠습니까? 곧 그쪽으로 가겠습니다.



엘레나와의 첫 만남

이제 여관으로 가 주인에게 말을 걸어 첫 번째 선택문항을 고르면 신부가 찾아온다.

류드 : 신부가 여기서 기다리라고 했는데….

주인 : 아, 곧 오시겠지요. 앉아서 기다리시는 게….

류드 : 좋아… 그러면 그렇게 할까?

카리우스 : 이곳에 지오하운드 분이 오셨을 텐데….

주인 : 지오하운드? 저기 한 분 기다리고 계신데… 응? 저 녀석 지오하운드였단 말야?

카리우스 : 아, 고맙습니다.

카리우스 : 방금 전에는 실례했습니다. 지오하운드의 류드님이셨죠? 기다리고 있었습니다.

류드 : 훌륭하신 그라나스의 신부님이 지오하운드 따위에게 무슨 일이신지?

카리우스 : 의뢰장에 용건을 써 두었을 텐데… 그걸 보고 이쪽으로 와주신 게 아니었습니까?

류드 : 뭐라고…?

스카이 : (이런, 이런…)

류드 : 쳇… 그래서 호위라는 게 어떤 거지?

카리우스 : …오늘은 만월, 특별한 날입니다. 오늘밤이 아니면 할 수 없는 의식이 마을 외진 곳에 있는 가르미아의 탑이라는 곳에서 행해집니다. 그곳까지 신관 1명을 데리고 가 주었으면 좋겠습니다. 그리고 의식이 끝난 후에 이곳까지 데리고 오시면 됩니다.

류드 : 흥… 무슨 바람이 분 거지? 당신들이 싫어하는 지오하운드에게 호위를 부탁하다니.

카리우스 : 저희들은 특별히 싫어하지 않습니다… 단지 이 의식만은 절대로 성공시키지 않으면 안됩니다. 당신에게도 그라나스님의 가호가 있기를….

류드 : 그따위 소리할 거면 기도로 가르미아 탑인지 뭔 지에 도착할거 아냐? 나 따위는 필요 없지 않나?

카리우스 : 그런 뜻은….

류드 : …알았어, 알겠다구. 돈만 받을 수 있다면 말하는 대로 무엇이든지 해야지. 일은 일이니까 말야.

카리우스 : 호위해주실 신관은 교회 앞에서 기다리고 있습니다. 준비를 끝낸 후 와주십시오.

류드 : 그래. 일단 맡은 일은 확실히 하니까. 걱정하지 마.

이제 다시 교회로 가자.

류드 : 신부아저씨, 이 녀석을 데리고 가면 되는 거지?

엘레나 : 신부님, 저만 지오하운드와 함께 가는 건가요?

카리우스 : 예, 당신의 역할은 중요하니까….

엘레나 : 어째서 저 혼자 가지 않으면 안 되는 거죠? 신부님!

류드 : 이제 와서 의뢰를 취소할 수는 없어!

엘레나 : 이런 사람과 함께 있고 싶지 않습니다!

류드 : 이런, 이런~.

카리우스 : 엘레나, 당신의 역할은 중요합니다. 당신에게 만일의 일이 생긴다면 의식은 진행할 수 없어요. 그렇기 때문에 호위를 붙이는 것입니다.

엘레나 : 하지만, 저 혼자만 지오하운드와 함께라는 건….

류드 : 이봐, 어쩔 셈이야? 확실히 정해!

카리우스 : 당신의 역할을 수행하고 오세요. 자, 텟사도 기다리고 있습니다.

엘레나 : 예… 신부님, 그렇군요. 텟사를 기다리게 해선 안되겠지요. 제 할 일을 하고 돌아오겠습니다.

카리우스 : 그러면, 류드님, 가르미아의 탑까지 엘레나를 잘 부탁드립니다.

류드 : 갈까? 아가씨?

엘레나 : 전 엘레나에요.

류드 : 알았어, 엘레나 아가씨.

마을 밖으로 나가면 검은 숲으로 들어갈 수 있다.

검은 숲(黒き森)

입수 아이템

약초, 만인력의 과실, 50G

등장 몬스터

도도(ドードー)

HP : 230 EXP : 6 SC : 10 MC : 8 G : 7

아이템 : 약초, 치료의 허브

특성 : 특별한 특성은 없다

엘레나를 데리고 가지만, 전투에 참가하지는 않는다. 역시 그리 복잡하지 않게 되어 있으며, 아이템도 별로 좋지 않으므로 나침반을 따라 계속 진행하자. 숲의 중간까지 가면 이벤트가 일어난다.

류드 : 이봐!

엘레나 : 예, 예!

류드 : 밤길 걷는 거, 처음이야?

엘레나 : 그, 그런 건 아니지만, 한 밤

중에 이런 곳을 지나가는 건….

류드 : 머리 위에서 발끝까지, 잘 보고 걸어야해. 자, 저기!

류드 : 역시… 가희님은 어쩔 수 없군… 눈앞이 캄캄한걸? 다른 사람의 걱정보다 자신을 걱정하는 편이 좋을 거야. …이봐, 언제까지 얼어붙어 있을 거야?

엘레나 : 류, 류드씨… 앞에 무언가 있습니다.

류드 : 그래, 물러서 있어.

강제전투 후….

류드 : 이봐, 괜찮아?

엘레나 : 류드씨, 당신이야말로! …괜찮습니까?

류드 : 괜찮아. 그리고… 한가지 말해두지.

엘레나 : 예?

류드 : 이젠 씨는 그만 붙이지 그래? '류드'라고 불러도 충분해.

엘레나 : 알겠습니다.

류드 : 정말, 이대로라면 날이 밝겠어. 간다!

숲을 빠져나가면 에리어 맵을 통해 가르미아의 탑으로 갈 수 있게 된다.

가르미아의 탑(ガルミアの塔)

필수 아이템

상처약×2, 바람의 부적, 수류탄, 50G, 150G

등장 몬스터

가고일(ガーゴイル)

HP : 380 EXP : 18 SC : 54 MC : 21 G : 12

아이템 : 성회, 파사의 도

특성 : 마법공격에 강하다

마다라구모

류드 : 이 아가씨를 당신들에게 넘겨주면 되는 거지?

이스메느 : 기다리고 있었습니다. 지오하운드죠? 수고하셨습니다.

유리디스 : 저게 지오하운드… 헤에… 기분 나빠.

베르다 : 소문대로 저질집단인 것 같아….

이즈 : 정말 싫어… 이쪽을 보고 있어….

텟사 : 조용히!

류드 : 자, 가봐!

엘레나 : 엘레나 도착했습니다. 류드씨 덕분에 무사히 올 수 있었습니다.

류드 : 이제 어떻게 하면 되는 거지?

이스메느 : 의식이 끝날 때까지, 기다려 주십시오. 그 후에 다시 엘레나의 호위를 부탁드립니다.

류드 : 얼마나 기다려?

이스메느 : 금방 끝날 겁니다… 그리고, 탑 안에서 무슨 일이 있다 해도 들어오지 말아 주십시오. 의식은… 당신 같은….

류드 : '더러운' 녀석은 오면 안된 다는 말이겠지?

이스메느 : …어쨌든 들어오지 말아 주십시오.

텟사 : 엘레나, 저 녀석이 아무 짓도 하지 않았어?

엘레나 : 텟사! 류드는 좋은 사람이에요. 입은 험하지만….

이스메느 : 자, 자, 의식을 시작해야지요.

류드 : 흥, 도대체 언제까지 기다려야 하는 거지? 마음에 들지 않는데… 어째서, 이런 의뢰를 받아 버린 거야….

스카이 : 그렇게 불평하지 마. 이것도 일이니까.

류드 : 녀석들이 기도하는 걸 기다리면서 농담 따먹기나 하고 있는 게 일이란 말야? 정말로 신을 모시는 녀석들은 대단하시다니까?

스카이 : 왜 그렇게 조급해 하는 거야? 류드.

류드 : 왠지 기분 나쁜 느낌이 들어…. 도대체 이 탑 말야. 신성한 의식 따위를 하기에는 너무나 이상하지 않아? 봐봐, 이 벽화에는 이상한 날개까지 나 있어.

스카이 : 이건, 유적이군… 은의 백광시대에 만들어 진 것이 틀림없어.

류드 : 신마의 전쟁이라는 거 말야? 그래서 이런 이상한 건물 속에서.

이때 탑 안에서 이변이 일어난다.

스카이 : 이봐, 어디로 가는 거야?

류드 : 위험해. 아무리 봐도 보통 일이 아닌데!

스카이 : 하지만 안으로 들어오지 말라고….

류드 : 그 엘레나라는 아이를 데리고 돌아가지 않으면 의뢰를 완수하지 못하게 되는 거 아냐!

스카이 : 분명히 그건 그래.

류드 : 간다!

이제 탑 내부로 들어가자. 역시 그다지 복잡하지 않지만, 안 보이는 통로가 있으므로 나침반을 잘 확인하며 진행하자. 최상층에 도착하면 가고일 2마리와 강제전투가 있다.

류드 : 정신차려! 무슨 일이 일어난 거지?

텟사 : 예, 엘레나를 구해줘요. 의, 의식은 실패….

류드 : 이봐, 정신차려. 젠장, 늦었어.

스카이 : 류드! 서두르자! 이건… 보통 일이 아냐! 다른 사람들을 찾아야해!

류드 : 그래, 이건 왠지 안 좋아.

이제 가운데 있는 문을 조사하자.

류드 : 뭐야, 이 문! 전혀 움직이지 않아!

스카이 : 다른 입구를 찾아보자!

류드 : 젠장!

스카이 : 류드! 이 창문이야!

이제 창문을 조사하면 안으로 들어갈 수 있다.

류드 : 이건!

엘레나 : 꺅!

류드 : 저건…! 바보 같은… 나는… 저 어둠을 알고 있어!

엘레나 : 나의… 마음속에 어둠 따윈.



어둠에 휩싸인 엘레나

어둠 따윈 없어. 내게 다가오지마! 어둠은… 필요 없어! 아아….

스카이 : 류드! 왜 그래? 정신차려!

류드 : …젠장! 지금 구해내겠어! 이야앗!

스카이 : 류드, 느낌이 안 좋아!

류드 : 그래, 바로 내려가야겠어!

탈출 후….

스카이 : 우선은 괜찮은 것 같군. 어쨌든 빨리 마을로 돌아가는 게 좋아. 그런데… 류드, 너 어떻게 된 거야? 방금 전엔 이상했어.

류드 : …그래, 조금 기분 나쁜 일을 생각해 내서 말야.

스카이 : 그렇군… 이봐, 눈을 뜬 것 같아.

류드 : 이봐, 정신차려!

엘레나 : …우우, 그만! 그만해!

류드 : 이봐, 정신차려! 이제 괜찮아!

엘레나 : 여기는?

류드 : 그 탑 근처에 있는 숲 속이야.

엘레나 : 예? 어째서 내가 이런 곳에….

류드 : 저걸 봐.

엘레나 : 저건… 암흑의 힘… 다른 사람은…? 테, 텟사는?

류드 : 살아남은 건 너 1명 뿐이야. 안됐지만…. 자, 가자!

엘레나 : 그런! 정말로 모두… 모두가 죽어버렸다고는…. 저, 그곳으로 돌아가겠어요. 모두들 죽었다니, 믿을 수 없어요!

류드 : 바보, 정신차려! 멍청히 있으면 저 어둠에 빨려 들어가고 말아!

엘레나 : 정말로 모두… 죽은 건가요?

류드 : 너도 위험했어! 무언가 검은 날개 같은 것이 너에게 붙어서….

엘레나 : …저희들은 어둠의 힘 …발마에게 지고 말았어요….

류드 : 뭘 꾸물대고 있는 거야? 너는 아직 살아 있어! 이미 죽어버린 녀석들은 돌아오지 않아!

엘레나 : 의식이 실패해서 모두 죽어버렸다면, 나만 살아난들 무슨 소용이에요….

류드 : 네가 죽어버리면, 나는 의뢰를 완수하지 못하게 된단 말이다! 자, 일

어서서 달려!

엘레나 : 너무해… 너무해요! 당신은 사람도 아냐!

류드 : 그래, 지오하운드라는 건, 그런 거야.

류드 : 겨우 도망쳐 나왔군. 녀석들도 여기까지 따라오진 않을 거야. 어때? 이제 좀 마음이 가라앉았어?

엘레나 : ….

류드 : 우선, 신부님이 있는 곳까지 데려가 주지. 거기까지가 내 일이니까….

엘레나 : 류드… 당신은 사람의 생명 같은 건… 미안해요…. 절… 위해서죠….

류드 : …신경 쓰지마. 이것도 일이니까.

이제 교회로 돌아가자.

엘레나 : 카리우스 신부님… 전, 전….

카리우스 : 엘레나… 되돌아온 건 당신 혼자인가요? 무슨 일이 일어난 겁니까?

엘레나 : 의식 도중에… 아아, 신부님….

카리우스 : 엘레나, 괜찮아요. 나중에 얘기합시다….

류드 : 자, 어떻게 되었든, 이제 일은 끝이야. 후금은 필요 없어. 호위가 성공했다고는 할 수 없을 테니 말야.

카리우스 : 류드님… 수고하셨습니다. 따뜻한 거라도 준비하죠. 자 안으로… 엘레나도 따라 오세요.

류드 : …그래, 그 의식이 무엇이었는지는 모르겠지만, 마지막으로 본 것은 엘레나의 등뒤에 이상하게 검은 날개가 잠들어 가고 있었다는 거지. 그 다음은 죽어라고 도망쳤지….

엘레나 : 신부님, 제게, 제게 '날개'가….

카리우스 : 침착해요. 엘레나 이제 방으로 돌아가서 쉬도록 하세요. 알겠지요….

엘레나 : 예, 신부님….

카리우스 : 의식은 실패로군요… 게다가 엘레나에게 '날개'가… 달라붙어 버리다니….

류드 : 도대체 뭐가 일어났다는 거지? 내게도 알 수 있도록 설명해봐!

카리우스 : 위험한 줄은 알고 있었습니다. 하지만… 그래도, 우리들은 하지 않으면 안되었던 것입니다. 어둠의 악마 발마의 조각, '날개'의 봉인을….

류드 : 뭐라고?

카리우스 : 아주 먼 태고에 빛의 신 그라나스님과 어둠의 악마 발마가 싸워, 그라나스님의 일격으로 발마는 부숴 저 버렸습니다.

류드 : 신마의 전쟁 이야기인가?

카리우스 : …싸움은 그라나스님의 승리로 되어있습니다. 하지만 발마는 멸망하지 않았습니다. 지금도 힘을 모아 부활하려 하고 있습니다.

류드 : 처음 듣는 이야기로군?

카리우스 : 발마의 힘은, 날이 갈수록 강해지고 있습니다. 각지에서 발마가 그라나스님의 봉인을 부수고, 이 세계에 다시 어둠을 가져오려 하고 있습니다. 저희들의 교전에 있는 대로, 발마의 부활이 시작되는 '어둠의 날'이 가까워지고 있는 것은 확실합니다. 발마는 다시 그라나스님의 자비의 빛을 닫아버리고, 이 세계를 멸망시키려 하고 있습니다. 불행히도 우리들의 법황, 제라 이노센티우스님의 힘으로도, 악마를 상대로는 봉인을 보호하는 것도 힘든 일입니다…. 하지만 저를 포함한 그라나스 교도의 일은 세계가 어둠의 날이 찾아와 어둠에 휘말려 버리는 것을 막는 것입니다. 그렇지 않았다면… 내 딸 텟사를 위험한 의식 같은데….

류드 : 그 텟사 라는 건, 당신의 딸이었었나….

카리우스 : 봉인의 의식은 실패하였습니다. 게다가 류드님의 이야기대로라면 단지 실패뿐만이 아니라 엘레나에게 검은 날개가 붙어 버렸다고 생각됩니다.

류드 : 발마의 조각이 붙어 버린다면…. 어떻게 되는 거지?

카리우스 : 발마의 조각은 붙어버린 자의… 그러니까 엘레나의 마음을 먹고, 그리고 먹어치운 후에 다른 자에게… 그렇게 해서 부활에 필요한 힘을 쌓아간다고 합니다. 언젠가 봉인을 풀어버린 발마는 우리들의 앞에 모습을 드러내겠지요… 류드님, 가능하다면, 다시 한번 엘레나의 호위를 부탁드려도 될까요?

카리우스 : 오히려 이것은 기회일지도 모릅니다. 엘레나를 지금이라도 그라나스 대신전으로 보내고 싶습니다. 그곳에 계시는 법황 제라님이라면 엘레나의 마음을 구하고, 발마의 조각이 다른 곳으로 이동하는 것을 막을 수 있는 방법을 알고 계시다고 들었습니다. 만약, 다시 봉인할 수 있다면 발마의 부활을 막을 수 있습니다. 하지만 어둠에 속한 자들은 그걸 가만히 보고만 있지 않겠지요.

류드 : 그것도 그라나스 교도로써의 부탁인가?

카리우스 : 아니요. 일로써 의뢰하고 싶은 것입니다. 더 이상 이 교회에 존재의의는 없습니다. …교회의 황금 신상을 드리지요. 분명, 충분한 액수가 될 것입니다.

류드 : …조금 생각하게 해줘. 난 신하고 여자는 질색이라.

류드 : 지금 이건 뭐지?

카리우스 : 밖에서 무슨 일이?



두 개의 달

밀레니아 : 으응~ 왜이리 기분이 좋지? 자유란 좋은 거야. 힘이 넘쳐흘러서… 아~ 느껴져.

류드 : 뭐, 뭐야? 저 여자가 한 짓이야?

카리우스 : 무슨 짓을… 가증스런 악마여, 이곳에서 사라져라!

밀레니아 : 무슨 짓이에요? 제 어디가 악마죠?

류드 : 헤에~ 귀여운 얼굴치고는 꽤 하는걸?

밀레니아 : 귀엽다고? 그렇지? 이런 귀여운 아이를 보고 악마라니!

카리우스 : 이, 이런 힘이! 류, 류드님! 위험합니다!

류드 : 너… 정말로 어둠의 일족?

밀레니아 : 글쎄? 나는 보기만 해도 화가 나긴 해. 저 더러운 신상이나, 이런 교회나, 그리고, 저곳에 살고 있는 녀석들도! 아하하하하하~.

스카이 : 조심해, 류드! 저 여자 위험해!

카리우스 : 교회가… 아, 무슨 짓을!

밀레니아 : 아~ 상쾌해! 헤헤, 뭐야? 이런 너덜너덜한 교회 따위~ 덤으로 이 마을까지 없애 버릴까?

류드 : 그만둬! 무슨 생각을 하는 거야? 너 가슴만 컸지 머리는 약간 모자란 거 아냐?

밀레니아 : 너, 너무해! 무슨 소릴 하는 거야? 방금 전에는 귀엽다고 해놓구서… 거짓말쟁이! 각오해!



밀레니아의 첫 등장

Boss 밀레니아(ミレーニア)



HP : ???? EXP : - SC : ??? MC : ??? G : -

한 마디로 말해서 이길 수 없다. 반이나 라이가 같은 마법을 사용하다, 시간이 되면 류드를 마비시켜 버린다.

류드 : 크윽… 엄청난 힘이야.

밀레니아 : 흐흥~ 당신… 꽤 놀만한데?

류드 : 이 녀석… 지오하운드를 얕보지 마!

밀레니아 : 마음에 들었어. 나는 밀레니아. 다음에 만날 때는 내 것으로 만들어 줄게☆ 안녕~ 그러면 그때까지 실력을 키워둬~.

류드 : 어, 엄청난 놈이야…. 신부아저씨? 방금 전의 그 의뢰… 받아두도록 하지. 도대체 무슨 일이 일어난 건지

DREAMCAST

나도 확인해보고 싶어 졌어.

다음 날.

스카이 : 류드, 정말로 괜찮은 거야? 신자들의 일은 싫어하지 않았던가?
류드 : 대신전이라면 위대한 법황 제라님인지 뭔지도 만날 수 있을 테니까 말야. 그러면 더 큰 의뢰를 받을 수도 있잖아? 해볼만한 의뢰 아냐?
스카이 : 그렇게 마음에 든 건가? 그 아이가?
카리우스 : 류드님. 기다리셨지요. 여기 의뢰 대금입니다. …엘레나를 부디 잘 부탁드립니다.
엘레나 : 잘 부탁드립니다.
류드 : 그라나스 대신전은 꽤 멀리 있어. 너 처음으로 해보는 긴 여행이지? 각오는 되었나?
엘레나 : 저는 가지 않으면 안됩니다. 죽어간 사람들의 생명을 무익하게 하지 않기 위해서라도…다녀오겠습니다 신부님. 부디 건강히….
카리우스 : 엘레나, 가는 도중 몸에 신경을 써요. 무사하기를 기도할게요….
류드 : 뭐, 방해만 되지 않는다면 말이지….
엘레나 : 방해 같은 건 되지 않아요. 저도 싸울 테니까!
류드 : …뭐 건강해 보이는 건 좋은데 말야. 도중에 쓰러지지 않도록 해.
엘레나 : 전 가지 않으면 안 되요… 무슨 일이 있어도… 그라나스 대신전으로.

이제 마을 밖으로 나가면 아이놀 산지로 갈 수 있게 된다.

아이놀 산지(アイノール山地)

입수 아이템

마술버섯, 150G, 50G, 50G, 50G, 텐버섯, 해독초, 150G, 50G, 해독초, 요미의 부활약, 광석브로치, 동신모, 150G, 50G

등장 몬스터

바위뱀(岩ヘビ)
HP : 280 EXP : 12 SC : 24 MC : 20 G : 27
아이템 : 해독초, 스네이크피어스
특성 : 독공격을 하므로 주의하자

마다라구모, 도도

산길은 조금 긴 던전으로 되어 있다. 하지만 역시 나침반을 보며 진행하면 길을 잃을 염려는 없을 것이다. 산 여러 곳에는 커다란 버섯이 자라고 있는데, 버섯을 조사하면 버섯을 베어버릴 수 있다. 버섯 속에서는 아이템이 나오는 경우도 있지만 몬스터가 나오는 경우도 있으므로 주의하자. 정상까지 가면 이벤트가 일어난다.


버섯을 없애며 진행하자

류드 : 스카이, 잠시 주변을 봐주지 않겠어?
스카이 : 알겠어.
류드 : 오늘은 여기까지인가?
엘레나 : 아직… 괜찮습니다….
류드 : 어두워지면 이 앞에 여러가지 것들이 나온단 말이지.
엘레나 : 그게 어쨌다는 거죠? 그런 건 무섭지 않아요! 전 서둘러야해요! 꼭이!
류드 : 무리라고 말했지? 오늘은 여기서 하룻밤을 보내도록 하지.
엘레나 : …예.

잠시 후….

류드 : 마음이 가라앉았어? 조금은 남의 말도 듣도록 해.
엘레나 : …예.
류드 : 그런데… 그 탑에서 무슨 일이 일어났는지 기억하고 있어?
엘레나 : …잘 기억나지 않습니다. 단지, 발마를 봉인하는 의식이라고 들었습니다. 제 역할은 의식의 장소에서 노래를 부르는 것 뿐이었는데… 노래를 시작하고 잠시 후, 재봉인이 시작되고… 그 다음에는….
류드 : 날개가 붙어버렸다는 건 무언가를 느꼈다는 건가?
엘레나 : 더 이상, 기억하고 싶지도 않습니다….
류드 : 그렇군… 하지만 전혀 기억하지 못하지는 않을 거 아냐? 자신에게 무슨 일이 일어났는지도 모른다는 건 좀 한심하게 보이는걸?
엘레나 : …한심?
류드 : 그래. 무슨 일을 당했는지 전혀 알 수 없었지? 큰일이야….
엘레나 : 제가 둔하다는 것인가요?
류드 : 이봐. 나는 '네가 둔한 거야'라고 말하지 않았어.
엘레나 : 아까부터 저를 바보취급하고 있는 거로만 보이는데요!
류드 : 그렇게 들렸다면… 그런지도 모르지.
엘레나 : 어째서 타인의 기분을 상하게 하는 말밖에 하지 않는 거죠? 지오하운드란 모두 당신 같은가요?
류드 : …난 단지 너의 철없음에 질렸을 뿐이야.
엘레나 : 그러니까….
류드 : 됐으니까 이제 조용히 하고 잠이나 자. 내일도 걸어야 해. 내가 잘 곳은 비워주고 말야!
엘레나 : 당신과 함께 잘 리가 없잖아요! 이제 됐어요. 전 텐트 밖에서 자겠어요!
류드 : …그럼 마음대로 해.
엘레나 : !
류드 : 이런… 정말 고집불통이군… 엘레나 아가씨는….

잠시 후….

류드 : 드디어 잠이 들었나….
스카이 : 너야말로 안자는 거야?
류드 : 녀석이 탑 속에서 어둠에 휩싸인 것을 보고, 기억해 내고 말았어… 기분 나빠….
스카이 : 그일 말이지? 깊게 생각하지 마. 이제 와서 어떻게 할 수도 없고….
류드 : 남의 기분도 모르고 잘도 자는군. 완전히 미움받아 버릴 것 같은데?
스카이 : 돈을 위해서만 일하는 것은 불결하겠지… 그라나스 교도에게 있어서는 말야.
류드 : …뭐, 힘든 일을 겪어보지 않은 아가씨니까. 그리고 그렇게 사람이 죽어 버렸으니, 구하지 못한 내게 화를 내는 것도 어쩔 수 없는 거고 말야.
스카이 : 그런 거야? 일부러 화를 내게 한 것 같던데. 인정이 많군.
류드 : 조금 마음에 걸렸으니까…. 화를 내면 슬픔이 섞여버리게 되는 거지. 눈앞에서 죽어버린다면 기분 좋을 리 없어. 적어도, 녀석만은… 엘레나가 죽는 것은 보고싶지 않을 뿐이야….
스카이 : 이봐… 책임감 같은 거야?
류드 : 그런 건 내 성격에 맞지 않지… 후우, 드디어 잠이 올 것 같군… 잘 자 스카이.
스카이 : 그래, 잘 자….

엘레나 : …어째서, 그렇게 말해주지 않는 거죠…?

다음 날.


갑자기 돌변한 엘레나

엘레나 : …류드, 벌써 아침이에요. 좋은 아침이에요. 류드, 잠은 깼나요?
류드 : 뭐야? 엘레나, 이렇게 일찍….
엘레나 : 지금까지….
류드 : 뭐, 뭐야….
엘레나 : …죄송했어요. 전 지오하운드는 더럽다… 라고 멋대로 생각하고 있었어요. 스카이, 당신까지 오해하고 있었어요. 용서해 주세요.
류드 : 응? 무슨 바람이 분 거지? 지저분한 건 사실….
스카이 : 나도 별로 상관없어.
엘레나 : 어쨌든 그라나스 대신전까지 잘 부탁드려요! 류드! 그리고 스카이!


돌을 이용해 길을 만들자

이제 나머지 산길을 내려가자. 여기서부터는 지렛대에 놓인 바위가 등장하는데, 역시 조사하면 바위를 굴려 아이템을 입수하거나 길을 만들 수 있다. 산길을 모두 내려가면 에리어 맵을 통해 여관마을 아길로 들어갈 수 있게 된다.

여관 마을 아길(宿場町アギール)

엘레나 : 류드… 여기는 마을… 인가요?

류드 : 얼마 전까지만 해도 훌륭한 마을이었는데… 무슨 일이 일어난 거지?

엘레나 : 오늘은… 평범한 방에서 잘 수 있을 거라고 생각했는데….

류드 : 뭐, 어떻게든 되겠지. 우선 숙소가 될만한 곳을 찾아보자.



폐허가 되어버린 마을

마을 입구에서 오른쪽으로 들어가면 여관으로 들어갈 수 있는데 여관주인과 면담하면(첫 번째 선택문항) 이벤트가 일어난다.

류드 : 오! 오래간만이야. 큰일이 있었나 본데….

바이크스 : 오오… 류드 아니냐? 정체불명의 몬스터들이 이 마을 건너편에 살게 되어서 말야. 덕분에 이 꼴이지.

잠시 후.

류드 : 바이크스, 당신이 그런 모습이라 안심이 되는걸? 하지만 당신도 고집이 대단하군? 마을이 저렇게 되어버렸는데도 여관을 계속하다니.

바이크스 : 여기서 머물지 못하면 곤란한 녀석들이 많이 있으니까 말야. 뭐, 조금 더 사람들이 모이면 옛 실력으로 그딴 녀석들 한번에 없애버릴 수 있겠는데….

류드 : 나이를 생각해. 어째서 지오하운드를 그만 두었는지 모르겠군?

바이크스 : 류드, 애인이야? 착해졌나 보군?

엘레나 : 예!?

류드 : 바보, 일이야 일. 이 아이를 데리고 그라나스 대신전으로 가는 중이지. 응? 뭐야?

로안 : 그 메달은 어머님의 유품입니다. 어떻게 좀 찾아주세요!

곤조라 : 안 된다면 안돼. 통과해오는 것만 해도 힘들었단 말야. 그런 곳에 돌아갈 수는 없어.

류드 : 뭐야?? 저 소란피우는 작자들은?

바이크스 : 방금 전 여행중인 일행이 몬스터에 쫓겨서 이곳으로 도망쳐 왔어. 그런데, 저 꼬마가 도중에 뭔가 중요한 것을 몬스터에게 빼앗겨버린 것 같아. 왠지 저 꼬마, 가출한 부자집 아들인 것 같아. 꼬마 주제에 돈도 꽤 많이 가지고있어.

로안 : 이렇게 부탁하는데도 안 된다는 건가요?

곤조라 : 안 된다고 하면 안 되는 줄 알아. 실력은 써야할 때 쓰는 게 제일이야. 이런 이윤이 맞지 않는 일에 승부를 걸 수는 없지.

리좃트 : 난 바보라 어려운 말은 몰라. 하지만 형님이 말하는 건 틀림없어. 안 그래, 바에리아?

바에리아 : 그래요. 배짱과 무모는 다른 거죠. 안 그래요, 곤조라? 목숨까지 잃어버린다면 즐거운 일도 아무 것도 남지 않아~.

카르밧쵸 : 그래그래, 바에리아 말대로야. 히히히히. 자신의 목숨이 가장 중요한 것이니까 말야. 목숨을 건 도박은 우리들에겐 어울리지 않단 말이지.

로안 : 그런 말하지 말고 어떻게든 해주세요! 그건 중요한 거예요!

곤조라 : 너는 세상이라는 것을 잘 모르는 것 같군? 그리고 우리들은 싸우는 게 본업이 아니라서 말야. 몬스터를 쓰러트렸으면 한다면… 그래, 저기 있는 지오하운드에게 부탁해 보는 게 어때? 꼬마.

로안 : 부탁드립니다. 소중한 메달을 몬스터에게 빼앗겨 버리고 말았습니다. 그건… 어머님의 유품입니다. 되찾아 주시지 않으시겠습니까? 돈이라면 얼마든지 드릴 테니까….

류드 : 안됐지만 나는 일하는 중이라서, 2개의 의뢰를 동시에 받을 수는 없어.

엘레나 : 류드, 나는 상관없는데….

류드 : 우리들은 서둘러 신전으로 가는 중이 아니었나? 안됐지만 유품은 포기해야겠는걸?

로안 : …그, 그렇군요… 그렇단 말이죠.

엘레나 : 류드, 저 아이… 어떻게 해주면 안될까요?

류드 : 다른 곳에 들릴 시간은 없을 텐데?

류드 : …너무 신경쓰지마. 갈 길은 멀어. 뭐, 이거라도 먹고 편안해지라구.

엘레나 : 이건…?

류드 : 쿠코의 열매라고 하는데, 이 지방의 특산품이지. 씹고 있으면 기분이 좋아져. 아, 처음이니까 정도껏 먹어야 해.

류드 : 그것보다, 어떻게 해서 지나가야 하나…. 마을길로 갈 수 없다면 돌 수밖에 없고, 게다가 그렇게 할 길마저 없다…는 건가. 엘레나가 없다면… 몬스터 소굴을 돌파하는 것도 생각해볼 만 하지만… 이봐! 그렇게 먹으면 취해버린다니….

엘레나 : 류드으~~ 나~ 왠지~ 이상해….

잠시 후….

류드 : 정말! 그렇게 먹을 줄은 생각도 못했어!

스카이 : 겨우 조용해졌군. 뭐, 이걸로 피로도 풀리겠지. 처음치고는 아가씨도 분발했던 거야.

류드 : 뭐, 이걸로 그 완고한 성격이 조금이라도 변한다면 좋겠군. 어쨌든 손이 많이 가는 여자야.

스카이 : 류드, 무슨 생각을 하는 거지?

류드 : 이 틈에 귀찮은 것들을 정리할까 해서 말야.

스카이 : 혼자 퇴치하러 간다는 거야?

류드 : 너도 있잖아?

스카이 : 몬스터를 퇴치하러 간다는 건, 그 아이 때문이야?

류드 : 그 마을길을 뚫고 나가지 않으면 어떻게 하든 앞으로는 진행할 수 없어. 더욱이 몬스터의 둥지라면 혼자인 편이 훨씬 편하지.

???? : 후후후후후….

류드 : 뭐야!?

???? : 찾아냈어.

류드 : 누구야? 나와!

스카이 : 류드!

류드 : 너, 너는?

밀레니아 : 왜 그래? 약속했잖아? 다음에 만나면 상대해 주겠다고. 이번엔 놓아주지 않을 테니까….

류드 : 모, 몸이!

스카이 : 네 녀석 류드를 어쩔 셈이지?

밀레니아 : 너는 조용히 있어! 그렇지 않으면 꼬치구이를 만들어 버릴 테니까!

류드 : 크윽!

밀레니아 : 자, 류드, 움직이지 마~.

류드 : 그, 그만둬!

리좃트 : 이봐, 로안이 사라져 버렸어. 이쪽으로 오지 않았어?

밀레니아 : 응? 무슨 일이 있는 거야?

류드 : 그전에 나를 움직일 수 있게 해봐!

류드 : 무슨 일이 일어난 거야? 지금 그쪽으로 가지!



밀레니아 또다시 나타나다

이제 여관의 홀 밖으로 나가자.

곤조라 : 조금 심한 말을 하긴 했지만, 이대로 둔다면 꿈자리가 뒤숭숭해… 그 꼬마녀석 설마 혼자 가버릴 줄이야….

바에리아 : 별로 당신이 나쁜 게 아니에요. 당신은 당연한 말을 했을 뿐이라구요.

카밧쵸 : 그렇습니다, 형님. 저희들은 틀린 말을 하지 않았습니다. 하지만 그

DREAMCAST

런 꼬마아이를 혼자 보내다니, 썩 내키지 않네요….

밀레니아 : 류드, 뭐죠? 이 사람들은?

류드 : 아, 이 녀석들의 일행 중 한 명이 몬스터의 소굴로 가버린 것 같아. 어린아이 혼자서는 위험한 곳에 말이지.

밀레니아 : 바보 아냐? 신경 쓰이면 찾으러 가면 되는 거 아냐?

칼밧쵸 : 간 곳을 잘 알고 있으니까 말야. 거긴 몬스터들이 우글댄다구….

리조트 : 나는 가겠어! 로안, 그냥 둘 수 없어!

곤조라 : 분명 걱정만 하고 있을 수는 없어. 찾으러가자….

류드 : 기다려 봐. 어떻게 되었든 나는 몬스터를 퇴치하러 갈 생각이었어. 가서 주워오도록 하지.

곤조라 : 당신, 괜찮은 거야? 우리들도 함께….

류드 : 맡겨 둬! 이쪽은 싸우는 게 일이라서 말야.

밀레니아 : 흐흥~ 당신 속은 부드러운 사람이군요? …그래! 나도 따라 가야지! 재미있을 것 같아!

류드 : 바, 바보! 나는 놀러가는 게 아냐!

밀레니아 : 내가 하는 일에 끼어 들지 마! 그렇지 않으면… 여기서 신나게 날뛰어도 좋단 말야?

스카이 : 정말로, 두뇌가 모자란 여자군.

밀레니아 : 이봐, 새! 그렇게 숯덩이가 되고 싶은 거야?

류드 : …어쩔 수 없군. 따라와도 좋지만 방해만은 하지 마.

밀레니아 : 흐흥~ 그렇게 나와야지~ 그렇게 해야 내가 반한 남~자♡

이제 마을로 나가 마을 서북쪽에 있는 듀람 동굴로 들어가자.

듀람 동굴(デュラム洞窟)

입수 아이템

약초×2, 요미의 부활약, 100G, 수면의 부적, 보프의 열매×2, 안식의 수금, 300G, 스톤헤드, 100G, 토르테의 풀피리

등장 몬스터

프로스트 프로그(フロストフロッグ)

HP : 400 EXP : 11 SC : 26 MC : 17 G : 37

아이템 : 잠안약, 부들기름

특성 : 화염계에 약하다

어인(魚人)

HP : 980 EXP : 26 SC : 40 MC : 10

G : 160 아이템 : 미스트 에그(1회)

특성 : 수면의 추가효과가 있는 기술을 사용한다.

동굴에서는 레버로 수문의 다리를 놓아서 진행해야 한다. 세이브 포인트가 있는 곳에서 조금 더 들어가면, 다람쥐같이 생긴 캐로라는 동물이 있는데 아직 아무 소용이 없다. 이 던전에는 방으로 들어가면 창살이 내려와 갇혀버리는 방이 꽤 존재하는데, 내부에 있는 몬스터들을 없애면 창살이 열리게 된다. 약간의 퍼즐적 요소가 존재하지만 특별히 해석이 필요하거나 머리를 써야 하는 곳은 없으므로 동굴내부를 계속 돌아다녀 보자. 어느 정도 진행하면 어인들에게 둘러싸여 있는 로안을 발견하게 된다.



알 수 없는 캐릭터 카오



수문을 이용하여 진행하자

류드 : 저 녀석 이런 곳까지… 잘도 혼자 들어왔군….

밀레니아 : 저기, 저기, 저게 몬스터라는 녀석이야?

류드 : 바보! 저 녀석을 도와주자.

어인×3과 강제전투.

로안 : 감사합니다. 덕분에 살았습니다!

류드 : '살았습니다'가 아니야! 이런 곳에서 무슨 짓을 하는 거야? 빨리 돌아가! 너 죽고 싶냐?

로안 : 두 분이야말로 무얼 하고 있는 거죠!

밀레니아 : 이 주변에서 나쁜 짓을 하고 있는 몬스터를 해치우러 가는 거야! 좋지?

로안 : 그렇다면 저도 데리고 가 주세요!

류드 : 장난하지마! 어린애 장난이 아냐! 돌아가!

로안 : 돌아갈 수 없어요… 위험한 건 알고 있어요… 하지만, 그 메달을 잃을 수는 없어요. 돌아가신 어머님이 제게 주신 마지막….

류드 : 모친의 유품 따위로 목숨을 버려서 어쩌겠다는 거지? 좀더 목숨을 소중히 해!

로안 : 중요하단 말야! 어떻게 되어도 잃어버릴 수는 없단 말야! 반드시, 반드시… 되찾을 거야….

밀레니아 : 응~ 귀여워! 결정! 내가 데리고 갈래~! 나는 밀레니아. 네 이름은?

로안 : 로안입니다… 고, 고맙습니다. 밀레니아씨!

류드 : 이봐, 무슨 소릴 하는 거야? 이 앞으로가 중요하단 말야. 너까지 위험하게 된다고!

밀레니아 : 기뻐~ 류드, 나를 걱정해 주는 거야? 역시 좋은 남자야 당신은. 내가 아무리 가냘프긴 해도 이 아이 정도는 지켜낼 수 있어. 괜찮아? 그렇지?

로안 : 예! 절대로 방해되지는 않을 거예요.

류드 : 네가 '가냘프'다니… 정말! 이봐! 로안 눈물이나 닦어! 울보를 데리고 갈 순 없단 말야.

로안 : 데리고 가주시는 건가요?

류드 : 하지만, 방해가 될 때는 놔두고 가버릴 거야!

로안 : 예!

이제 더욱 더 안쪽으로 들어가면, 세이브 포인트를 지나서 이곳의 보스인 디람타우로스와 싸울 수 있다.

류드 : 이 녀석, 아직도 싸울 셈인가? 도저히 틈이 없어!

로안 : 어떻게 하죠? 이대로 라면….

Boss 디람타우로스(ディラムタウロス)



HP : 4200 EXP : 206 SC : 720 MC : 0

G : - 입수 아이템 : 모험의 서

물리공격력이 매우 높다. 라이가에 약하므로 카오스에그를 장비한 캐릭터는 라이가를 사용하자. 두 명의 어인도 함께 싸워야 하므로 처음에는 전체기나 범위마법을 사용하여 어인을 먼저 없애도록 하자. 보스가 사용하는 토네이도 혼은 혼란의 추가 효과도 가지고 있다.

밀레니아 : 흥 '발마의 날개'를 얕보지 마!

류드 : 너, 너는 도대체 뭐지?

밀레니아 : 어? 말하지 안았나? 뭐 어때? 그런 거.

로안 : 위험했습니다. 그대로였다면 우리들….

밀레니아 : 그것보다 중요한 것은 찾았어?

로안 : 아! 그랬죠! 있어요! 모두의 덕분이에요. 고맙습니다.

류드 : 이봐, 그게 아니잖아? 이 녀석 지금 '발마의 날개'라고 말했어!

로안 : 예? 뭐 괜찮지 않나요? 자, 빨리 돌아가죠. 모두들 걱정하고 있을 거예요….

류드 : 뭐 좋아… 어쨌든 돌아가지.



놀라운 밀레니아의 힘

이제 동굴을 빠져 나오자.

밀레니아 : 벌써 날이 밝아와. 내 시간은 끝이구나. 아하하하~ 재미있었어! 또 만나 류드. 엘레나도 잘 부탁해… 후아~ 조금 피곤해.

류드 : ! 도대체, 그건 무슨 뜻이지? 이, 이봐?

류드 : 엘레나…?

로안 : 류드씨, 지금은 도대체… 설마 밀레니아씨 정말로 발마의 날개…?

류드 : …그러니까 방금 전 그렇게 말했잖아!

로안 : 그런… 발마는 악마잖아요… 밀레니아씨는 그렇게 아름답고 착했는데….

류드 : 이봐, 엘레나! 정신차려! 엘레나!

엘레나 : 아, 좋은 아침, 류드, 어? 응? 여기, 어디지?

류드 : 정신차려! 아무렇지도 않은 거야?

엘레나 : 어, 어째서 제가 이런 곳에 있는 거죠?

엘레나 : 저, 정말인가요? 절 속이는 게 아니구요?

류드 : 그 녀석은 밀레니아라고도 했지만 자신을 '발마의 날개'라고도 말했어.

엘레나 : 그런 일이….

로안 : 엘레나씨, 저도 보았습니다.

스카이 : 나도 봤지….

엘레나 : 그렇다면 제 속에 발마의 날개가 있다는….

곤조라 : 오오 돌아왔군! 꼬마! 여~ 지오하운드 형씨, 여러모로 고맙군. 그런데… 너 여자를 2명 데리고 다녔지? 부러운걸? 특히 어제 저녁의 여자는 팔팔해서 말야….

바에리아 : 당신! 내 쪽이 좋은 여자 아닌가요!?

엘레나 : 설마… 저녁이라면…! 그 여자는 악마입니다! 가까이 한다면 분명 불행하게 되버릴 거예요!

곤조라 : 그래? 여자란 말야, 모두 가까이 하는 것만으로도 불행해지는 거라고 생각하는데?

바에리아 : 무슨 소리를 하는 거야? 분명 불행해 진 건 나라구!

로안 : 자, 자… 저도 밀레니아씨가 악마라고는 생각되지 않지만….

류드 : 뭐 어쨌든 안쪽 문을 통해서 앞으로 갈 수 있게 되었군… 그런데 로안, 너는 앞으로 어떻게 할거지?

로안 : 두 분은 베이크 평원을 건너서 가실 거죠? 저도 함께 해도 될까요? 저 혼자로는… 조금 걱정이 되서….

류드 : 엘레나, 괜찮아?

엘레나 : 예, 예, …빨리 출발하죠. 저는 빨리 그라나스 대신전으로 가지 않으면 안 되요….

이제 마을 밖으로 나서면 베이크 평원으로 갈 수 있게 된다. 마을 출구 근처에 있는 보프의 열매는 꼭 입수하도록 하자.

베이크 평원(ベイク平原)

입수 아이템

달리기의 씨앗, 600G, 600G, 200G, 정신의 씨앗, 힘의 씨앗, 치유의 어브, 북풍의 망토, 독의 부적, 200G, 보프의 열매, 마력의 열매, 600G, 속공의 씨앗, 셀아머, 빨리뛰는 과실, 200G

등장 몬스터

바람끊는벌레(風きり蟲)
HP : 420 EXP : 5 SC : 11 : MC : 18 G : 23
아이템 : 상처약, 보오의 씨앗
특성 : 화염계에 약하며 바람속성에 강하다.

샌드맨(サンドマン)
HP : 340 EXP : 13 SC : 16 MC : 15 G : 25
아이템 : 수류탄, 샌드맨의 수염
특성 : 많은 수가 등장한다. 토속성에 강하다.

도도

이곳 역시 별로 복잡하지 않게 되어 있다. 나무에서는 각종 열매를 입수할 수 있으므로 필드를 잘 돌아다니자. 샌드맨은 떼로 몰려다니므로 상대하기 힘들 것이다. 어느 정도 진행하면 그라나크리프에 도착해 이벤트가 일어난다.



이번엔 바위를 부숴라

로안 : 자 이제 보여요 엘레나씨! 빨리 와보세요.

엘레나 : 로안은 활발하군요….

류드 : 뭐 따라가 봐. 피로도 날아가 버릴 테니까 말야!

로안 : 이곳이 그라나크리프 입니다.

엘레나 : 이것이 그라나크리프….

류드 : 그래, 이것이 슈리센 대륙에 펼쳐진 저주받은 대지의 갈라짐 그라나크리프야. 엘레나는 처음 보는 거겠군?

엘레나 : …교전에서 읽었을 뿐이에요. 이것이 신마의 전쟁으로 만들어진 상흔… 너무나 깊고, 너무나도 아픈 모습….

류드 : 별로 네가 아파할 필요는 없잖아? 네가 태어나기 전부터 이렇게 되었으니까 말야.

엘레나 : 하, 하지만, 이런 곳을 어떻게 넘어가죠?

로안 : 저곳을 봐 주세요.

로안 : …엘보트라고 합니다. 저걸 타고 그라나크리프를 넘어가는 거죠. 조금 더 가면 저 배가 닫는 마을이 있습니다. 이곳을 넘어가면 센트하임 법국은 눈앞이나 다름없죠.

스카이 : 이런, 이런… 인간이란 불편한 동물이군.

엘레나 : 대단해요… 왠지 두근거리는데요!

류드 : 오늘은 여기서 캠프라도 할까?

로안 : 그러죠.

류드 : 자 엘레나, 발은 아프겠지만 정신차리라구!

엘레나 : 그렇지 않아요!

잠시 후….

류드 : 그라나크리프를 보면서 식사하는 것도 괜찮은 일이군!

로안 : 엘레나씨 놀라셨죠? 내일은 리리그로부터 엘보트를 타고 저 그라나크리프를 넘는 거예요. 그 앞에 센트하임 법국이 있죠. 저도 아직 가본 적이 없어서 기대되는데요?

엘레나 : 그라나크리프는 엄청나군요…! 듣는 거랑 보는 거는 정말 차이나는군요. 정말로 뼈아픈 모습을 하고 있네요. 세계는….

류드 : 그라나크리프 덕분에 어딜 가는 것도 힘든 일이지. 장소에 따라서는 엘보트 따위를 사용하지 않고 상상도 못할 방법을 사용해서 건너는 것 같아!

엘레나 : 정말로 전설 그대로… 아주 먼 옛날의 모습대로군요… 그라나크리프는….

로안 : 세계가 그라나크리프로 나뉘어져 있는 것은 불편하군요. 그러고 보니! 그라나크리프가 만들어진 것은 신마의 전쟁 때문이군요. 엘레나씨, 신마의 전쟁에 대해 가르쳐 주시지 않을래요?

엘레나 : 저도 자세히는 모르겠지만…. 아주 먼 옛날, 사람들은 그라나스님의 빛에 휩싸여 행복하게 살고 있었어요. 그곳에 어둠의 악마 발마가 나타나 사람들로부터 빛을 빼앗으려 한 것이죠. 그래서 신마의 전쟁이 시작되었다고 해요. 싸움의 마지막, 그라나스님이 발마에게 결정타를 먹이려 했던 검은 발마를 뚫고 대지에 꽂혀 세계를 나누어 버린 것이죠… 그것이 그라나크리프라가 생긴 원인이라고 해요.

류드 : 그 신의 검이라는 게 떨어져서 그라나크리프가 만들어 졌다는 건가? 꽤 사람들을 귀찮게 하는 신이군, 그라나스는.

엘레나 : 어쩔 수 없었잖아요! 그라나스님이 없었다면 세계는 어떻게 되었을지 몰라요!

로안 : 어둠의 악마 발마라고 하니까 말인데… 밀레니아씨에 대해서는 뭔가 느끼는 게 없나요? 엘레나씨?

엘레나 : 믿을 수 없어요! 제 속에 악마가 있다니…사람은 어둠에 사로잡혀서는 안돼요. 어둠 속에서 밖에 살아가지 못하게 된 사람의 마음은 통하지 않게 되어 버리죠. 어둠은 사람의 마음을 삐뚤어지게 해요… 정말로 어둠에 잡혀 버린다면, 그 사람에겐 미래 따윈 없어요….

류드 : 흥~ 그러면 나는… 미래 따위 없겠군? 빛이 닿는 곳에서 일하지 않는 나 같은 놈에게… 미래 따윈 없을 거 아냐?

엘레나 : 아뇨, 류드는 그런… 어둠의 자식 같은 게 아니에요! 어둠은 그, 사악한….

로안 : 류드씨는… 사악해도 어둠의 자식과는 달라요… 어둠이라는 건 좀 더….

엘레나 : 저도 잘은 모르겠지만… 어둠은 사람을 외롭고 슬프게 하니까… 나는 싫어요.

류드 : 내일도 갈 길이 머니까 슬슬 자도록 하지.

DREAMCAST

한밤중.

엘레나 : 그, 그만둬… 다가오지마…오, 몸이… 녹아가! 내게, 다가오지마!

류드 : 왜 그래, 엘레나? 꽤 떨고있는 것 같은데?

엘레나 : 무언가 거대한 혀 같은 것이… 저를 핥아가고… 그리고 나를 녹여서 먹어갔어요….

류드 : 쉿! 이상해… 너무 조용해! 이봐, 로안 일어나!

???? : 그루루루루루.

류드 : 온 건가?

엘레나 : !?

???? : 드디어… 찾아냈다… 내 원한을… 맛보아라!



수인의 습격

Boss 수인 (獸人)



HP : 4800 EXP : 150 SC : 100 MC : 0
G : - 입수 아이템 : -

물리공격력이 매우 높다. 라이거에 약하므로 카오스에그를 장비한 캐릭터는 라이거를 사용하자. 두 명의 여인도 함께 싸워야 하므로 처음에는 전체기나 범위마법을 사용하여 여인을 먼저 없애도록 하자. 보스가 사용하는 토네이도 혼은 혼란의 추가 효과도 가지고 있다.

말렉 : 네가 아니었나?

류드 : 뭐라고? 어째서 우리들을 습격한 거지?

말렉 : 네 냄새가, 나를 부른 것이다. 우리 마을을 파괴한 원흉과 같은 냄새가… 녀석의 냄새는… 나를 이상하게 만든다. 녀석의 이름은… 멜피스.

스카이 : 뭐라고!? 멜피스라고? 류드!

류드 : 나와 냄새가 닮았다고… 그게… 사실인가?

말렉 : 자네, 멜피스를 알고 있는가?

류드 : …아마도.

말렉 : 그렇군… 네 녀석의 냄새는 시커먼 죽음의 냄새가 아니었는데… 나는 나를 잊고 있었다.

류드 : 이봐! 형… 멜피스는 살아있는 거야?

말렉 : 멜피스란, 파멸을 부르는 마인… 내 이름은 말렉, 젊은이여, 미안했다.

엘레나 : 류드….

류드 : 파멸을 부르는 마인 이라고? 녀석은 단지 살인자에 불과해! 녀석이 살아있을 리가…이런 곳에서 그 악몽이 되살아나다니….

엘레나 : 무슨 일이죠? 멜피스는 누구죠?

류드 : …내 형이야….

평원을 내려가면 교역도시 리리그로 갈 수 있게 된다.

교역도시 리리그(交易都市リリッグ)

남자 : 젠장, 그런 일만 없다면 좋은 도시인데….

여자 : 무슨 소릴 하는 거야? 이 마을은 저주받았어.

엘레나 : 모두들 무슨 일이시죠?

여자 : 이런 곳에서는 살 수 없어! 떠날 거야.

류드 : 엘레나, 그냥 둬.

남자 : 당신들 여행자인가? 이 마을에는 들어가지 않는 게 좋아. 뭐 어찌됐든 내일 아침이 되지 않으면 내문이 열리지 않지만 말야.

류드 : 엘보트는 움직이고 있나?

남자 : 내일이 되면 움직이겠지. 하지만 엘보트는 사람 따윈 태워주지 않아!

류드 : 뭐라고?

로안 : 예? 얼마 전까지 태워 주었었는데…

여자 : 엘보트는 그 가단 녀석이 마음대로 하고 있어! 어차피 이 마을을 찾은 사람들 따위는 바로 사라져 버리니까 상관없지만 말야!.

남자 : 이봐, 그만둬.

엘레나 : 저, 저희들이 뭔가 할 수 있는 일이 있다면….

남자 : 마음만으로도 고마워. 어쨌든 이런 마을에 오래 있으면 안돼….

류드 : 뭐야? 저 녀석들. 왠지 피곤해 졌어. 오늘은 숙소라도 가서 쉬도록 하자.

엘레나 : 저주라니, 무엇일까요….

로안 : 자자, 엘레나씨… 이곳에는 그러니까… 특산품이 있어요. 드시지 않을래요?

오른쪽에 있는 여관으로 들어가서 주인과 이야기하면 로안이 이야기했던 특산품을 먹게 된다.

류드 : 류드, 그럼 로안이 말한 진미인지 뭔지를 먹어보도록 할까?

류드 : 우우… 이봐 로안… 뭐지 이건?

엘레나 : 아무런… 맛도 없…군요. 씹는 느낌도 왠지 기분 나쁘고….

로안 : 맛! 없어! 어째서 이런 게 이곳의 특산품이죠? 어디가 진미란 말이죠?

류드 : 너무하군! 이건… 사람이 먹을 만한 게 아냐! 마치 모래를 먹고 있는 것 같아!

엘레나 : 이상한 감촉… 이런걸, 먹어 본 적은 처음이에요….

로안 : 입 속이 꺼끌꺼끌해요… 이게 정말 먹는 것인가요?

엘레나 : 이런 징그러운걸 먹는 건 처음이에요…. 어째서 이런걸 먹고 있는 거죠!

류드 : 이곳 주민들은 이상한 사람들뿐인가? 이런걸 먹고산다니 믿어지지 않아! 빨리 다른 곳으로 가자! 오랫동안 있을 곳이 아닌 것 같아.

로안 : 이런 것 밖에 먹을 수 없다면 빨리 나가고 싶지만, 어떻게 해서 엘보트를 타면 좋죠?

엘레나 : 하지만 뭔가 이상해요… 이 마을 사람들이 좋아서 이런 것을 먹고 있다고는 생각되지 않아요….

류드 : 아까 말한 가단이라는 이름이 마음에 걸리는군…. 그 녀석의 집으로 가서 말해보자! 뭐, 어찌 되었든 간에 내일 일이야.

다음날이 되면 마을 내부로 들어갈 수 있게 된다.

엘레나 : 정신차려요! 어떻게 된 거죠? 괜찮아요?

기사의 아들 : ….

엘레나 : 왜 그래요? 어딘가 아파요?

아들 : …배고파….

엘레나 : 뭐야? 배가 고픈 것뿐이구나? 먹을 것이라면 뭔가 있을 거야. 잠깐 기다려.

아들 : 우….

엘레나 : 저 아이, 병에 걸린 건가?

남자 : 아가씨, 이상한 먹을 건 꺼내지 말아 줘. 눈에 가시일 뿐이니까….

엘레나 : …그건 무슨 뜻이죠?

남자 : 이 마을 사람들은 보통의 음식은 먹고싶어도 먹을 수가 없어. 먹을 수 있는 것은 지긋지긋한 콘냐고구마뿐…

엘레나 : 잘 모르겠지만… 먹을 수 없다니 도대체….

류드 : 이봐, 엘레나. 별로 관여하지 않는 게 좋아. 이 마을 녀석들은 뭔가 이상해. 이상한 병에라도 걸려있을지도 몰라.

엘레나 : 그렇다면 더욱더 그냥 둘 수 없어요.

아들 : 배… 고파….

기사의 처 : …더 이상 안돼요. 콘냐고구마만 먹어서는 우리들 죽어버리겠어요!

기사 : 바보! 사치스런 말하지마! 그렇다면 이거라도 먹으면 되잖아! 우웩… 안돼, 나도 먹을 수 없어….

처 : 여보, 이제… 떠나요. 이 마을에서…. 어딘가에 가서 밭이라도 일구면 되잖아요….

기사 : 이 마을을 나선다 해도 음식을 먹을 수 있게 될지는 알 수 없어! …미안, 내가 엘보트의 기사여서….

엘레나 : 도대체 이 마을은 어떻게 되어 버린 거죠?

처 : 여행자 분이군요…. 빨리 이 마을을 떠나는 게 좋아요.

엘레나 : 저는 그라나스님을 모시는 자입니다. 아무 것도 할 수 없을지 모르지만, 적어도 이야기라도 들을 수 없을까요?

기사 : …지금, 이 마을 사람은 맛을 느끼지 못하게 되었습니다.

엘레나 : 맛을?

처 : 이 마을은 엘보트 덕분에 교역이 발달했지요. 저희 남편은 계속 엘보트의 정비를 하고 있습니다. 일은 힘들지만 보수가 좋기 때문에 불편한 일은 무엇하나 없었습니다…. 하지만 바로 10일 전부터 먹을 것에서 맛이 사라져 버렸습니다. 마치 모래나 돌처럼… 덕분에 대부분의 음식은 먹고싶지 않게 되어버렸습니다…. 병에 걸렸나 하고 생각했었지만, 어느 샌가 마을 전체가 이렇게 되어버렸습니다. 단지 한가지 먹을 수 있는 것은 원래부터 맛이 없던 콘냐고구마… 하지만 아무리 먹어도, 아무 것도 먹지 않은 것처럼 느껴질 뿐입니다….

로안 : 맛이 사라지는 병이라니 들어본 적 없어요! 안 그래요, 류드씨?

류드 : 응 그래….

처 : …이 마을은 무언가의 저주라도 걸린 것일까요? 그라나스님을 등지는 일을 한 기억은 없는데….

엘레나 : 정말 괴로운 일이군요. 제가 무슨 일을 해야할지….

류드 : 당신 엘보트의 기사지? 그렇다면 어떻게 해야 엘보트를 탈수 있나?

기사 : 마을의 중앙에 엘보트의 지배인 가단씨의 저택이 있습니다. 그쪽에서 물어보십시오. 아마도 안되겠지만….

이제 마을 중앙에 있다고 하는 가단의 저택으로 향하자. 생각보다 찾기 어려울 것이다.

가단 : 으음, 맛있어, 맛있어! 이런, 보지 못한 얼굴인데, 무슨 일이라도?

류드 : 엘보트에 사람을 태우지 않는다고 들었는데, 어떻게 해서든 반대쪽으로 가고 싶어서 말이지.

가단 : 예, 지금은 사람을 태우지 않지요. 장사에 있어서 중요한 시기이기 때문에 사람을 태우면 효율이 떨어집니다.

류드 : 장사보다 돈이 된다면 괜찮은가?

가단 : 오오, 신관님이 함께 계셨군요… 신관님은 그라나스 대신전으로 가고 계시는군요. 흠, 이쪽도 장사이니, 돈만 된다면….

류드 : 얼마지?

가단 : 10000G정도 받지 않으면.

류드 : 알았어. 그럼 바로 탈 수 있겠지?

가단 : 오오, 괜찮습니까? 하지만 불행히도 오늘의 마지막 엘보트는 벌써 떠나버렸습니다. 내일 와서 주신다면 탈 수 있도록 하겠습니다.

류드 : 그래, 오늘 탈 수 없다면….

엘레나 : 어째서 당신 혼자 먹고 있는 거지요? 마을 사람들이 그렇게 고생하고 있는데, 어떻게든 해주려고는 생각하지 않나요?

류드 : 엘레나 그만둬!

가단 : 이거 이상한 소리를 하시는군요. 신관님, 저 혼자가 건강해도 괜찮은 건 아니지만 제가 무슨 짓이라고 했단 말인가요?

엘레나 : 그, 그건….

가단 : 어째서 저만 멀쩡하나 이거죠? 뭐, 종업원의 건강을 신경쓰고 있습니다만, 치료할 수도 없어서 저도 곤란한 상황입니다.

엘레나 : 그렇군요….

로안 : 어찌 되었든 잘도 그렇게 먹고 있군요….

가단 : 건강이 최고입니다! 아아, 맛있군요! 응? 킁킁! 신관씨, 당신 맛있는 냄새가 나는군요. 점점 더 식욕이 끓어오르는 군요….

엘레나 : 뭐, 뭐라구요!

류드 : 힘이 넘치는군? 엘레나까지 먹어버릴 기세야.

엘레나 : ! 다른 사람은 신경 쓰지도 않고 잘도 멀쩡히 있군요?

가단 : 바보 같은 소리를 하면 안되지요. 저는 노무자들에게 충분한 돈을 주고 있습니다. 어차피 저와는 아무런 관계없는 일이겠지요! 마을을 풍요롭게 하려고 노력하는 내게 감사해야 하는 겁니다!

엘레나 : 어째서… 이런 일이….

가단 : 아아, 이 마을은 '그라나스에게 축복받은 마을'이라고 들었습니다. 분명 그 축복인지 뭔지가 사라졌기 때문이 아닐까요? 마을 외곽에 교회에서 이야기를 들어보면 어떨까요? …그건 그렇고, 당신의 냄새는 정말로 좋군요… 정말로 맛있을 것 같아요… 그렇죠? 신관씨?

류드 : 그럼 내일 부탁하지. 자, 가자.

엘레나 : 정말 기분나쁜 사람이에요!

류드 : 그런 건 내가 알 바 아냐.

로안 : 분명 그 가단이라는 사람의 먹는 모습은 인간이 아닌 것 같았어요. 하지만 내일 지불할 돈이 문제로군요.

류드 : 그래, 정말 바보같은 뻥을 쳐서 말야. 어떻게 해서든 돈을 만들지 않으면 안되겠는걸?

스카이 : 차라리 저 가단이라는 녀석을 베어 버리는 건 어때?

류드 : 오, 그게 정답일지도!

로안 : 류드씨… 싫다 해도 우리들은 신관의 일행입니다.

엘레나 : 하지만… 류드, 이 마을 사람들을 어떻게든 해주지 않으면 안 되요. 대체, 그라나스님의 축복을 받았다면 어째서 이렇게 된 거죠? 아까 말대로 교회에서 신부님에게 물어보죠.

류드 : 너 말야, 급하다면서 일부러 쓸데없는 일까지 하는 건 이상한 거 아냐?

엘레나 : 그런… 하지만 곤경에 처해있는 사람들을 그냥 둘 수는 없잖아요.

류드 : 어쨌든, 더 이상 쓸데없는 짓은….

로안 : 자, 류드씨, 어떻게 하든 출발은 내일이니 교회에 가보는 것 정도는 괜찮지 않을까요?

류드 : …정말, 어쩔 수 없군. 이번만이야.

엘레나 : 미안해요… 하지만….

류드 : 쓸데없이 미안해하지마! 빨리 교회까지 갔다 오자!

이제 마을 언덕에 있는 교회로 향하자.

신부 : 무슨 일이시죠? 여행자 여러분.

엘레나 : 신부님! 듣고 싶은 이야기가 있습니다.

신부 : 오오, 당신도 그라나스님을 모시는 몸이군요….

엘레나 : 어째서 이 마을 사람들이 이렇게 되어 버린 거죠?

신부 : 아아, 이 마을에서 일어나고 있는 일 말이군요. 저도 가슴이 아픕니다. 이 이변에 어째서 일어났는지는 잘 알 수 없습니다…. 하지만, 그라나스님의 축복이 사라졌다고는 전 믿을 수 없습니다.

엘레나 : 하지만 마을에는 축복이 사라졌다고 말하는 자도 있습니다.

류드 : 의외로 믿음직하지 못한 신이군, 그라나스는.

엘레나 : 류드!

류드 : 도대체 축복이 어떤 거라고 말해도 말야 난 잘 모르겠어. 그 뒤룩뒤룩 살찐 녀석 혼자만이 축복 받았다는 건가?

신부 : 아, 가단씨 말이군요. 그 사람도 변해 버렸습니다. 이전에는 모두에게 사랑받는 좋은 분이었지만, 어느 샌가 먹는 것에만 정신이 팔려 돈 모으는 데만 신경을 쓰게 되어 버렸습니다. 그러고 보니 마을의 이변이 시작된 것도, 그때부터….

류드 : 마을의 먹을 것을 독점하려 했기 때문인가?

로안 : 별로, 마을 사람들이 먹을 수 없다는 것하고는 관계없지 않나요?

엘레나 : 신부님, 이 마을이 그라나스님의 축복을 받았다고 하는 건, 어떤 유서가 있어서지요?

신부 : …자, 2층에 올라와 보십시오. 이 마을이 그라나스님에게 축복 받았다는 이유를 알 수 있을 것입니다. 보십시오, 이것이 마을의 전경입니다.

엘레나 : 저 기둥은? 저것은 무언가의 유적이 아닌가요?

신부 : 신전의 유적이라고 전해지고 있습니다. 마을을 넓힐 때마다 조금씩 부서져 가고 있는 것 같습니다. 가단씨는 아직도 부숴야 할 곳이 많다고 말하고 있지만….

로안 : 그렇구나, 이 마을은 오래된 그라나스의 신전터에 만들어진 마을. 그래서 축복 받은 마을인가…. 하지만 이상한 모양의 기둥이군요? 가운데 무언가 있던 것 같던데….

류드 : 지하에 묻혀 있는 게 아닌가?

신부 : 그러고 보니 저 기둥을 철거하려고 뿌리를 팠다는 이야기도 있습니다만… 너무나 깊어 어떻게 할 수 없었다고 합니다.

류드 : 기다려봐… 신전이라… 이건 가르미아의 탑과 똑같잖아? 발마가 봉인되어 있던… 그라나스의 유적!

엘레나 : 서, 설마!

신부 : 그, 그런 이야기는 전 들은 적이 없습니다만….

류드 : 그래, 이 마을에 날개와 비슷한 녀석이 있다면….

엘레나 : 그렇다면 마을사람들이 괴로워하는 것은, 봉인을 푼 발마 때문…? 류드, 저곳을 조사해 보죠!

류드 : 이봐, 바보 같은 소리 마! 나는 발마 퇴치의 의뢰 따윈 받지 않았어!

엘레나 : 곤경에 처해 있는 사람을 구하는 것이 그라나스를 모시는 자의 사명입니다. 곤경에 처해 있는 사람을 버리고 나아갈 수 없어요! 마을사람들을 구하는 것이 먼저에요.

류드 : 정말로, 어째서 이렇게 되어버리는 거지…. 나는 그라나스의 신도도 아니고, 그 조수도 아니란 말야!

엘레나 : 류드, 부탁이에요…. 이 마을 사람들을 그냥 둘 수 없어요! 괴로워요… 이대로 라면 전 신전에 갈 수 없어요!

류드 : ….

엘레나 : …어떻게 해도 도와주지 않을 건가요?

류드 : 정말… 귀찮을 일을 받아버렸어…알았으니까 괴로운 표정 좀 짓지 마! 조금은 웃어보라니까?

엘레나 : 무, 무어하느… 그만해요!

류드 : 우선 유적을 조사하자! 하지만… 아무 것도 없다면 내일에는 엘보트를 탄다! 됐지?

엘레나 : 류드!



귀여운 두 사람

엘레나 : 신부님 그 파다만 구멍은 어디에 있죠?

신부 : 어딘가의 기둥 근처에 있을 것입니다. 위험하기 때문에 침입금지가 되어 있을 것입니다… 알겠습니다. 가죠 류드!

엘레나 : 참 신부님, 전 최근 악몽을 많이 꾸고 있습니다. 어둠에 둘러 쌓이는 꿈만 꾸고 있지요. 제 마음이 약해져서 일까요….

신부 : 마음의 빈틈을 어둠에게 보이지 않도록 노력해야 합니다. 강한 마음은 어둠에 지지 않습니다. 마음을 강하게 하십시오.

엘레나 : 감사합니다. 신부님께 그라나스님의 축복이 있기를.

신부 : 당신에게도, 그라나스의 가희님….

류드 : 이봐, 빨리 끝내버리자. 정말 말야, 엘보트로 날아볼까 했더니, 동굴 탐험이나 하고….

로안 : 류드씨, 자상하군요.

이제 교회를 나서면 전에 나왔던 말렉이 기다리고 있다.

류드 : 저건….

말렉 : ….

류드 : 말렉… 어째서 당신이 이곳에?

말렉 : 이곳은 사악한 냄새가 난다….

류드 : 그래! 형… 멜피스에 대해 가르쳐 줘! 녀석은 어디 있지? 당신에게 무슨 짓을 한 거지?

말렉 : 이 파멸의 냄새의 곁에 마인 멜피스가 있을 것. 그녀석이 무슨 짓을 했는지는 나는 기억하고 싶지도 않다….

류드 : 녀석이 이 마을에 있다는 건가!

엘레나 : 말렉씨, 이 마을은 지금 큰일이 나고 있습니다. 그 원인을 찾아내 막기 위해, 당신의 힘을 빌릴 수 없을까요?

말렉 : 파멸의 힘은 두 번 다시 사용하게 해선 안되지… 그걸 막기 위해서라면 함께가지.

엘레나 : 감사합니다.

이제 마을 중앙에 있는 기둥으로 가서 입구를 조사하면 동굴로 들어갈 수 있다.



이곳을 조사하면 동굴로 들어갈 수 있다

리리그 지하동굴(リリグ地下洞窟)

입수 아이템

모게폭탄×2, 정화의 허브, 1200G, 400G, 치유의 허브, 1200G, 반사의 반지, 400G, 보프의 열매, 신뢰의 인연, 혼란의 부적, 정신차리는 약, 버닝보우, 프레아드레스

등장 몬스터

원령(怨靈)
HP : 670 EXP : 15 SC : 19 MC : 30 G : 34
아이템 : 약해지는 과실, 요미의 부활약
특성 : HP를 빼앗는 기술을 사용한다

가고일, 바위뱀, 프로스트프로그, 바람베는 벌레

여기서부터는 꽤 긴 던전이 시작된다. 동굴 여기저기에 촛대가 있어 조사하면 촛불을 켤 수 있지만, 게임 진행과는 전혀 상관이 없다. 동굴을 지나 유적이 있는 곳까지 도착하여 계속 진행하다 보면 3가지색의 구체가 있는 곳에 도착하게 되는데, 바닥에 있는 발판을 누르면 지금까지 온 길에 여러 개의 길이 생긴다. 이 길들로 돌아가 보면 같은 색의 구체가 3개 존재하는데, 빨강, 파랑, 녹색 순으로 구체에 불을 켜면 길이 생기게 된다. 그후 안쪽의 큰문으로 들어가면 발마의 혀가 나타나 엘레나를 먹어버리려 한다.



촛불을 켜는 것은 진행과 상관이… 전혀 없다

말렉 : 냄새가 나… 이것이야말로 파멸의 냄새다.

류드 : 뭐지 이건?

엘레나 : 이것은 그라나스님의 봉인! 발마의 조각을 봉인하기 위한 것….



적, 청, 녹 순으로 불을 켜자

로안 : 하지만… 이 봉인은 부서져 있는 게! 이미 이곳에서 나가 버린 게 아닌가요?

엘레나 : 류드… 이 사건의 범인은 당신의 형이 아니라… 끼야!

류드 : 엘레나! 뭐야! 이 녀석이… 봉인되었던 발마인가?

밀레니아 : 에이! 귀찮은 녀석! 먹힐 것 같나!

류드 : 또 나왔군!

말렉 : 뭐지? 지금 무슨 일이 일어난 거지?

로안 : 와! 밀레니아씨군요? 또 만났네요! 밀레니아… 씨?

밀레니아 : 후후후! 처음 만났군요. 나의 동료, 자 이리 오세요. 나의 것으로 만들어 주지요!

밀레니아 : 쳇! 빨리 따라가! 저 녀석이 이 사건의 원인이야!

류드 : 뭐라고?

밀레니아 : 그런 건 상관없으니까 빨리!

이제 발마의 혀가 사라진 안쪽으로 들어가자.

류드 : 이 녀석은 멜피스 따위가 아냐. 도대체 어떻게 된 거지?

말렉 : 하지만 이 녀석의 냄새는 위험해! 이 녀석이 사건의 장본인이야. 조심해!

발마의 혀 : 맛있을 것 같아! 너희들은… 모든 먹을 것과 맛은 나를 위한 것! 너희들은… 모두. 그래, 맛있어 보여… 듬뿍 맛봐 주지! 메인디시는 '발마의 날개'! 네 녀석은 천천히 맛봐 주지!

류드 : 이 소리는… 가단! 역시 너였군!

밀레니아 : 하하하하! 나를 먹을 수 있

을 거라고 생각해? 먹혀지는 것은 '발마의 혀' 네 녀석이야!

Boss 발마의 혀(ヴァルマの舌)



본체 - HP : 8000 EXP : 500 SC : 1200 MC : 0 G : - 입수 아이템 : 마도의 서
오른손 - HP : 4000 EXP : - SC : - MC : - G : - 입수 아이템 : 고대의 가슴방어구
왼손 - HP : 4000 EXP : - SC : - MC : - G : - 입수 아이템 : 부활의 비석
두부 - HP : 5000 EXP : - SC : - MC : - G : 800 입수 아이템 : -

4부분으로 나뉜 만큼 꽤 긴 전투가 된다. 기본적으로 오른손, 왼손, 두부, 본체 순으로 없애야 하지만, 초반에는 각종 전체기술이나 범위마법을 사용하는 것이 현명하다. 오른손의 경우 독기술을 사용하며, 두부는, 번, 번프레임 등의 화염마법을 사용하고, 본체는 각종 전체공격을 사용한다. 특히 아식의 여는 자신의 HP까지 회복하므로 꽤 성가신 기술이다. 전체공격 후에는 되도록 캔슬기를 사용하여 적의 기술을 많이 캔슬하는 것이 효과적이다.



짤쌍기인 아식의 여

밀레니아 : *흥, 꽤 끈질겼지만, 이걸로 끝이야! 아아… 드디어 하나…. 힘이 차 올라…. 으응~ 최고의 기분이야~.*

로안 : *밀레니아씨! 괜찮아요?*

류드 : *네, 네 녀석, 지금 도대체 무슨 짓을 한 거지?*

밀레니아 : *헤헤 비밀♥ 자 그럼 또 만나 류드!*

류드 : *이, 이봐, 밀레니아!*

로안 : *미, 밀레니아씨가 정말로 발마였다니….*

말렉 : *냄새가… 사라졌어… 멜피스는 아니었나….*

엘레나 : *…류드? 여기는? 또, 또… 그게 일어 났나요?*

엘레나 : *류드, 도대체 이 사람은 어떻게 된 거죠?*

류드 : *엘레나 너 말야 발마의 혀에 먹혀 들어간 뒤는 기억나지 않는 거야?*

엘레나 : *예.*

류드 : *또 밀레니아가 나왔어. 그리고 녀석의 말에 따르면 가단에게 발마의 혀가 붙어있어서, 이 마을사람들이 이상하게 된 것도 그 때문이라고 했어.*

엘레나 : *…교전에 발마는 인간의 마음에 붙어서 사람의 마음을 먹는다는 일절이 있습니다. 아마도 이 사람은 마음을 발마에게 먹혀버렸겠지요. 마음의 약한 곳을 발마에게 이용당한 불쌍한 사람이에요….*

류드 : *우리들은 가단… 발마의 혀와 싸웠어. 이건 후에 밀레니아가 가단에게 무언가를 한 결과가 이거야.*

엘레나 : *발마는 어둠의 아수…라고도 합니다. 서로를 먹음으로 해서 자신의 힘을 강하게 하려 가지요… 교활한… 분명 이 사람의 마음은 먹혀버린 것입니다….*

류드 : *그녀석이 그런 짓을… 믿어지지 않아.*

로안 : *저도 그래요. 이 사건이 해결된 것은 밀레니아씨 덕분이기도… 하지 않나요?*

엘레나 : *설마 그런… 단지 우연일 뿐이에요.*

말렉 : *밀레니아에게 발마의 혀가… 똑같은 파멸의 냄새라고 생각했지만… 그게 아니었나? 멜피스가 아니었다는 건가?*

류드 : *이봐 말렉! 그렇다면 멜피스는 발마에게 지배당했다는 건가요?*

말렉 : *몰라! 어찌되었든, 그 녀석은 위험해. 나는 녀석을 쫓지 않으면 안돼!*

류드 : *말렉, 엘레나의… 이 일이 끝난다면 그 녀석을 나도 만나보고 싶은데.*

말렉 : *나로써도 멜피스를 찾을 방법은 없다. 그리고 이 근처의 토지는 익숙지 않아. 자네와 함께 해도 상관없네….*

류드 : *알겠어. 이봐, 엘레나! 괜찮은 거야?*

엘레나 : *…제 속에 발마의 날개가 있다는 건… 확실하지요? 어둠이 제 마음을 지배해 가는 것을 밤이 될 때마다 느낍니다. …빨리 제라님을 만나지 않으면 안됩니다.*

로안 : *마을 사람들도 모두 활기차게 된 것 같아.*

류드 : *좋아! 빨리 그라나스 대신전으로 향하자.*

이제 마을 북쪽에 있던 엘보트 탑승장으로 향하자. 도중에 전의 기사가족을 만나게 된다.

류드 : *오, 잘 지냈나?*

기사 : *신관님 일행 덕분입니다. 감사드립니다.*

처 : *이제 일반적인 생활로 돌아갈 수 있습니다. 정말로 감사합니다….*

아이 : *누나, 고마워!*

기사 : *그럼 중요한 일이 있어서.*

엘레나 : *그래… 마을 사람들을 구했으니까 잘된 것일까… 가단씨는 그렇게 되어 버렸어… 하지만 그 사람은 자신의 마음을 소중히 여기지 않았어… 그래서 나쁜 것인가?*

류드 : *…나는 이 마을의 누군가가, 어떻게 나빴는지 알게 되었다고 생각해….*

엘레나 : *무슨 말이지요?*

류드 : *모두들 맛이 없어져 버렸지만 가단이 주는 돈을 필요로 했어…. 그렇지만 그 돈을 포기하고 마을에서 나간다면 맛을 되찾을 수도 있었지. 돈과 맛 어느 쪽이 행복한 지는 사람에 따라 다는 것이겠지….*

엘레나 : *하지만… 원래의 생활대로 돌아왔으니 괜찮은 거 아닌가요? 모두 노력해간다면 이 파괴된 세계라도 행복은 반드시 돌아올 거예요. 그라나스님도 지켜봐 주시겠죠….*

류드 : *하아~ …엘레나 너를 말야 단지 보통의 철부지라고 생각했는데… 어쩐지 내 착각이었던 것 같아.*

엘레나 : *?*

류드 : *상자 속에 갇힌 철부지야! 너는!*

엘레나 : *무, 무슨 뜻이죠?*

류드 : *언젠가는 알게 되겠지? 자, 빨리 그라나크리프를 넘자! 대신전도 멀지 않았어.*

이제 위로 올라가서 엘보트를 타면 반대쪽 대륙으로 넘어가게 되지만, 도중에 사고가 일어나게 된다.

엘레나 : *내 속에 발마가 있어….*

로안 : *응? 무슨 일이죠?*

류드 : *우왓!*

엘레나 : *어둠이… 어둠이 와! 어둠이 부르고 있어… 어둠이… 나를!*

류드 : *엘레나!*

로안 : *우와!*



엘보트를 타고 동쪽 대륙으로

루미르 숲(ルミル森)

입수 아이템

루미루의 꽃×3, 살충탄×2, 1200G, 400G, 이야기의 지팡이, 400G, 400G, 블루베리, 방어의 마석, 방한망토, 아이스픽, 1200G, 기묘한 나무신, 400G, 1200G

등장 몬스터

빅풋(ビッグフット)
HP : 750 EXP : 29 SC : 47 MC : 35 G : 46 아이템 : 만인력의 과실, 루미루의 꽃
특성 : 화염속성에 약하다

대우충 (大芋蟲)
HP : 630 EXP : 21 SC : 33 MC : 36 G : 5 아이템 : 해독초, 아름다운 반지
특성 : 독공격을 사용한다

큰야자게(おおやしがに)
HP : 560 EXP : 36 SC : 37 MC : 37 G : 12 아이템 : 회복의 허브, 지진의 마석
특성 : 잠공격을 한다

류드 : *…아아, 큰일날 뻔했어, 도대체 무슨 일이지?*

로안 : *발마의 달이 빛난 것처럼 보였는데….*

말렉 : *모두 괜찮아?*

류드 : *어? 젠장 엘레나가 없어!*

말렉 : *설마 도중에 떨어진 건?*

류드 : *그런 일이 있을 리 없잖아? 엘레나! 엘레나! 어딘가에 가까이 있을 거야.*

말렉 : *아니, 흠, 엘레나의 냄새나 가! 이쪽이야!*

??? : *엘레나! 엘레나! 정신차려!*

엘레나 : 누, 누구죠? 어디 있죠?

밀레니아 : 어디라니, 그렇게 말하면 곤란한데? 그래! 저기 빛나는 판이 굴러다니고 있지? 자 저기 말야.

밀레니아 : 안녕~ 엘레나 아가씨. 나는 밀레니아. 당신 괜찮아?

엘레나 : 이, 이건 도대체 무슨 농담이죠? 어떻게 된 거죠?

밀레니아 : 보이지 않으면 말하기 힘드니까, 일부러 모습을 보여준 건데?

엘레나 : 설마! 그, 그렇다면 당신이 밀레니아! 발마의 날개 로군요!

밀레니아 : 예~.

엘레나 : 더러운! 사람의 마음을 먹는 어둠의 일족! 가까이 오지 말아요!

밀레니아 : 그렇게 싫어하지 않아도 되잖아? 힘들게 구해주었는데 말야.

엘레나 : 나를, 구해주었다니….

밀레니아 : 그래그래! 감사해야해. 네 마음속은 편하지만 말야. 건강하게 있지 않으면 나도 곤란하단 말야. 그럼 또 만나!

엘레나 : 기다려 밀레니아! 밀레니아!

밀레니아 : 나는 언제라도 너와 함께야. 언제라도, 어디라도, 언제까지라도, 계에속~ 뭐, 친하게 지내자고! 그라나스의 가희님!

로안 : 이봐요! 엘레나씨!

말렉 : 오, 엘레나 무사한가?

류드 : 엘레나 괜찮아? 상처는 없는 것 같은데… 어떻게 된 거야? 유령이라도 본 것 같은 얼굴이야.

엘레나 : 봤을지도… 몰라요. 이건 꿈이 아니죠? '어둠의 날'이 가까워지고… 발마의 달이 점점 붉게 되면, 발마가 다시 힘을 모아 부활한다….

류드 : 괜찮아? 이봐! 엘레나! 엘레나!

엘레나 : 미안해요, 괜찮아요 류드. 엄청난 일이 있었군요.

류드 : 어떻게 되었든 그라나크리프로 떨어지지 않았어. 뭐, 어디까지 날려왔을까… 꽤 이상한 곳으로 와버린 것 같은데….

로안 : 어쩐지 그라나크리프를 건너 북쪽으로 떠내려온 것 같군요.

류드 : 어쩔 수 없어. 걸을 수밖에 없지. 자, 대신전이 있는 센트하임 산지로 향하자!

엘레나 : 예, 서두르지요.



엘레나와 밀레니아의 만남

이제 루미르 숲으로 들어가게 된다. 루미르 숲은 눈으로 덮인 삼림지대와 동굴, 그리고 거대한 나무로 구성되어 있다. 일단 나무로 들어가면 줄기를 조사하여 잘라야 길이 만들어진다. 나무에서 나와 삼림지대를 빠지다 보면 안개로 뒤덮인 꿈속의 화원으로 들어가게 된다.



이런 줄기를 끊어 버리자

류드 : 왠지 이상한 곳으로 와버렸는걸….

엘레나 : 엄청난 안개군요…

로안 : 정말로 이 길이 맞나요?

류드 : 글쎄, 분명 맞다고 생각되는데?

로안 : 그런!

말렉 : 알 수 없군. 이곳에는 생물의 냄새가 나지 않아….

엘레나 : 어째서 이곳에만 꽃이 피어 있죠? 이렇게 추운 장소인데, 신기하군요?

???? : 누나들은 누구죠? 여기는 나의 화원이에요.

엘레나 : 미안해요, 우리들 길을 잃어버렸어요.

여자아이 : 이곳은 행복의 화원이에요. 나의 소중한 비밀의 장소. 이곳에 온 사람은 싫은 기억을 잊고 행복하게 되는 거예요. 누나들이 이곳에 온 건, 분명 마음속에서 구원을 바라고 있기 때문이겠죠. 봐요, 저 꽃들을. 정말 아름답지요?

엘레나 : 응? 어디를 보고 있는 거죠? 당신… 설마… 눈이?

아이 : 응, 나는 태어날 때부터 눈이 나빴어요. 하지만 지금은 괜찮죠! 신의 은총 덕분에 무엇이든 볼 수 있게 되었어요. 그러니까 난 더 이상 외롭지 않아요.

류드 : 분명 아름다운 꽃이지만 내 취미는 아니군.

아이 : 그건 진정으로 보려하지 않기 때문이에요. 좀더 마음을 솔직하게 하면 되요…. 그래요, 이 아이들처럼…. 누나라면 이곳이 좋다는 걸 알 수 있을 거라고 생각했는데….

엘레나 : 응? 무슨 뜻이지?

아이 : 모르겠어요? 그렇다면 검은 날개의 누나에게 물어보는 건 어때요?

엘레나 : 검은… 날개의?

아이 : 어쨌든 이곳의 일은 비밀로 해요. 자 약속. 누나, 나는 먹거나 하지 말아요!

류드 : 도대체 뭐였지? 저 아이는?

엘레나 : ….

류드 : 뭐, 괜찮아. 서두르자.



꿈속의 화원

이제 에리어로 나가면 미룸 마을로 들어갈 수 있다.

미룸 마을(ミルム村)

엘레나 : 무슨 일이 있을까요? 적막한 마을이에요.

촌민 : 오오! 신관님이 오셨어!

촌민 : 다행이야… 이제 마을이 구해질 거야! 촌장! 촌장! 신관님이 오셨습니다.

엘레나 : 저… 말인가요?

류드 : 이봐, 도대체 무슨 일이지?

촌장 : 드디어 오셨군요. 이 마을을 구해주십시오! 부탁드립니다!

류드 : 이봐! 갑자기 무슨 소리야?

촌장 : 예? 이 마을을 구하러 오신게… 아닌가요?

엘레나 : 저희들은 이 앞에 있는 그라나스 대신전으로 향하고 있지만….

촌장 : 이 마을을 구하러 오신 게 아니군요… 슬슬 와주실 거라고 생각했는데….

촌민 : 이런 일이….

류드 : 이유가 있는 것 같군? 무슨 일이지?

촌장 : 이런 곳에서 서서 이야기할 수는 없으니 저희 집으로 가지요.

촌장 : 실은 이 마을에서 이상한 일이 일어나서…. 마을사람이 갑자기 잠들어 버리고 있습니다…. 처음에는 단순한 피로라고 생각했지만, 벌써 5일이 되었는데, 계속해서 잠들어 있습니다.

말렉 : 병은 아닌가?

촌장 : 그렇다면 다행이지만.

류드 : 틀린가?

촌장 : …확실히 말씀드릴 수는 없지만, 무언가의 '저주'가 아닌가 하고.

엘레나 : '저주'? 어째서….

촌장 : '꿈'입니다. 그자가 쓰러진 이후부터, 마을사람들은 모두 같은 꿈을 꾸고 있습니다. 누구인지는 모르겠지만 거대한 눈을 열고, 계속 이쪽을 바라보고, 노려보고 있는… 아아, 무서운….

류드 : 그래서 저주라는 건가….

촌장 : 확실한 증거는 없습니다. 하지만 마을의 불안이 점점 커져가고 있어, 대신전 쪽까지 사람을 보내두었습니다.

로안 : 그래서 신관인 엘레나씨를 보고 도와주러 왔다고 생각한 거군요?

촌장 : 그렇습니다.

류드 : 안됐지만 우리들은 그 도와주러 온 자들이 아니라서 말야. 아까도 말했지만 지나가는 중일 뿐이야.

촌장 : 그, 그럼… 한가지 부탁이 있습니다….

류드 : 부탁?

촌장 : 예, 이곳에서 1일만이라도 묵어주시면 안되겠습니까? 대신전에서 신관님도 곧 오실 것입니다. 그 대리라고 하긴 뭐하지만… 신관님이 있어 주신다면 저주도 수그러들지 모릅니다….

촌민 : …오늘도 또 한 명이 쓰러졌습니다… 불안해요.

엘레나 : 류드….

류드 : 분명 벌써 해가 저물어 가고 있고 하니….

엘레나 : 알겠습니다. 아무 것도 할 수 없을지 모르겠지만 마을에서 하룻밤 묵는 것 만이라면 기꺼이.

이제 여관으로 가면 여관주인이 일행을 반갑게 맞이해 준다.

이리나 : 당신은 혹시 신관님! 아, 기다리고 있었습니다! 아들인 니콜이 눈을 뜨지 못하고 있습니다! 부디 도와주십시오!

엘레나 : 저… 안됐지만, 저희들은 여행자입니다. 모두가 기다리고 있는 사람이 아닙니다….

이리나 : 아… 죄송합니다…이거 큰 실례를 범했군요.

엘레나 : 대신전에 연락을 취했다면, 이제 곧 도착할 것입니다. 얼마 남지 않았으니까.

이리나 : 예… 그렇겠지요.

엘레나 : 아…그러고 보니 아드님이 쓰러졌다고….

이리나 : 신관님이 보아주신다면 무언가 알아낼 수도 모르겠군요. 이쪽으로 와주십시오.

류드 : 아까 말한 저주란 말인가?

엘레나 : 그런 것 같아요….



잠들어 버린 니콜

이리나 : …니콜입니다. 조용히 자고있는 것 같지만, 일어나지 않습니다.

니콜 : 이곳은… 재미있어….

류드 : 분명 병은 아닌 것 같군.

로안 : 이건 가단과 같은 게 아닌가요?

류드 : 발마에게 마음을 먹혔다는 말이야?

말렉 : 별로 기분 나쁜 냄새는 나지 않는데.

엘레나 : 죄송하지만 전… 힘이 되지 못해서….

이리나 : 온화한 얼굴… 꿈속의 화원에서 요정과 놀고있는 걸까….

엘레나 : 꿈속의 화원? 우리들이 가본 곳일까? 이 마을에 오기 전에 요정이 날아다니는 화원을 보았는데….

이리나 : 무슨 소리를 하고 계시죠? 그건 단지 동화일 뿐이에요. 아이들에게 들려주기 위한 동화.

류드 : 아니, 그건 현실이었어… 넘쳐나는 꽃과 날아다니는 요정도, 뭐 내 취향은 아니지만….

엘레나 : 그곳에는 여자아이가 한 명 있었어요. 아무 것도 보고있지 않는 듯한 눈… 알 수 없는 아이. 아, 그러고 보니 오른쪽 눈 위에 상처가….

이리나 : 산드라의 딸 아이라에요. 그 가증스러운…, 역시 이 저주는 산드라의 짓이었군요!

엘레나 : 기다려 주세요! 어째서 그 사람을 범인취급 하는 거죠? …그 산드라라는 분은 이 마을의…?

이리나 : 마을 안쪽에 살고 있어요. 분명 그 가증스런 마녀에게 니콜은… 불쌍하게도….

엘레나 : 저 류드, 만약 방금 전 말한 아이가 아이라라면 나 다시 한번 만나고 싶어요.

류드 : 응?

엘레나 : 방금 전 말했던 것도 신경 쓰이고….

류드 : '나는 먹지 말아요' 말이지? 신경 쓰지마.

로안 : 왠지 이상한 아이였어요… 그것보다 전 아까의 그 화원이 현실이었는지 어땠는지가 마음에 걸려요….

말렉 : 흐음, 나도 그게 꿈이었다고는 생각되지 않아. 하지만 현실이라고도 할 수 없지….

류드 : 뭐, 아이라 라는 아이를 만나보면 알게 되겠지.

엘레나 : 그럼 가보도록 하죠.

마을 북쪽으로 올라가면 뛰어 노는 아이라를 발견하게 된다.

류드 : 저 아이… 아이라가!

엘레나 : 역시 환상이 아니었군요. 아이라…?

아이라 : 언니 또 만났군요?

엘레나 : 아이라… 저, 아까 전에 '먹지 말라'는 건 무슨 뜻이지?

아이라 : ? 말 그대로예요. 언니는 괜찮은 것 같지만….

류드 : …그럼 방금 전의 화원은 어디에 있지?

아이라 : 그 화원은 모두가 구원받는 장소입니다. 부서지고 저주받은 세계에서 구원받는 장소. 빨리 모두 행복하게 되었으면 좋겠는데….

산드라 : 아이라 어디로 갔니! 아이라!

산드라 : 아이라! 밖으로 나가면 안된다고 말했지! 당신! 아이라에게서 떨어져요! 아이라를 어떻게 하려는 거죠?

아이라 : 엄마, 이 언니는 괜찮아요. 나를 괴롭히지 않아요.

로안 : 자, 자. 저희들은 여행자로 아이라와 이야기하고 싶을 뿐입니다. 아무 짓도 하지 않아요.

말렉 : 내 모습을 보고 놀랐다고 한다면 걱정을 끼쳐서 미안했지만….

산드라 : 아니요… 그렇군요…. 하지만… 그 사람은….

엘레나 : 제가… 무슨 일이라도?

산드라 : 죄송합니다. 여기는 좀 그러니, 안으로 들어오시지요.



다시 만난 아이라

이제 모녀를 따라 집으로 들어가자.

류드 : 주위를 신경 쓰는 이유는 뭐지? 무언가 사람들의 눈을 피할 일이라도 있나?

산드라는 : 아이라는 의심받고 있습니다… 여관의 니콜이 쓰러질 때, 아이라도 함께 있었을 뿐입니다만… 니콜은 놀고있을 때 갑자기 쓰러졌을 뿐입니다. 하지만 …이 주변에는 동화로, 행복하게 되는 화원이라는 말이 있어서, 그때도….

아이라 : 그래요. 아이라는 니콜을 화원에 데려다 주기로 약속했어요!

산드라 : 아이라! 무슨 소리를 하는 거지요!

아이라 : 하지만… 저, 오빠. 그 메달을 보여줘요.

로안 : 하지만 이건….

아이라 : 어머니와의 추억이죠?

로안 : ? 괜찮지만….

산드라 : 죄송합니다… 어쨌든 마을사람들이 이상한 눈으로 보고 있습니다. 신께의 기도가 통해서 드디어 아이라의 눈이 치료되었는데….

엘레나 : 기도 덕분에 눈이 보이게 된 거군요? 놀라운 기적이 일어난 것이네요.

류드 : 헤~ 신께의 기도로? 마녀로 불릴만하군….

엘레나 : 류드!

산드라 : 아이라는 제 보물입니다. 태어날 때부터 눈이 부자유스러워서, 저는 얼마나 괴로워했는지… 약초를 찾아 눈이 좋아지도록 기도를 했을 뿐인데, 마을 사람들은 저를 이상한 약을 만드는 마녀라고 말합니다. 드디어 기도가 통해서 아이라의 눈이 치료되었는데…, 아주 조금 행복을 느꼈을 뿐인데 마을 사람들은 이 저주는 우리들 때문이라고….

엘레나 : 너무하군요….

류드 : 엘레나, 우리들은 아무 것도 할 수 없어. 이제 곧 대신전이 나오니까 누군가 오겠지? 그 녀석에게 맡겨두고, 빨리 대신전으로 향하자! 정말 동화같은 말이야. 무슨 일이 일어난 것인지는 전혀 알 수 없어.

엘레나 : 예….

류드 : 슬슬 여관으로 돌아가자. 로안 괜찮겠지?

아이라 : 오빠, 고마워요. 아름다운 어머님 이네요.

아이라 : !

산드라 : 왜 그러니, 아이라?

아이라 : …무서운 사람들이 왔어요 엄마. 매우 무서운 사람….

DREAMCAST

집밖으로 나가 마을 입구로 가면 기사들이 와 있다.

남자 : 이봐! 빨래해! 기다리게 하면 안돼!

남자 : 그래! 기다려!

류드 : 이봐! 왜 그래?

남자 : 그라나스 대신전에서 신관님 일행이 드디어 오신 것 같습니다.

엘레나 : 저, 저건… 설마 성당기사단!

시레네 : …그거 정말 큰일이군요. 하지만 저희들 성당기사단이 왔으니 안심하십시오. 바로 어둠을 물리쳐 드리지요.

촌장 : 오오, 그렇게 믿음직한 말을! 부디 부탁드립니다.

시레네 : 이 마을에는 어둠이 가득 차 있습니다. 그것은 무서운 힘을 가지고 있습니다.

촌장 : 저, 정말 무서운 일이지요!

시레네 : 저희들은 지금까지 많은 어둠을 정화해 왔습니다. 그 경험에 따르면 이 어둠은… 암흑의 신 발마의 짓이 틀림없습니다.

촌장 : 그, 그런….

시레네 : 오늘 지금부터, 이 마을은 우리들 성당기사단이 관리합니다. 모든 입구를 봉쇄하겠습니다. 한 명도 나가거나 들어올 수 없습니다. 괜찮겠지요? 이것을 거역하는 자는 어둠의 일원으로써 그라나스의 이름과 함께 정화*될 것입니다. 자, 그라나스의 기사여! 어둠을 멸망시키기 위해 검을 드십시오! 신의 빛으로 이 세계의 어둠을 비추는 것입니다! 죄송합니다. 저는 성당기사단을 이끄는 시레네라고 합니다. 잘 봐두시기를.



생긴 것과는 달리 무서운 시레네 누님

류드 : …이봐 엘레나. 저 신이 어쩌고 하는 여자, 알고 있어?

엘레나 : 예… 성당기사단을 이끄는 사제장인 시레네님… 그래요. 시레네님은… 매우 우수한… 이단심문관인 것 같아요. 어쩌면 이 마을에는 정말 큰일이 나게 될지도….

류드 : 저 녀석들, 여기서 도대체 무슨 짓을 할 생각이지?

시레네 : 아, 당신은 그라나스의 신관이 아닙니까. 이 마을에는 신관이 없다고 들었는데?

엘레나 : 아뇨, 저는 가회를 하고 있는 엘레나라고 합니다. 제라님에게 보고하기 위해 그라나스 대신전으로 향하고 있습니다.

시레네 : 제라님에게 보고라… 그 정도의 성공을 거두었나 보군요. 제라님도 기뻐하시겠지요. 당신에게 주어진 사명도, 어둠을 정화하는 나의 사명도, 세계에 있어서는 매우 중요한 것. 함께 노력하도록 하죠, 엘레나.

엘레나 : 가… 감사합니다….

시레네 : 그렇군요. 제라님에게의 보고라면 일각을 다투는 일….

엘레나 : 아니 사실은… 의식은 실패해서….

류드 : 쓸데없는 말은 하지마 엘레나. 어쨌든 그라나스 대신전에 가야 한다고, 방금 전 말했잖아!

시레네 : 당신은…?

류드 : 나는 류드라고 하지. 엘레나를 그라나스 대신전까지 호위하고 있다.

시레네 : 아, 그렇군요. 그거 고생하십니다.

류드 : 아니, 그러니까 우리들은 이 마을에서 나가봐야겠어. 그리고 이쪽의 두 명도 동료야. 함께 가도록 하지.

시레네 : 그건 불가능합니다.

류드 : 째째하게 말하지 말아 줘. 우리들 뿐 아니라 여기 두 명도 부탁해.

시레네 : 안됩니다. 제 말을 듣지 못하셨나요? 이 마을은 이미 폐쇄되었습니다. 이 사건이 해결될 때까지 몇 명이 있다 해도 마을에선 나갈 수 없습니다. 엘레나는 물론, 당신이나 거기 있는 두 명도.

류드 : 무슨 소릴 하는 거야? 방금 전엔 한시바삐 가보라고 하지 않았나?

시레네 : 그것과 이것은 이야기가 다릅니다. 어둠은 확실히 소멸시키지 않으면 안되니까요.

류드 : 쳇! 도대체 당신의 말하는 대로 상대가 정말 발마라면 어쩔 셈이지? 인간의 힘으로 해볼 상대가 아냐!

시레네 : 걱정하지 않으셔도 됩니다. 저희들은 그라나스님의 축복을 받은 성당기사단입니다. 이 마을에 있는 발마를 신봉하는 것을 찾아내 정화하는 것 정도는… 아주 간단한 일입니다.

류드 : 정화… 라고?

로안 : …죽인다는 말이군요. 어딘가의 마을도 한곳, 성당기사단에게 마을전체가 불태워졌다고….

류드 : 뭐라고!

시레네 : 아니요, 틀립니다. 그라나스님은 죽이는 것 따위, 인정하지 않으십니다. 발마에게 마음을 넘겨준 어리석은 인간들을 그라나스님의 성화가 정화시켜주는 것뿐입니다…. 덕분에 뼈 한 조각도 남기지 않고 이 세계의 어둠을 정화할 수 있었습니다.

류드 : 쳇, 죽이는 것과 어디가 다르단 말이지!

엘레나 : 만약, 그… 발마가 붙어버린 사람을 찾지 못하게 된다면, 어떻게 하실 셈이죠?

시레네 : 그때는 이 마을 전체가 그라나스님의 성화로 정화됩니다. 비록 어떤 희생이 따를 지라도, 발마는 멸망하지 않으면 안되니까요.

촌장 : 그, 그런! 곤란합니다!

시레네 : 안심하십시오. 성화는 죄인을 불태우는 것이니까, 죄 없는 사람은 정화되지 않습니다. …단지 신의 어전에서 전혀 죄가 없다고 할 수 있는 사람이 있다면….

촌장 : …!

시레네 : 그러면 자세한 사정을 들어보지요. 그리고 난 뒤, 발마에게 더럽혀진 이단자를 찾아내겠습니다.

촌장 : 아, 알겠습니다.

로안 : 앞으로 어떻게 하죠? 류드씨!

류드 : 경비가 너무 엄중해. 오늘밤은 이 마을에서 머무를 수밖에 없어… 뭐, 엘레나가 있으니 귀찮은 일은 없을 거야.

이제 여관으로 가서 하룻밤을 묵도록 하자. 식사가 끝나면, 류드와 엘레나의 이벤트가 일어난다.

류드 : 왜 그래, 엘레나?

엘레나 : 발마의 달이에요. 정말 기분 나쁜… 언제나 저렇게 우리들을 내려다 보고 있을까요?

류드 : 저런 건 신경 쓰지 마. 아무 것도 아냐.

엘레나 : 하지만… 제 속에는 저것과 같은 것이 있어요.

류드 : 발마의 날개 말이지?

엘레나 : ….

류드 : …자 그렇게 심각한 얼굴 하지마. 밀레니아는 그 정도로 나쁜 짓은 하지 않았어.

엘레나 : 어째서 그렇게 아무 일 없다는 듯이 말하는 거죠? 류드! 상대는 발마, 악마가 틀림없어요! 언제, 그 가단처럼 되어 버릴지… 게다가 발마의 부활을 노리고 있을지도 몰라요.

류드 : 그래서, 그걸 어떻게든 하기 위해 대신전으로 가는 거잖아?

엘레나 : '악한 마음에 발마는 숨어든다'… 분명, 밀레니아야 말로, 내 마음속의 악한 것, 제 추악한 마음이에요!

류드 : 힘을 내, 보통 때의 엘레나는 어디로 간 거야? 대신전으로 가보면, 분명 제라라는 녀석이 간단히 한번에 해결해 줄 거야.

엘레나 : 놀리지 말아요, 류드! 당신은 어째서 언제나, 언제나 그렇게 좋게 생각만 하는 거죠?

류드 : 나는 단지, 힘을 내라고….
쳇, 알았어, 알았다구! 그렇게 말한다면… 역시 발마의 날개이기도 하니, 밀레니아는 꽤 두려워. 하지만….

엘레나 : 류, 류드!



류드 : 그렇게 발마가 싫다고 떠들어댄다면, 너까지 베어버릴 수밖에 없어… 그렇게 하면 모두 해결되지? …조금은 침착해졌어? 정말 너 어떻게 되어 버린 거야? 네 평상시의 모습은 어디로 가버린 거야? 보통 때랑 다르잖아?

엘레나 : …알았어요 류드, 나를 죽여줘요! 그것으로 발마가 사라진다면….

류드 : 뭐?

엘레나 : 왜 그래요 류드? 빨리 해 줘요… 역시, 조금은… 무서우니까….

류드 : 바, 바보! 그러면 그 시레네라는 녀석과 똑같아!

엘레나 : …?

류드 : 내 일은 너를 대신전까지 데려다 주는 거야. 그 이외는 다른 녀석에게 부탁해. …쓸데없는 생각은 그만두고 빨랑 잠이나 자!

엘레나 : ….

류드 : 정말, 미쳐버리겠군. 저 녀석 도대체 어쩔 셈이야… 뭐, 내일이 되면 조금 안정이 되겠지. 그럼 나도 잘까?



이것들이 장난아니

??? : 우우… 우우….

류드 : 이곳은…? …! 나를 보지마! 보지마! 그만둬! 내 마음을… 훔쳐보지마! 그만둬…! 그만둬! 그만둬… 나는 잊고 싶어 부탁해… 잊게 해줘….

류드 : 우우… 젠장! 더 이상 기억나게 하지마!

류드 : !

스카이 : 왜 그래 류드? 가위에 눌린 듯 한데….



악몽을 꾸게 되는 류드

류드 : 젠장, 기분 나쁜 것만 보여주다니, 완전히 잊고있었는데….

스카이 : 어쩐지 좋은 꿈은 아니었나 보군.

류드 : 그렇군! 이게… 그 꿈인가?

이제 창문 쪽으로 가면 눈알이 다가온다.

류드 : 이건! 저것이 악몽의 원인? 그렇다면 이 마을의 저주는… 젠장! 로안, 말렉! 괜찮아?

로안 : 류드씨야말로!

말렉 : 하지만… 도대체 지금의 가증스러운 꿈은 도대체 뭐지…?

류드 : 방금 전 녀석이 이 사건의 원인이야!

로안 : 방금 전 녀석이라니…?

엘레나 : 류드! 무슨 일 있었어요?

류드 : 엘레나! 너는 괜찮은 거야? 방금 전에 저기 악몽의 원인 같은 것이 있었어!

스카이 : 엄청난 눈알이 이쪽을 노려보고 있었어… 저런 건 본적도 없어….

류드 : 하지만, 저 녀석이 원인이라면, 다른 사람들은….

엘레나 : 설마, 그렇다면, 이리나씨는…;

류드 : 위험해! 이리나씨를 보러 가자!

이제 이리나의 방으로 가자.

로안 : 봐요!

류드 : 쳇, 늦었어! 이미 끝나버린 후야….

스카이 : 류드! 내가 쫓아 가지! 뒤따라 와!

류드 : 젠장, 녀석들이야! 녀석들이 이 사건의 원흉이야! 따라가자!

이제 여관 밖으로 나서자.

말렉 : 오, 저게 그것인가?

로안 : 저것이… 전부 악몽의 원인이란 말인가요… 류드씨?

엘레나 : 저렇게 많다는 건….

류드 : 어쨌든 녀석들을 따라갈 수밖에 없어!

이제 아이라의 집 위쪽에 있는 동굴로 가자.

류드 : 스카이! 녀석들은 어디 있지?

스카이 : 저 틈새로 도망쳤어!

류드 : 간다! 무슨 일이 일어났는지 확인해 보겠어!

세이브 후 틈새로 들어가자.

수상한 틈새(怪しき裂け目)

입수 아이템

레인코트, 500G, 윙 부츠, 뼈의 수금, 1500G, 정화의 허브

등장 몬스터

햄머헤드(ハンマーヘッド)
HP : 830 EXP : 33 SC : 48 MC : 38
G : 48 아이템 : 마비연강, 생명의 씨앗
특성 : 마비공격을 사용한다

트윈오거(ツインオーガ)
HP : 680 EXP : 27 SC : 52 MC : 29
G : 38 아이템 : 수류탄, 오거 헬름
특성 : 없음

큰아자게

단층으로 구성된 아주 간단한 던전이다. 세이브 포인트를 지나면, 또 다른 봉인의 장소로 갈 수 있다.

류드 : 이것은 그라나스의 봉인이 아닌가.

엘레나 : 역시 부서져 있어… 이 꽃은 어디서 본듯한… 앗!

류드 : 녀석들이야! …온다!


이곳에도 발마의 봉인이

Boss 눈알박쥐(目玉コウモリ)

HP : 3000 EXP : 50 SC : 225 MC : 225
G : 195 아이템 : 전사의 서

물리공격력이 꽤 높으며 4마리가 함께 덤비기 때문에 꽤 성가시다. 초반에는 연습기와 전체기 위주로 싸우며, 한 마리씩 확실히 없애도록 하자. HP는 항상 체크하는 것이 좋다. 물리공격 외의 특별한 기술은 사용하지 않는다.

엘레나 : 이, 이것으로 마을 사람들은….

류드 : 아냐, 이 녀석들은 졸개에 불과해! 가단 때와는 위력이 전혀 달라!

로안 : 지금 이건 수하 같은 건가요?

말렉 : 글쎄… 분명히 이상한 힘은 사용하지만 진정한 적은 이 녀석들이 아니겠지.

엘레나 : 그, 그런….

류드 : 젠장! 어딘가에 발마가 있어. 그 녀석을 찾아내지 않으면 어떻게 할 수 없어!

이후 일행은 마을로 돌아온다.

말렉 : …이것도 발마의 짓인가?

류드 : 그라나스의 봉인이 부숴져 있었으니까 아마도… 엘레나! 이리나씨는 어때?

엘레나 : 안돼요… 전혀 눈을 뜨지 않아요. 니콜과 마찬가지예요.

류드 : 오, 로안! 마을사람들은 어떻게 되었지?

로안 : 어제저녁, 또 몇 명인가가 쓰러진 것 같아요. 그렇게 되지 않은 사람들은 모두 같은 꿈을 꾸었다고 하고요.

류드 : 그래, 나도 보았어 그 기분 나쁜 꿈을. 기분 나쁜 오래 전의 일들을 억지로 기억나게 해 주었지… 참을 수 없어…. 정말!

로안 : 저도 보았어요. 어머님이… 돌아가실 때의 꿈을….

말렉 : 나도 보았어. 파멸의 마인에게 마을이 습격 당할 때의….

엘레나 : 저는 보지 못했어요… 어제 저녁은 아무런 꿈도 꾸지 않았어요….

류드 : 발마가 잠들어 있는 사람이 있을 거야. 그것이 그 하늘을 나는 눈알을 조정하고 있어. 어쩌면… 아이라가 그럴지도….

엘레나 : 그럴 리 없어요! 그렇게 좋은 아이였는데, 그렇죠? 발마는 나쁜 마음이나 욕망에 붙어요! 그 아이는 어디도 나쁘지 않았잖아요!

마을사람 : 시레네님이 공민관에서 조사를 하고 있어서, 공민관으로 모두 모이라고 하셨습니다….

엘레나 : 어제의 일을 시레네님에게 전하는 게 좋을 거예요! 진짜 범인은 인간이 아니라고. 자, 가요 류드!

류드 : 그래, 멋대로 범인을 만들어 버리면 참을 수 없으니까 말야.

이제 숙소 근처에 있는 공민관으로 가자.

류드 : 하룻밤 사이에 이렇게 당해 버리다니….

엘레나 : 이런 일이….

시레네 : 정말 가슴아픈 일입니다. 정화를 서두르지 않으면 안되겠네요. 한시라도 빨리 발마가 숨어든 것을 찾아내지 않으면 안됩니다.

류드 : 그게 아냐! 어제 우리들은 보았어! 하늘을 나는 눈알괴물이 이 사건의 범인이야! 그 괴물을 퇴치하는 게 먼저 아닌가?

시레네 : 눈알괴물이라구요? 호… 당신들이 본 것은 발마의 종일지도 모릅니다.

엘레나 : 그렇습니다! 그 눈알괴물을 조사해야 합니다!

시레네 : …하지만 그것은 발마 그 자체가 아니지 않나요? 그래서는 사건을 해결할 수 없습니다. 발마는 사람의 마음의 어둠에 숨어듭니다.

류드 : 그렇게 마을전체를 태워버리고 싶단 말이냐! 조금은 이야기를 들어보는 게 어때? 이 답답한!

엘레나 : 부디, 이 마을사람들을 구해주십시오, 시레네님!

시레네 : 예, 구해보지요. 하지만 악한 마음을 가진 자가 이 마을에 재앙을 불러일으키고 있는 것은 확실합니다. 발마를 방치한다면 어떻게 되는지, 당신도 상상할 수 있겠지요? 엘레나?

엘레나 : 예….

시레네 : 그럼 마을의 모두에게 협력을 부탁하지요. 수상한 것이 누군지 찾아내는 것입니다. 이 마을 전체를 정화하지 않고 지날 수 있도록….

엘레나 : 정화라니… 저, 류드! 그렇게 두어서는 안돼요!

류드 : 그래, 어쨌든, 그 눈알괴물을… 눈알의 두목을 찾아내는 거야! 그런 일을 당하고 가만히 있을 것 같아? 기분 나쁜 기억을 꺼내서 잔뜩 보여주고 말아….

로안 : 그렇지만 어디서 그 눈알이 오고 있을까요?

말렉 : 갈라진 틈을 좀더 자세히 조사해 보는 게 어떨까? 그곳에 단서가 있을지도 몰라.

류드 : 좋아, 가보자!

갈라진 틈으로 가려 하면 아이라가 나타난다.

아이라 : 누나!

엘레나 : 아, 아이라!

아이라 : 나를 만나러 왔어요? 그렇게 함께 있고 싶어요?

엘레나 : 응? 무슨 말이야?

아이라 : 그렇군요, 그러면 재미있는 곳으로 데려갈께요. 나쁜 기억도, 고통도 없게되는 것, 행복한 곳으로….

엘레나 : 저, 밖으로 나가도 돼? 엄마가 걱정하지 않아?

아이라 : 괜찮아요, 이제 즐거운 곳으로 갈 거니까.

로안 : 아이라… 뭔가 이상해요.

엘레나 : 저 아이 무슨 말을 하고 싶었던 거지?

류드 : 왠지 마음에 걸려, 따라가 보자.

세이브 후, 창고로 따라가자.

아이라 : 엄마는 나 때문에 정말 고생했어요. 약을 사거나, 약초를 찾으러 다니거나, 아침부터 밤까지 계속 일만 했어요… 모두 나 때문…. 하지만, 엄마의 기도가 나를 치료해 주었어요!

엘레나 : 아이라!



구멍으로 사라져 버리는 아이라

다시 아이라를 따라가자.

류드 : 이곳은!

엘레나 : 그런….

아이라 : 나는 싸우면 안 된다고 생각해요. 모두들 고통받을 뿐이에요. 누구라도 친해질 수 있는데, 어째서 모두들 남의 탓으로 돌리죠? 누구든 미움받고 싶지 않은 건데… 나는 모두가 사이좋게 지낼 수 있도록 해 주었어요!

엘레나 : 그, 그럼 아이라가….

아이라 : 그곳은 정말 좋은 곳이에요. 다른 사람들도 모두 꿈의 화원으로 오게 해줄 거예요. 아무도 싸우지 않아요. 모두 사이좋게 지내구요. 싫은 일은 모두 잊어버리니까. 자! 모두 함께 꿈속으로 가요!

아이라 : 난, 눈이 나았을 때 기뻤어요… 하지만 보지 못했던 것까지 보게 되어 슬퍼요. 엄마도 마을사람들과 사이좋게 지내면 좋을 텐데, 모두 거짓말만 해요. 나쁜 일은 남의 탓으로만 돌리고 모두들 마음속에서 괴로워하고 있어요…. 나는, 모두 이곳으로 와서 사이좋게 지냈으면 해요. 이곳은 행복의 화원. 이곳에 온 사람은 모두 행복하게 되어요. 싫은 추억을, 고통을 잊고 사람은 모두 요정이 되는 거예요. 그리고 행복하게 이곳에서 살면 되지요. 봐요, 이렇게 요정들이 늘었어요…. 모두 행복하죠?

엘레나 : 그만해!

아이라 : 어째서?

엘레나 : 네가 나쁜 게 아냐… 하지만… 하지만….

아이라 : 나는 모두를 행복하게 해 주고 싶어….

엘레나 : …그 눈은….

아이라 : 이건, 신께서 주신 눈이에요. 그래서 무엇이든 볼 수 있죠.

엘레나 : 아니, 그만둬! 더 이상, 모두를 괴롭히지 마!

아이라 : 괴롭힌다고? 아이라는 괴롭히지 않아. 이곳에 있는 모두는 행복해. 이곳에는 고통따윈 아무 것도 없으니까… 밖에서는 모두 거짓말을 하니까 고통스러워요. 자상한 척하지만 모두 나쁜 생각만 해요. 내가 믿고 있는 것은… 엄마 뿐. !! 어? 어째서죠 오빠? …모두들 아이라를 괴롭히러 왔나요? 그 눈은 신이 아닌가요? 그렇죠? 하지만 이 누나도 나와 같아요!

엘레나 : …아냐! 달라! 아이라…?

아이라 : …! 엄마!

엘레나 : 앗, 기다려….

류드 : 마을에 무슨 일이 있나 본데? 마을로 돌아가자!



사안의 아이라

숲을 빠져나와 마을로 돌아가자.

산드라 : …아무 것도 모릅니다! 딸은 제가 기도해서, 신께서 기적을 일으켜 고쳐주신 것입니다. 딸은 아무런 관계 없습니다!

시레네 : 신의 가호는 당신들 같은 사람에게 주어지는 것이 아닙니다. 자, 딸은 어디에 있죠? 당신들은 악마의 수하임이 분명합니다!

산드라 : 그, 그런….

시레네 : 자, 마을 여러분! 악마의 힘을 빌린 모녀를 어떻게 해야 하지요? 당신들은 악마의 편을 들 셈입니까? 마녀의 이야기를 따르겠다니! 각오는 되었겠지요?

마을사람 : 이 악마! 아니 마녀! 이 마을을 어떻게 할 셈이지?

마을사람 : 빨리 저주를 풀어! 도대체 무슨 원한이 있는 거지?

산드라 : 저희들이 무슨 짓을 했단 말이죠? 딸을 어떻게 하실 셈입니까!

시레네 : 이것 봐!

산드라 : 앗!

아이라 : 엄마! 엄마를 괴롭히지 말아요! 어째서 모두들 사이좋게 지내지 않죠? 나쁜 짓을 하면 괴로울 뿐이에요!

시레네 : …그 사안…! 역시 네가 발마의 힘을!

마을로 들어서면 아이라의 집까지 가자.

류드 : 저건? 도대체 이건… 무슨 일이 있던 거지?

시레네 : 더 이상 도망칠 수 없어요….

엘레나 : 아이라!

류드 : 이 사람을 부탁해!

류드 : 이봐 너희들! 아무리 그래도,

한 명의 여자를 둘러싸다니 꼴사납잖아! 적당히 해둬!

시레네 : 비키십시오. 당신들은 그 악마를 보호할 셈인가요?

류드 : 이 아이는 자신도 무슨 일이 일어나고 있는지 모르고 있어. 이럴 때는 구원의 손으로 이끌어 주는 것이 신을 섬기는 자들이 할 일이 아닌가?

시레네 : 무슨 어리석은! 악마를 멸망시켜 정화하는, 우리들은 신의 뜻을 따를 뿐입니다…. 엘레나! 자, 그 아이를 이쪽으로 넘겨주세요!

엘레나 : 시레네님, 부탁입니다. 어떻게든 이 아이를 구할 수 없을까요?

시레네 : 불가능합니다. 발마가 숨어든 자는 두 번 다시 원래대로 돌아오지 않습니다. …그런 더러운 아이를 구하려 하다니, 그라나스교의 신관으로 생각되지 않는군요!

엘레나 : 저, 저는….

류드 : 엘레나! 너는 틀리지 않았어! 사람을 구하고 싶다는 기분이 잘못되었을 리 없잖아! 그걸 책망한다면 잘못된 것은 신이야!

엘레나 : 류드….

류드 : 자, 너희들은 어떻지? 이런 작은아이에게 죄가 있다는 거야? 고통받으며 살아온 모녀를 아직까지도 책망한단 말이냐!

아이라 : 엄마!

산드라 : 아아, 아이라… 그… 그 눈은? 아아, 역시 너는….

아이라 : 괴물… 나를… 괴물이라고 말하는 거군요! 엄마까지!

엘레나 : 침착해! 엄마는 조금 놀랐을 뿐이야!

아이라 : 나는… 나는 괴물인가요? 싫어! 놔줘!

시레네 : …이런 일이! 당신들이 방해하지 않았다면 그 악마를 정화할 수 있었어요. 보고도 도망치게 하다니! 이 근처를 샅샅이 뒤져야 합니다! 그 악마를 도망치게 해서는 안됩니다! …류드라고 했지요? 당신이 악마를 보호하였던 것은 잘 기억해 두지요.

류드 : 이봐 엘레나 정신….

밀레니아 : 아파아~ 눈알녀석, 잘도 했겠다!

산드라 : 나는… 나는 무슨 짓을….

밀레니아 : 응?

산드라 : 내가… 모두 잘못한 거 예요.

밀레니아 : 어떻게 된 거야? 저 아줌마?

산드라 : 이상하다고는 생각하고 있었어요. 니콜을 꿈의 화원으로 데리고 갔다는 걸 들었을 때… 그 아이는 다른 사람의 생각을 모두 알 수 있게 되었어요. 하지만, 전 그 아이가 어디서 무엇을 하고 있는 것까지는… 전 그 아이가 무서워졌습니다…. 전 그 아이가 가엾어서…, 어떻게든 해주고 싶었어요! 그런데… 내 기도를 악마가 들어주다니…. 아, 무슨 잘못을 했길래….

로안 : 그런 건 잘못된 게 아니에요! 부모라면 당연한 일이죠!

말렉 : 부모가 자식을 생각하는 것이 잘못된 일인가! 나쁜 것은 발마이겠지.

산드라 : 그 아이를… 죽여주세요.

류드 : 이봐!

산드라 : 더 이상 어떻게 할 수 없잖아요. 부디 그 아이를 죽여주세요…. 더 이상 아무에게도 피해를 끼치지 못하도록….

류드 : 바보! 간단히 포기하면 안돼! 나는 포기할 수 없어! 어떻게든 그 아이를 구해낼 거야!

밀레니아 : 그래요, 뭐, 발마의 눈을 그 아이에게서 벗겨내면 어떻게든 되겠죠?

류드 : …밀레니아, 너는 그 아이로부터 발마의 눈을 벗겨낼 수 있어?

밀레니아 : 응, 할 수 있어! 그러면 아이라의 마음은 부서져서 사라지게 되지. 지난번처럼 말야.

류드 : 밀레니아! 젠장. 다른 방법은 없는 거야…?

산드라 : 그 아이가 괴로워하고 있는 건, 모두 저 때문입니다. 더 이상 구할 수 없다면, 부디 고통받지 않도록….

밀레니아 : 그래, 그래, 그게 제일. 이 사람도 그렇게 말하고 있는데, 어쩔 수 없잖아? 빨리 끝내 버리자.

류드 : 너는 조용히 해! …역시 너는 발마야. 사람의 마음 따위는 어떻게 되든 상관하지도 않아!

밀레니아 : 뭐야? 그럼 나도 류드도 관계없는 거 아냐? 어떻게든 하지 않으면 안되었던 건 이 사람이잖아? 하지만, 이제 포기했으니까.

류드 : ….

밀레니아 : 어차피, 그게 정상이야. 인간이라는 건 고통에서 도망치고 싶어하니까. 류드도 포기하면 즐거울 텐데, 왜 그러는 거야?

류드 : 시끄러! 그런 작은아이가, 홀로 고통받고 있어. 내 일 따위 알 바 아냐! 그 아이는 마을의 모두들을 사이좋게 지내게 하고 싶어서, 그런 일을 한 거야. 당신은 모친이라는 사람이 그 아이의 소원도, 생각도 무시하겠다는 거야? 그렇게 간단히 배반해 버리는 거야? 그 아이는 모두 행복해 지길 바랬어!

밀레니아 : 봐, 시작했어. 그 아이가 고통받고 있으니까….

산드라 : ….

류드 : 젠장! 어쨌든 그 아이를 만나야 해. 시레네보다 빨리, 찾아내는 거야! 분명 그 화단에 있어.



중요할 때 꼭 등장하는 밀레니아

다시 숲으로 가면 꿈의 화단으로 갈 수 있게 된다.

류드 : 이곳에도 없다니… 도대체 어디를 찾아야 하는 거지?

밀레니아 : 아니, 여기 있어. 잠깐 기다려. 자, 이 안이야. 가자 류드.

워프존 안으로 들어가면 갈라진 틈으로 들어갈 수 있다.

밀레니아 : 자, 여기야.

류드 : 여기는… 도대체 어떻게 된 거지? 어디에 아이라가….

밀레니아 : 그 아이의… 마음의 입구야.

류드 : 뭐라고?

밀레니아 : 그 아이는 자신의 마음속으로 도망쳤어. 분명 이 속에서 웅크리고 있을 거야…. 이 앞은 닫혀진 아이라의 마음속 세계야. 끝장을 보지 않으면 돌아올 수 없어! 자 준비는 됐지? 그럼 가볼까? 아이라의 마음속으로!

아이라의 공간(アイラの空間)

입수 아이템

500G, 요미의 부활약, 500G, 싸움의 매니큐어, 실버 패더, 1500G, 환영의 옷, 미라쥬 귀걸이, 신뢰의 안면, 500G, 뫼비우스 링, 1500G, 500G

등장 몬스터

스타미라쥬(スターミラージュ)
HP : 720 EXP : 16 SC : 39 MC : 19 G : 73
아이템 : 정안액, 달리기의 씨앗
특성 : 다수가 등장하며, 전체마법을 사용한다

헬하운드(ヘルハウンド)
HP : 580 EXP : 19 SC : 22 MC : 53 G : 54
아이템 : 와염탄, 귀잠환
특성 : 냉기계에 약하다

트윈오거, 대우충, 헬머헤드

3부분으로 되어있어 꽤 길지만 역시 어려운 퀘스트는 존재하지 않는다. 눈알로 막힌 다리는 조사한 다음 건널 수 있다. 세이브 포인트를 지나면 아이라가 있는 고독의 공간으로 간다.

아이라 : 어째서 혼자 두지 않는 거죠? 나는 아무 잘못도 하지 않았어요…. 어째서 모두들 날 싫어하죠?

류드 : 그래, 함께 엄마의 곁으로 돌아가자….



아이라 : 거짓말. 나는 알고 있어. 오빠도 나를 무서워하고, 날개 달린 언니는… 나를 먹고 싶을 뿐이야. 거짓말… 엄마까지 나를 죽이라고 말했나요?

류드 : 그게 아냐! 그 때는….

아이라 : 더 이상 …모두 사라져!



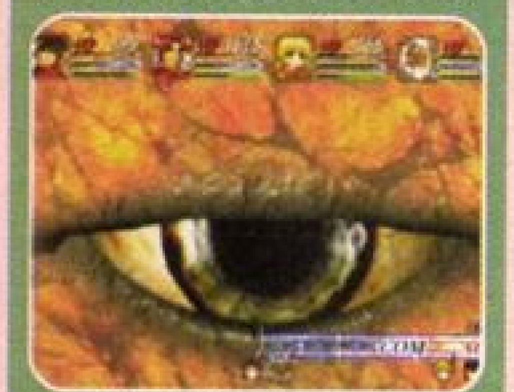
발마의 눈이 되어버린 아이라

Boss 발마의 눈(ヴァルマーの目)



본체 - HP : 12000 EXP : 800 SC : 1800 MC : 1800 G : - 아이템 : 귀신의 눈물
우면(右面) - HP : 6000 EXP : - SC : - MC : - G : - 아이템 : 그라비티에그
좌면(左面) - HP : 6000 EXP : - SC : - MC : - G : - 아이템 : 차원의 나이프

본체와 우면, 좌면으로 이루어져 있을 뿐 아니라, 눈알박쥐도 4마리나 데리고 나온다. 눈알박쥐가 4마리일 경우 델타버스터라는 강력한 합체기를 사용하므로 빨리 눈알박쥐를 없애버리자. 본체는 1명을 확실하게 마비시키는 주박의 눈동자나 사커아, 독공격, 혼란효과가 있는 화분 등을 사용한다.



주박의 눈동자

류드 : 밀레니아! 무슨 짓을 할 생각이야?

밀레니아 : 당연한 거 아냐? 내가 이겼어. 이 녀석은 내 것이 되는 거야!

류드 : 기다려! 다른 방법을 찾아야 해. 그 아이를 구하기 위해….

밀레니아 : 아무 것도 없다고 말했잖아! 내가 이 아이를 먹던지 이 아이가 나를 먹던지, 둘 중 하나야!

류드 : 젠장!

밀레니아 : 그러니까… 말했잖아. 괴로워질 뿐이라고. 이 밖에는 어떻게 할 수 없다고!

산드라 : …이곳이 꿈의 화원? 아아! 미안해! 엄마는 너를 누구보다도 사랑해.

아이라 : …엄마?

산드라 : 너를 조금이나마 괴물이라고 생각해 버리다니….

아이라 : 아, 다행이야. 나를 싫어하는 게… 아니었… 구나. 봐요… 엄마가 말해주던 꿈속의 화원이에요. 정말 아름답죠? …날개의 언니, 부탁이야… 이 눈을 가져가요…. 엄마가 웃어준다면, 더 이상 이런 눈 필요 없어…. 이제 모두 알았어.

말렉 : 밀레니아! 그대 자신이 무슨 짓을 하려 하는지 알고 있나?

로안 : 밀레니아씨….

산드라 : 부탁입니다! 이젠 이대로 그냥 두세요…. 이 아이는, 이 아이는!

아이라 : 엄마, 걱정하지마…. 이걸 가져가게 하지 않으면 난… 또다시 모두를 곤란하게 할거야. 엄마, 사랑해….

로안 : 요정이 마을사람들의 마음이 돌아가고 있어요.

류드 : 미안해… 말은 그럴듯하게 했지만, 이 아이를 구해낼 수 없었어….

산드라 : 아니요… 당신에게는 고마워하고 있어요. 당신이 말해준 덕분에, 이곳에 올 마음이 생겼습니다. 마지막으로 이 아이를 구해주고 싶었어요. 보세요. 이 아이는 웃고 있죠?

류드 : ….

산드라 : 이 아이는 제가 살아가는 의미였어요. 이제 더 이상 살아가는 의미가 없군요….

밀레니아 : 하하하하! 그러면 죽으면 되잖아? 어차피 원래의 원흉은 당신 아냐? 우리가 알 바 아냐.

류드 : 밀레니아! 네 녀석…!

산드라 : ….

밀레니아 : 흥… 그렇단 말이야. …그럼 저기를 봐봐! 그 꽃은 마음으로 돌아가지 못한 아이라의 마음이야. 그러니까 저곳에 남아 있는 거지. 만약 그 꽃이 이곳을 가득 채울 정도로 피워진다면 아이라는 원래대로 돌아올지도 몰라. 뭐, 당신이 그렇게 할 수 있을지는 모르지만 말야.

산드라 : 아뇨! 해보겠어요! 이곳을 꽃밭으로 만들어 보겠어요!

로안 : 밀레니아씨! 아이라는 원래대로 돌아올 수 있군요?

밀레니아 : 아마도….

류드 : 밀레니아 잠깐…. 설마 산드라에게 살아가는 희망을 주기 위해 그런 말을 한 거야…? 너…?

밀레니아 : 무슨 소리죠? 전 몰라요.

류드 : 장난치지마. 그렇다면 어째서, 저 아이의 마음이 돌아올지도 모른다고 거짓말을 한 거지? 저 아이를 구할 방법은 없다고 말했잖아.

밀레니아 : 그, 그건… 그러니까… 어쨌든 상관없어요. 나는 발마의 날개. 저런 인간을 위해 무슨 일이라도 해줄 줄 알았나요?

류드 : …그래. 나는 알게 되었어. 밀레니아. 너는 나랑 닮아서, 솔직하지 못….

밀레니아 : ….



결국 마음을 빼앗겨 버린 아이라

엘레나 : 전 아무 것도 해주지 못했어요… 미안해요 아이라….

로안 : 괜찮아요. 분명 원래대로 돌아올 거예요. 아이라 같은 착한 아이가 이렇게 될 리 없어요….

말렉 : 그래. 사람의 마음이라는 것은 따뜻함에서 만들어지는 것이지. 따뜻한 마음을 가지고 다가선다면 아이라는 반드시 원래대로 돌아올 거야.

류드 : …그렇군. 고마웠어. 이제 가볼게 산드라씨. 아이라는 분명 괜찮아질 거야! 소중히.

니콜 : 산드라아줌마!

산드라 : 아, 니콜! 눈을 떴군요?

니콜 : 응, 왠지 매우 배가 고프지만… 근데 아이라는?

산드라 : …아이라는 자고 있어요. 미안해요.

니콜 : 뭐야? 힘들게 놀러왔는데… 재미없어!

엘레나 : 니콜….

니콜 : 왜요, 누나?

엘레나 : 아이라하고 사이좋게 지내야 해 계속….

니콜 : ? 물론! 친구니까! 그럼 또 올게!

류드 : 그럼 가볼까 모두들?

산드라 : 정말 감사했습니다. 부디 조심하시길….

이제 마을 입구로 가자.

류드 : 무슨 일이지, 시레네?

시레네 : 그 아이와 모친을 심문해야겠습니다!

류드 : 어째서지? 쓰러진 사람들은 전부 되돌아 왔어. 이제 사건은 해결된 게 아닌가?

엘레나 : 그렇습니다 시레네님. 그 소녀는 아무 것도 보지 못하고, 들을 수도 없습니다. 단지 살아있을 뿐… 이젠 그냥 두세요.

시레네 : 말을 조심하세요! 엘레나. 발마와 관련된 것은 그대로 두어선 안됩니다. 모든 것은 신의 이름과 함께! 악은 천벌을 받아야 합니다!

엘레나 : ….

류드 : 자신의 딸을 고쳐보겠다는 부모의 마음이 잘못되었다는 말이야? 슬퍼하고 있는 모친을 책망하는 게 올바르단 말이야?

시레네 : 류드… 당신은 꽤나 악마를 보호하는군요? 그 사상에는 이단의 의혹이 생깁니다. 그래도 좋은가요?

엘레나 : 시레네님 그런…!

류드 : 이단이든 뭐든 맘대로 떠들어! 대신 그 모자에게는 손대지마! 알겠지?

촌장 : 저… 시레네님, 저희들도 이제 괜찮습니다. 분명 모든 일이 해결되었고, 이제 더 이상 싸울 일은… 부디… 저희들도 그 정도까지 하고 싶은 건…. 저희들도 괴로웠지만, 산드라 모자에게는 심한 일을 해 왔습니다. 이제 이 정도로… 부디 용서해 주십시오.

마을사람 : 부디… 용서를, 신관님….

시레네 : …좋습니다. 저로써는 만족스럽지 않지만, 단지 엘레나, 당신은 그라나스교의 신도… 가희로써의 자각이 부족한 것 같군요. 이것은 제가 제라님께 보고해 두겠습니다.



이제 마을을 나서면 센트하임 산지로 들어갈 수 있게 된다.

센트하임 산지 (セントハイム山地)

입수 아이템

가드버섯, 500G, 생명의 씨앗, 사자의 진우직, 1500G, 500G, 비산의 비석, 모게폭탄, 미케로마의 두루마리, 500G, 1500G, 요미의 부활약, 마하 부츠, 500G, 500G, 용 죽인 도끼, 성스러운 상처약, 500G, 1500G, 마술의 씨앗, 싸움의 매니큐어, 실버 페더, 신속의 반지

등장 몬스터

카멜레온 (カメレオン)

HP : 780 EXP : 14 SC : 27 MC : 13 G : 50

아이템 : 정화의 허브, 미라쥬 귀걸이

특성 : 독공격을 사용한다

큰아자계, 트윈오거, 빅풋, 햄머헤드

쓸데없이 긴 던전으로 되어 있다. 세이브 포인트를 지난 후부터 동굴과 산길을 번갈아 가야한다. 그리고 도중 동굴의 공터에서 캠프를 하게 되고 중턱에 다가서면 또다시 캠프를 하게 된다. 중턱에 도착하면 로안과 말렉이 물을 뜨러 간다.

류드 : *이제 곧 그라나스 대신전에 도착하겠군. 길었어.*

엘레나 : *류드, 이곳까지 무사히 올 수 있었던 건, 당신 덕분이에요. 그리고 여행 중에 많은 중요한 것들을 알게된 것 같아요. 모두 류드 덕분이에요.*

류드 : *여러가지 있었지만, 어떻게 해서 이곳까지 오게 되었군… 해볼만한 일이야. 이렇게 재미있던 건 처음이야.*

스카이 : *이 녀석이 제대로 일을 하는 건 처음 봤어!*

류드 : *이봐! 뭐라고?*

엘레나 : *대신전에 가서 제라님을 만난다면… 발마를 없애버릴 방법이 정말 있을까요?*

류드 : *나도 모르겠어. …하지만, 엘레나는 어째서 그렇게 인정이 많은 거지?*

엘레나 : *사람의 마음은 약하니까, 다른 사람을 돕지 않으면 안 되는 거에요. 빛을 다른 사람들에게도 주지 않으면 안 되요. 그렇지 않으면, 저처럼… 발마에게 지배당하고 말아요. 제라님은 저를 구해 주실까요?*

류드 : *걱정하지만, 내일이면 대신전에 도착해. 그렇게 되면 알 수 있겠지. 뭐야? 꽤 시간이 걸렸잖아? 벌써 밥할 준비는 다 됐어!*

말렉 : *아니, 잠깐 길을 잘못 들어서.*

로안 : *말렉씨… 너무 신경쓰는 거에요.*

엘레나 : *예? 뭐죠?*

말렉 : *아니, 아무 것도 아냐. 자, 식사를 해볼까? 엄청나게 배고프군.*

이제 나머지 산길을 따라 폭포를 지나면 센트하임에 도착하게 된다. 참고로 캠프 후 나침반이 반대방향을 표시하므로 주의하자. 폭포를 넘어서면 증기가 뿜어져 나오는 곳이 있는데, 증기에 밀리면 HP가 소비되는 데다 밀리기까지 하므로 주의하자.



수증기를 주의하자

센트하임 법국(セントハイム法國)

엘레나 : *…드디어 도착했어요. 전 해냈어요!*

문지기 : *이 앞은 위대한 그라나스신을 모시는 센트하임 법국입니다.*

류드 : *시끄럽군? 이봐 그라나스 대신전이라는 건 여기 있지?*

문지기 : *예, 분명히. 하지만 대신전에 무슨 일이신지요?*

엘레나 : *저는 그라나스님을 모시는 신관, 엘레나라고 합니다. 신부 카리우스의 지시에 따라 검은 숲 카보에서 법황 제라님을 만나 뵙기 위해 왔습니다.*

문지기 : *그거, 그거 고생하셨군요. 제라님의 면회이신가요?*

엘레나 : *발마의 봉인의 의식에 대해… 보고하지 않으면 안됩니다.*

문지기 : *그러면 바로 신전으로 안내해 드리지요.*

엘레나 : *…아뇨, 오늘은… 그… 내일 직접 찾아 뵙겠습니다.*

문지기 : *알겠습니다. 그러면 이야기만 전해드리도록 하지요.*

류드 : *드디어 도착했어. 엘레나 잘 해 주었어.*

엘레나 : *이제 앞으로 어떻게 할거죠?*

류드 : *엘피스가 신경 쓰여, 라고는 했지만 짐작 가는 곳이 있는 건 아냐….*

말렉 : *이 녀석도 엘피스와는 관계가 있는 것 같으니 함께 한다면 단서를 찾을 수 있을지도 몰라.*

로안 : *저도 함께 할까 합니다. 하지만, 조금 그라나스교에 전해지고 있는 이야기가 신경쓰여서, 이곳에서 조금 있고 싶습니다.*

류드 : *알겠어. 갈곳은 정해진 것이 아니니까. 그런데 엘레나, 대신전에 가보는 것 내일 해도 돼?*

엘레나 : *…제라님을 접견하는 것이니까. 깨끗한 몸으로… 가고 싶어요.*

류드 : *그거 좋아! 여기서 하룻밤을 묵어 여행의 피로를 풀어 보자고! 접견 중에 졸기라도 하면 안되니까 말야.*

로안 : *그러죠! 전 배가 고파요!*

엘레나 : *그래요….*



드디어 센트하임에 도착

이제 여관을 찾아가 하룻밤을 묵자.

엘레나 : *모두들 지금까지 고마웠어요.*

류드 : *하지만 엘레나도 잘 해주었어!*

로안 : *정말 재미있었어요. 여러가지 일고 있었고.*

말렉 : *아직 앞으로 더 큰일이 있을지 모르지만, 더욱더 노력해야지.*

엘레나 : *정말 고마워요… 어떻게 보답해야 할지 모르겠어요….*

류드 : *나는 내 할 일을 했을 뿐이야.*

엘레나 : *그런! 류드는….*

신관 : *실례하겠습니다. 엘레나님, 바로 대신전으로 와주십시오. 제라님이 당신의 도착을 매우 기뻐하고 계십니다.*

엘레나 : *바, 바로? 아, 아직 식사 도중이라 준비도 되지 않았는데… 조금 시간을 주시면 안될까요?*

신관 : *짐은 나중에 가져가겠습니다. 제라님은 저녁을 함께 하고 싶어하셔서 기다리고 계십니다. 부디, 제라님을 기다리지 않도록….*

엘레나 : *아, 아뇨, 그런 건… 모두들… 류, 류드.*

류드 : *엘레나, 철부지처고는 지금까지 잘해 왔잖아! 대신전에 가서도 잘해봐! 알았지?*

로안 : *엘레나씨, 부디 무사히….*

말렉 : *그대의 솔직한 인정을 중요하게 여겨야 하네 엘레나….*

엘레나 : *모두들, 지금까지 고마워요… 절대 잊지 않을께요!*

로안 : *엘레나씨, 가버렸군요….*

말렉 : *음, 우리들도 앞으로의 일을 생각해 두지 않으면 안되겠군….*

스카이 : *이걸로 의뢰는 끝이군.*

류드 : *이걸로… 란 말이지? 왠지 쓸쓸한걸?*

한편 제라를 만난 엘레나는,

제라 : *내게는 보여…. 어둠의 날은 가까워 왔어. 발마의 달조차도 그 가증스러운 그림자를 점점 강하게 하고 있지…. 발마는 확실히 부활하려 하고 있네. 그대도 그것을 알고 있을 터…. 잘 듣게 엘레나. 그대의 사명은 중요해. 세계에 있어서도 그대에게 있어서도 말야. 재생하려 하는 어둠을 봉인하지 않으면 안돼… 그를 위해 그대의 노력과 그라나스님의 힘으로 이 세계를 이끌기 위해, 신의 검 그라나사벨이 필요해. 어떻게 해서든 찾아내지 않으면 안돼. 그렇지 않으면, 그대에게도, 세계에도 미래는 없어!*

엘레나 : *예….*

제라 : *그대의 속에 잠들어 있는 발마를… 어둠과 더러움을 그대로부터 없애기 위해서도, 이 사명을 어떻게 해서든 완수해야 하네….*

엘레나 : *…알겠습니다. 반드시….*



제라는 엘레나에게 무언가를 전하고

다시 류드 일행….

류드 : 뭐, 그런 여자라도 없어져 버리니 적막해졌군….
로안 : 그래요. 엘레나씨가 있다면 대신전 속을 볼 수 있을 텐데….
말렉 : 호, 로안. 대신전에 흥미가 있었나?
로안 : 예, 빛과 암흑의 대립이라고, 엘레나씨가 자주 말했지만, 무엇인지 알 수 없어요… 정말….
류드 : 여러가지 말을 했지만, 어차피 그라나스와 발마의 일이겠지?
말렉 : 나는 그 발마라는 녀석이 무엇인지 전혀 알 수 없는 것 같아.
로안 : 그래서, 그런 곳이라면 무언가 알 수 있을까 해서….
신관 : 류드님이시죠?
류드 : 뭐지? 또 방해할 셈이야? 그라나스교는 예의라는 걸 가르쳐 주지 않나?
신관 : …어제는 실례했습니다. 법황 제라님이 부르십니다. 바로 대신전 까지 와주십시오.
류드 : 의뢰는 끝났어! 무슨 일이지?
신관 : 제라님이 하실 말이 있으십니다. 아, 그리고 일행 분들도 함께 와 주십시오. 그러면.
류드 : 제라님의 초대라… 뭐지?
로안 : 제라님이란 어떤 분일까요? '세계를 구하는 현자'라고 불리는 것 같던데….
류드 : 감사장이라도 주려는 건가….

이제 대성당으로 들어서면 류드만이 제라를 만나러 들어가고, 말렉과 로안은 책을 조사하기 위해 도서관으로 간다.

제라 : 이 세계에 빛을… 그리고 평화와 조화를.
신관 : 제라님, 부디 저희들의 불안을 없애 주십시오. 무시무시하고 추악한 어둠을 이 세상에서 없애기 위해서는 어떻게 해야 합니다까
제라 : 그대의 마음을 강하게 해야 하네. 발마에게 마음의 틈을 주는 일이 없도록 하면 어둠은 자연히 사라지지.
신관장 : 부디 발마로부터 저희들을 구해 주십시오.
제라 : 잘못하면 안되네. 모두가 어둠의 힘에 굴하지 않으면 되는 거네. 내가 구하는 게 아냐.
신관 : 제라님! 저희들은 어찌해야.
제라 : 조용히! 우리들 세계에 평온을 가져다주어야 하는 자들이 이렇게 당황해서 어찌하겠다는 것인가! 모두 침착하게!
오로 : 하지만, 제라님. 어제도 오늘도 발마의 부활의 소문은 끊이지 않고 있습니다. 그것도 단순한 소문으로 끝나지 않는다는 보고도 있었습니다. 어떤가요 시레네님? 이대로 라면 '어둠의 날'의 도래는 막을 수 없지 않습니까?
제라 : 하지만 우리들이 구해야 할 사람들을 공포에 몰아넣어서 어떻게 하겠단 말인가요! 그런 행위는 그라나스님의 생각에 거스르는 일입니다! 알겠습니까? 오로님!
오로 : 으, 음… 하지만 어둠의 날이 온다면 세계는 멸망… 멸망해 버립니다… 아아, 도대체 우리는 어떻게 해야 합니까….
제라 : 시레네, 성당기사단의 발마에 대한 대처가 잘못되었다고는 말하지 않겠습니다. 하지만 너무 심합니다. 사람들을 위협해서는 안됩니다….
시레네 : 예….
제라 : 모두들 어둠에 이끌리지 않도록 자신을 꾸짖도록! 자 모두 방으로 돌아가세요.


이 할배가 제라

모두가 사라진 후 제라를 만나면 그는 할말이 있다면서 자신의 방으로 와달라고 한다. 왼쪽에 있는 제라의 방으로 가면 그는 발마가 남은 4개의 조각을 모았을 때 어둠의 날이 찾아오며, 그때 인류는 멸망하게 된다고 한다. 그리고 그것을 막기 위해서는 신의 검 '그라나사벨'이 필요하며 류드에게 엘레나와 함께 그것을 찾아달라고 한다. 일단 대답을 내일로 미룬 류드는 로안과 말렉을 찾기 위해 도서관으로 간다. 도서관은 성당 입구에서 왼쪽으로 가야 한다.
도서관에서 로안과 말렉을 만난 후, 왼쪽에 있는 객실로 가서 쉬도록 하자. 객실에서 쉬고 있으면 신전 내에 발마가 나타났다는 이야기를 듣게 된다. 이제 현관의 오른편으로 가면 밀레니아를 만날 수 있다.

밀레니아 : 신의 검을 찾으러 갈 거지? 류드?
류드 : 너! 이런 곳에 나타나도 되는 거야? 적의 한가운데란 말야!
밀레니아 : 나는 괜찮아! 또 류드와 함께 여행할 수 있고 말야….
류드 : 이봐, 그런 말해도 되는 거야? 신의 검을 찾아낸다면 넌… 어떻게 되는 거지?
밀레니아 : …나를 걱정해 주는 건 류드 뿐이야… 하지만 신경쓰지 않아도 돼. 류드는 류드의 생각대로 해.
류드 : 밀레니아….
밀레니아 : 그게 내가 원하는 바야. 더 이상 시간이 없어….


점점 더 겁을 상실해 가는 밀레니아



다음날, 제라를 찾아간 류드는 신의 검을 찾아 여행을 떠나겠다고 한다. 하지만 신의 검의 소재가 불분명한 상태라서 로안은 자신의 나라로 가보자고 한다. 이제 에리어 맵으로 나가면 센트하임 참도로 갈 수 있다.

센트하임 참도(セントハイム参道)

입수 아이템
성스러운 상처약, 1500G, 500G, 마법의 매주

등장 몬스터
박쥿, 트윈오거, 카멜레온

이곳은 위로 나 있는 길을 통해 지나가면 그냥 통과할 수 있지만, 왼쪽과 오른쪽에 있는 사다리를 타고 내려가면, 몇 가지 아이템도 입수할 수 있으며, 전투도 할 수 있다. 별로 좋은 아이템은 있지 않으므로 그냥 지나가자.

라울 구릉(ラウル丘陵)

입수 아이템
1500G, 바스터 프레일, 썬더 링, 대지의 가슴방어구, 500G, 생명의 씨앗×2, 만인력의 과실, 지진의 마석, 미케로마의 두루마리, 분노의 사과, 힘의 씨앗, 부활의 비석, 골든너츠×3, 마력의 씨앗, 1500G, 발력의 과실, 인내의 과실

등장 몬스터
드라고노이드(ドラゴノイド)
HP : 960 EXP : 32 SC : 31 MC : 42 G : 63
아이템 : 화염의 마석, 힘의 씨앗
특성 : 화염 속성에 약하다.

랜드쿠거(ランドクーガ)
HP : 1000 EXP : 25 SC : 17 MC : 49
G : 22 아이템 : 미케로마의 두루마리, 질풍의 두루마리
특성 : 없음

헬메에드, 카멜레온, 트윈오거

이곳은 조금 넓기 때문에 많이 돌아다녀야 한다. 어느 정도 나침반을 따라가다 보면 다리가 끊어져 있는데, 이곳에서 위쪽으로 올라가면 건물의 잔해가 있다. 건물잔해의 내부는 잘 보면 고저차가 있으므로 이것을 확인한 뒤, 높은 곳으로 진행해야 건물을 빠져나갈 수 있다. 건물을 빠져나가 조금 더 진행하면 두 번째 에리어가 나오는데, 여기서는 거대한 복숭아 같은 것을 부수어 아이템을 입수할 수 있다. 적이 나오는 경우도 있으므로 놀라지 말자. 계속 진행하다 보면 배가 나오는 곳이 있는데, 이곳에서 배를 타고 가면 에리어 맵으로 나갈 수 있다.


배가 나오면 거의 다 빠져나온 것이다

세이람 왕국 (セイラム王國)

세이람에 도착하여 여관으로 가면 로안은 자신의 집이 걱정된다며, 파티에서 빠져나간다. 한편 류드 일행은 여관주인으로부터, 헨블이라는 정보상인에게 가서 정보를 얻어보라고 한다. 다음날이 되면 헨블을 찾아가자. 헨블은 류드와 엘레나를 보자마자 엘레나보고 류드같은 빈약한 남자와 헤어지고 류드를 자신에게 넘기라고 한다. 이제 헨블과 팔씨름을 해서 이기도록 하자.



수상한 남자의 그림자



변태같은 헨블

팔씨름



팔씨름에는 R트리거와 A의 2가지 버튼을 사용한다. 류드에게는 2개의 게이지가 있는데, 위의 것이 파워 게이지이고, 아래 것이 지구력이다. R트리거를 누르면 누르는 정도에 따라 파워게이지가 올라가게 되고, 파워게이지가 헨블의 파워게이지보다 높게 되면, 손을 꺾을 수 있게 된다. 물론 반대일 경우 손이 꺾이게 된다. 하지만 파워 게이지를 쓰면 쓸수록 지구력이 떨어지고, 지구력이 떨어지게 되면, 파워게이지를 올릴 수 없게 된다. 그러므로, 지구력과 파워 게이지를 잘 조절하는 것이 중요하다. 지구력은 A버튼 연타로 올릴 수 있는데, R트리거와 함께 사용할 수 없다는 것을 알아두자.

이벤트 후, 다시 말을 걸면 팔씨름을 또 할 수 있는데, 이길 때마다 아이템을 받을 수 있다. 팔씨름에서 이기기 위해서는 파워게이지를 항상 헨블보다 약간 높게 유지하는 것과, 지구력을 빨리 올리는 것이 중요하다. 팔씨름에서 받을 수 있는 아이템은 다음과 같다.

횟수	아이템
1	부활의 비석
2	영웅의 부활약
3	실버 프리즈
4	골드 페더
5	유리구두

팔씨름이 끝나면 바자회를 구경하도록 하자. 바자회를 구경하다 벤치로 가면 이벤트가 일어나고, 류드가 엘레나를 위해 마실 것을 사러간 사이에 밀레니아가 나타난다. 어쩔 수 없이 밀레니아와 데이트를 하게된 류드. 그 후 바자회 구석에 있는 마우족의 춤을 보고 있으면 말렉과 로안이 나타난다. 그런데 로안은 성안에 큰일이 났다며 뒷길을 통해 성으로 가자고 한다. 이제 배를 타고 성으로 향하자.



엘레나를 밀치고 나타나는 밀레니아

세이람 성 뒷길 (セイラム城 拔け道)

입수 아이템

비기의 예주, 뢰광의 티아라, 2100G, 전뢰의 마석, 700G, 실버 페더, 마법의 반지

등장 몬스터

스컬스네일(スカルスネイル)
HP : 920 EXP : 30 SC : 25 MC : 46 G : 15
아이템 : 방어의 마석, 뼈의 수금
특성 : 화염속성에 약하다

카멜레온, 드라고노이드

성 위에서 뒤쪽으로 들어가면 지하도로 성으로 잠입하게 된다. 지하도 내에는 붉은 색 상자가 있는데, 이런 것들은 밀어서 이동시킬 수 있다. 수문이 있는 곳에서는 레버를 조작하여 다리를 만들 수 있으므로 이를 이용해서 진행하자. 세 번째 레버를 조작하면 문이 열려 성 지하로 들어갈 수 있게 된다.




이런 레버를 조작하자

성안으로 나오면 우선 오른쪽에 보이는 문으로 들어가 암흑의 문을 지키고 있는 마이노리를 만나자. 그는 로안의 나라에 대대로 지켜져 오는 어둠의 문을 봉인하고 있었는데, 그의 말에 따르면 국왕이 더 이상 이 문을 지킬 필요가 없어졌다고 했다는데…. 이벤트가 끝나면 진의를 확인하기 위해 국왕을 만나러 가자.



문을 지키는 마이노리

2층에 있는 국왕을 만나면 그는 드디어 어둠의 날이 찾아와 자신들의 숙원이 이루어질 것이라하며, 그때를 위해 어둠의 문을 열어야 한다며 사라진다. 그후 로안은 자신들의 일족은 발마와 함께 그라나스에 대항해 싸웠던 어둠의 일족이라고 말한다. 그때, 지하에서 거대한 흔들림이 일어나게 된다.



문을 열겠다는 국왕

다시 어둠의 문으로 가보면 마이노리는 쓰러져 있고 어둠의 문이 열려 있다. 게다가 말렉은 멜피스의 냄새를 느끼게 된다. 이제 어둠의 문을 통해 지하 플랜트로 들어가자.

지하 플랜트 (地下プラント)

입수 아이템

700G, 마비연강, 소울이터, 700G, 2100G, 마나의 수금, 비기의 예주, 부활의 비석, 2100G, 700G, 인내의 목걸이, 700G, 2100G, 700G, 업물의 태고, 화염의 마석, 기적의 부활약, 700G, 2100G, 차원의 구두

등장 몬스터

이차원전사(異次元戰士)
HP : 850 EXP : 28 SC : 59 MC : 3 G : 41
아이템 : 비기의 예주, 다크 링
특성 : 토속성에 약하다

베인브레인(ヴェインブレイン)
HP : 800 EXP : 17 SC : 8 MC : 65 G : 72
아이템 : 전뢰의 마석, 마력의 씨앗
특성 : 화속성에 약하다.

스컬스네일, 카멜레온, 드라고노이드

던전 자체의 색이 어둡기 때문에 길이 잘 보이지 않는다. 여기저기에 증기가 뿜어져 나오는 파이프가 있지만, 증기에 닿아도 많은 HP가 소비되지는 않는다. 던전 곳곳에 레버가 있으므로 레버를 찾아 조작하여 길을 만들어 나가자. 2번째 지역은 파이프로 이루어져있는데, 복잡해 보이지만 사실은 외길이므로 크게 걱정할 필요는 없다. 3번째 지역은 첫 번째 지역과 비슷한 방법으로 진행하면 된다. 세이브 포인트를 지나면 발마가 있는 중앙 제어실에 도착하게 되고 발마의 손톱과 싸우게 된다.

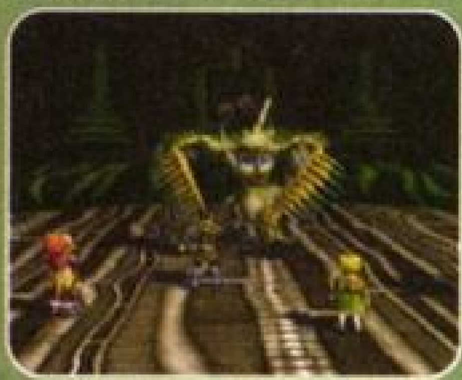

이런 장치를 찾아 조작하자



발마의 손톱

DREAMCAST

Boss 발마의 손톱 (ヴァルマーの爪)



본체 - HP : 14000 EXP : 1000
SC : 2400 MC : 1200 G : - 아이템 : 질풍의 서
우완(右腕) - HP : 8000 EXP : 50 SC : 95
MC : - G : - 아이템 : 마나의 문장
좌완(左腕) - HP : 9000 EXP : - SC : -
MC : - G : 2100 아이템 : -

모두 토속성 공격에 약하다. 그러므로 2명 정도는 토속성 전체공격을 사용하는 것이 좋다. 우우완은 캔슬 효과가 있는 냉기마법을 사용하고 좌완은 회복마법을 사용하므로 좌완, 우완, 본체 순으로 공략하자. 본체가 사용하는 원혼의 손톱은 800이상의 데미지를 준다.



필살기 원혼의 손톱

류드 : 이건… 인간이 아냐….

로안 : 아마도 오토마타… 자동인형입니다… 오래 전 신마의 전쟁에서 사용되었다고 하는 병사와 같죠….

류드 : 하지만, 멜피스의 냄새가 나지 않았냐 말렉?

말렉 : 분명 냄새는 틀림없어! 하지만, 이 녀석은 분명히 멜피스가 아냐! 어째서지?

밀레니아 : 발마의 손톱… 아아, 분명 다른 발마에게 지배당하고 있었을 거야… 또 하나가, 이 근처에 있어….

말렉 : 그렇다면 그것이 마인 멜피스!

로안 : 이런 것을… 이런 것을 우리 일족은 지키며… 고통받고 있었다니! 우리들의 기분 나쁜, 과거의 상처를 보는 것이 무서웠기 때문에 봉인했다고… 그렇게 생각했는데… 단지 파멸을 가져오는, 파괴를 불러오는 기계공장이었다니! 우리들은… 단지 문지기였을 뿐이야!

류드 : 로안! 그만둬! 이제 그만….

하지만 로안이 기계를 부순 덕에 공장은 파괴되고 일행은 밖으로 도망치게 된다. 하지만 이때 말렉이 정지되어 버린 인형을 데리고 나오게 된다.

티오 : …빛….

말렉 : 더 이상 위험은 없어… 그대를 구속하는 것은 아무 것도 없다.

티오 : …저는 무엇을 하면 좋을까요?

말렉 : 더 이상 싸울 의지도 느껴지지 않아….

로안 : 괜찮습니다. 그 아이는 단지 인형일 뿐이죠. 명령이 없다면 아무 것도 할 수 없습니다. 저도, 전승이라는 명령에 묶여진 인형이었어요. 아무런 의문도 갖지 않고… 도대체 저는 무슨 일을 한 거죠?

류드 : 로안! 그러고 있을 때가 아냐. 지금은 이 사건의 원인을 파헤치는 것이 먼저잖아!

로안 : 그래요! 아버지가 어째서 이런 바보 같은 짓을 하려 했는지 묻지 않으면 안돼요!

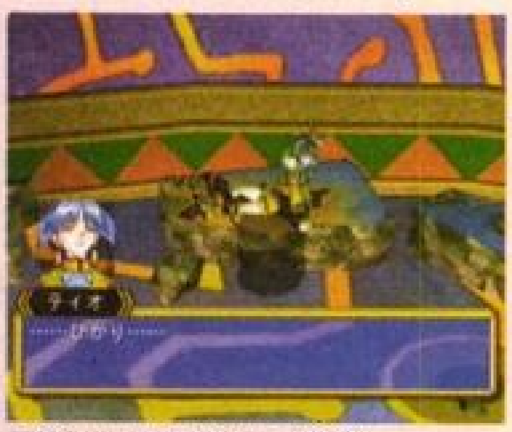
류드 : 그래! 자 가자 말렉!

티오 : 명령해… 주십시오.

말렉 : 그대는 이제 자유가 된 거야.

류드 : 이젠 마음대로 해!

티오 : 자유? …모르겠습니다….



레이의 냄새가 마구 풍기는 전투인형

다시 왕이 있는 곳으로 가면 멜피스를 만나게 된다.

멜피스 : 크크크….

말렉 : 마인 멜피스! 드디어 찾아냈어!

류드 : 기다려 줘 말렉! 형? 정말로 네가 멜피스 형이란 말야? 도대체 어떻게 된 거지?

멜피스 : 이거 반갑군! 사랑하는 동생과의 대면이라니! 어떻게 된 거야? 형이 그리워 진 거야? 여전하군! 그게 아니면 이 녀석이라도 찾으러 온 건가?

로안 : 아버님!

밀레니아 : 소용없어요 류드! 이제 이 녀석은 발마 그 자체!

말렉 : 마신 멜피스! 각오! 이때를 기다려 왔다!

멜피스 : 후후후후! 나를 거역하는 자들에게 멋진 죽음을 선사하지! 자 이 칼을 받아라!



드디어 만나게 된 숙적 멜피스

멜피스와의 전투가 있지만 자동으로 패하게 된다.



멜피스의 귀곡명왕검

멜피스 : 쳇, 자동인형이 방해나 하다니… 흥! 동생이여! 어째서 내게 대항하는 거지? 어째서 죽음을 받아들이려 하지 않는 거지? 지금 네게 무엇이 남아있다는 거야? 설마 아직까지도 꿈속에서 헤매고 있는 건가?

류드 : 꿈이라고… 형이잖아! 내 꿈도… 모두의 이상까지도 부셔버린 건!

멜피스 : 절망이야말로 진실된 기쁨! 무엇을 하려 해도, 모두 소용없는 일에 불과해! 그 어떤 것도 이상에 지나지 않단 말이다. 바보 같은 일이지… 그래, 다시 태어나기 전에 나처럼….

류드 : 너는 더 이상 형도 아냐!

멜피스 : 하하하, 꿈도 희망도, 처음부터 없던 거야! 그것을 네게 보여주지. 그래, 고향의 그, 인연의 장소에서 말야!



티오의 도움

류드 : 저게 멜피스라고….

밀레니아 : 쳇 도망치다니!

말렉 : 오, 그대가 도와줄 줄이야!

티오 : 저는 무엇을 하면 좋을까요?

말렉 : 무엇을 할지 정하는 것은 네 자신이야. 그대정도의 힘을 가지고 있다면 충분히 살아갈 수 있지.

결국 로안은 세이람의 국왕이 되기로 결심한다.

로안 : 친애하는 우리 국민이여. 우리 나라에 국기가 걸리지 않게 된 것이 오래 전 일입니다. 그 이유를 알게된 자가 왕족뿐인 것이 된 것도 오래된 일입니다. 기는 있었습니다. 하지만 더 이상 누구에게도 그 기를 보여주려 하지 않았던 것입니다. 한편 우리 나라에는 암흑의 문이라는 것이 비밀리에 전해져 내려왔습니다. 그 안에는 무시무시한 암흑의 군대를 봉인하고 있다고 전해져 내려왔습니다. 그리고 드디어 그 문이 열렸습니다. 하지만 그 힘은 우리들에게 있어서 아무런 의미도 없는 인형의 공장에 불과했습니다. 어둠의 힘을 원하는 자는 바로 쫓겨나고, 어둠의 문은 안에 있던 공장도, 파괴되었습니다. 어째서 그런 것이 이 나라에 있는가? 그것은 우리들이 발마를 따르던 어둠의 일족의 후예이기 때문입니다.

시민 : 그, 그런 일이 있었다니!

시민 : 국왕님, 우리들은 어떻게 해야 하는 것입니까?

로안 : 하지만 우리들은 사람이며, 발마의 말도, 도구도 아닙니다! 지금 발마는 부활하려 하고 있습니다. 하지만 발마를 원하는 자는 인간이 아닌 의지도 없는 말, 인형에 불과합니다! 우리들이 부끄럽게 여기고, 숨겨왔던 것은 오해를 낳았을 뿐이며, 어떤 꿈도 미래도 가져다주지 못했습니다. 앞으로는 그런 과거를 되돌아보지 않고, 새로운 명예를 찾아내, 그것을 향해 살아가도록 합시다! 우리 선조들이 범한 죄를

잊기 위해서도! 지금 다시 국기를 걸겠습니다! 자, 우리모두 이 국기를 가슴에 품고, 새로운 길을 찾지 않겠습니까!



국왕이 되어 더욱 여자같이 된 로안

류드 : 멋지군! 우리도 질 수 없지! …하지만 엘레나, 이런 짓을 해도, 괜찮은 거야? 너는 그라나스의 신관이잖아?

엘레나 : 괜찮아요. 이건 하지 않으면 안 되는 일이라고 생각해요. 지금까지 어둠을 두려워할 뿐, 저는 아무 것도 알려하지 않았어요… 그래서 세계의 모습을 있는 그대로의 사실로써 받아들이지 않으면 안돼요.

그후 류드 일행은 멜피스와의 결전을 치루기 위해 류드의 고향 검사의 섬으로 향하게 된다. 성을 나서려 하면 티오가 일행을 기다리고 있다.

말렉 : 오오, 어떻게 된 거지? 너는 자유라고 했잖아?

티오 : 자유란 무엇이죠?

류드 : ? 뭐라고 말해야 하나? 그래, 무엇을 하든 상관없는 거지!

티오 : 그러면 무엇을 해야 하죠?

류드 : 어려운 것을 물어보는군… 말렉, 이 녀석 어떻게 할거야?

말렉 : 모르겠다면 따라오도록 해.

류드 : 예?

말렉 : 모르는 것이 아니라 마음을 잊고 있을 뿐이야….

엘레나 : 마음을 잊어버리고 있다? 무슨 뜻이죠?

말렉 : 흠, 곧 알게 되겠지… 어때? 이 아이를 데리고 가지 않겠어? 사람들과 함께 있다면 분명 마음을 되찾을 거야.

류드 : 뭐 더 이상 조종당하지는 않을 것 같으니까.

말렉 : 너는 어때? 함께 갈 텐가?

티오 : 예.

말렉 : 음, 그런데 이름은 뭐라고 하지?

티오 : 개체 식별명은 '티오'입니다.

말렉 : 그럼 티오, 앞으로 잘 부탁하지!

티오 : …예, 주인님.



티오가 동료로

마을에 있는 항구로 가면 로안이 준비해준 배를 타고, 검사의 섬을 향해 떠나게 된다.

시신 암초(シシーン岩礁)

필수 아이템

잠자리 베기, 질풍의 마석, 미케로마의 권물, 프레임 슈즈, 프레임 반다나, 프레임 아머, 1000G, 지유의 과실, 1000G, 3000G, 산호 목걸이, 자장가의 지팡이, 인어의 수금, 전뢰의 마석

등장 몬스터

크림존크로(クリムゾンクロー)
HP : 1230 EXP : 31 SC : 41 MC : 28 G : 65
아이템 : 인내의 과실, 해주의 두루마리
특성 : 복수가 등장한다. 화염계에 약하다

프레임토드(フレイムトード)
HP : 940 EXP : 35 SC : 20 MC : 32 G : 18
아이템 : 다이너마이트, 아름다운 깔지
특성 : 냉기에 약하다

어린의 전사(魚鱗の戦士)
HP : 1160 EXP : 36 SC : 35 MC : 39
G : 93 아이템 : 성스러운 상처약, 비기의 씨앗
특성 : 별다른 특성은 없다

배를 타고 검사의 섬을 향하던 도중, 엘레나가 배멀미로 인해 쓰러지기 일보 직전에 이르게 되어, 류드일행은 근처의 암초군도에 정박하게 된다. 배에서 내리면 캠프할만한 곳을 찾아가자. 공터에 도착하면, 캠프를 하게 되고, 밤이 되면, 류드가 엘레나를 찾아 해변으로 나간다.

류드 : 엘레나 무슨 일이야? 또 기분이 좋지 않아?

엘레나 : 아뇨. 바다를 보고 있어요… 하지만 저게 눈에 들어와서….

류드 : 발마의 달인가….

엘레나 : 계속 감시하고 있는 것 같아서 너무 싫어요…. 저 달은 마치 얼어붙은 가시처럼… 보고 있으면 마음이 아파 와요.

류드 : 그런 엘레나! 저 달 내가 없애줄까? 자 어때?

엘레나 : 후후후! 그렇게 간단한 일로 이렇게 기분이 좋아지다니…. 이대로, 저 달이 없어진다면 좋을 텐데….

류드 : 분명히, 없애려 해도 없앨 수 없는 것이지….

엘레나 : 봐요! 별이 흘러내리는 것 같아요…. 이렇게 아름답고, 넓고, 평화로웠군요…. 모두들 발마에게 위협 당하고 그라나크리프로 나뉘어져 좀더 고통받고 있다고 생각했어요. 난 정말 아무 것도 모르고 있었어요….

류드 : 모르고 있었다는 걸 안 것만으로도 엘레나는 훌륭한 거야. 더 이상 철부지라고 말할 수 없겠는걸…?

엘레나 : 지금, 이 순간만은… 모든 것을 잊고 싶어요. 세계를 구하는 사명, 발마의 공포, 그라나스 신관으로써의 나, 내일이 되면 또… 그러니까 잠시만….

류드 : 엘레나… 너는 정말 노력가야.

엘레나 : 예?

류드 : 오해받기 쉬워, 너는, 나는 너처럼 생각해 본적이 없어… 기분 나쁜 과거는 잊자, 지워버리려고만 했지….

엘레나 : 멜피스씨 말인가요?

류드 : 잊어버리는 것이 행복하다고 생각해 왔어… 하지만 그렇지 않았어. 괴로운 과거로부터 도망치는 것 따윈 불가능했어.

엘레나 : …전, 류드에 대해 아무 것도 모르고 있었군요. 당신의 고통을 알지 못했어요…. 미안해요. 역시 철부지일 뿐이군요 전….

류드 : 하지만, 너의 노력을 보고, 나는 변했어. 그래, 생각해 보면 당연한 것일지도 몰라. 하지만, 너와 이 여행을 하지 않았다면, 평생 알지 못했을지도 몰라. 네 덕분이야… 고마워, 엘레나.

엘레나 : 류드, 저야말로… 당신과 있으면 솔직해 질 수 있어요. 이렇게 마음이 강해져요. 나, 당신을 만나서 다행이에요….

류드 : 엘레나.

엘레나 : 전, 이런 아름다운 세계가 좋아요! 이 세계에 살며 노력하고 있는 모두가 좋아요! 고마워요 류드, 격려해 줘서… 저, 더욱더 힘낼게요!

류드 : 하, 그래! 엘레나는 역시 엘레나야! 내일은 넘는 거야! 그라나크리프를!



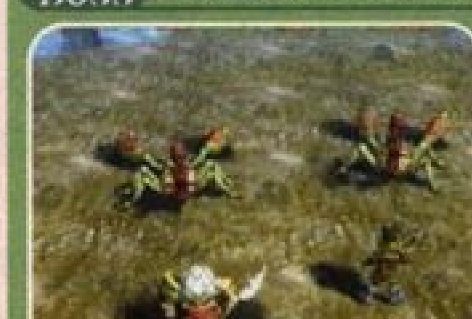
한밤중의 두 사람

다음날이 되면 알에서 몬스터들이 깨어나 섬 전체가 몬스터 소굴이 되어 버린다. 올 때의 길은 바닷물이 올라와서 사용할 수 없으므로 길도 되돌아가야 한다. 던전 자체는 복잡하지 않지만, 갑자기 하늘에서 떨어지는 적이 있으므로 놀라지 말자. 2번째 지역을 지나면 세이브 포인트 후에 보스와 싸울 수 있다.



하룻밤 사이에 이런 일이

Boss 크림존테일(クリムゾンテイル)



HP : 9800 EXP : 250 SC : 1200
MC : 300 G : 1000 아이템 : 소울에그
토, 바람마법에 대해 내성이 있다. 방어력을 떨어트리는 범위공격 펜텀에코와, 마비에 걸리게 하는 시저스톰을 사용한다. 2마리지만 그리 어렵지는 않다.

크림존테일을 없애면 배에 도착하게 되고, 그라나크리프를 넘어 검사의 섬에 도착하게 된다.

DREAMCAST


그라나크리프를 넘어서

검사의 섬 가란 (剣士の島ガーラン)

검사의 섬에 도착하면 마을사람 모두가 류드를 꺼려한다. 마을 외진 곳에 있는 류드의 집으로 가면 류드의 옛친구였던 갓타가 류드에게 도전하지만 패하게 된다. 이제 여관으로 가면 하룻밤을 묵을 수 있게 되고 한밤중 누군가가 엘레나를 찾아와 류드의 과거를 이야기해 준다.


류드를 아주 반갑게(?) 맞아주는 마을 사람들

엘레나 : *여기서 류드에게 무슨 일이 있었을까…? 이곳이 정말 류드의 고향일까?*

??? : *아가씨, 류드에게 무슨 일이 있었는지 알고 싶겠지?*

엘레나 : *누구죠?*

??? : *누구든 상관없어, 밖을 보지마. 밖을 보면 이야기는 끝이야. 그리고 이 이야기는 누구에게도 말하지 말 것… 알겠지?*

엘레나 : *알겠어요. 도대체 무슨 일이 있었죠?*

??? : *이곳은 검사의 마을이라는 이름대로 검기를 갈고 닦는 자들이 모이는 곳이었지. 멜피스와 류드는 일찍이 양친을 여의고 촌장에게 길러졌어. 그리고, 둘 모두 검의 수행을 시작해 실력을 쌓아 갔지. 특히 멜피스는 이 마을이 생긴 이래 최강이라고 불렸어.*

갓타 : *간다, 류드!*

류드 : *아직이야!*

??? : *류드는 친구인 갓타와 매일 매일을 검의 수행으로 보냈지. 최강의 검사 멜피스는 동경의 대상이었어. 이윽고 멜피스는 촌장의 딸 리나와 약혼하게 되었어. 마음씨 고운 리나는 류드에겐 누나와 같았지.*


류드의 과거

멜피스 : *이 검과 같이 꾸밈없고!*

류드 : *이 칼날과 같이 깨끗하고 정직하게!*

멜피스 : *강한 마음을 가진 검사가 되겠어!*



??? : *어느 날 엄청난 폭풍이 몰려왔어. 그와 함께 신체를 모신 제단에서 끊임없는 땅울림이 계속되었지. 신체는 세계최강의 검사밖에 건드릴 수 없는 무서운 힘을 지닌 검으로, 마을의 수호신이라고도 믿어지고 있었지. 리나는 흔들리는 신체를 진정시키기 위해, 제단으로 향했어. 마을사람들은 리나가 무사히 돌아오길 기다렸지. 하지만 언제까지도 흔들림은 끊이지 않았어….*

리나 : *그런… 꺄아!*



이것이 불행의 시작

??? : *리나에게 무슨 일이 일어났는지는 아무도 몰라. 하지만 그때 무서운 참극이 시작된 거야. 돌아오지 않는 리나를 걱정한 촌장은 멜피스를 중심으로 마을의 젊은이들을 조사하도록 했어. 하지만 폭풍우와 땅울림은 커져갈 뿐이었지. 류드는 홀로 멜피스를 따라갔고, 그리고 보고 말았어….*

류드 : *멜피스형! 리나누나! 멜피스형!*

멜피스 : *와하하하하!*

류드 : *이런… 바보 같은… 어째서… 어째서야! 형!*

??? : *류드는 죽은 리나의 곁에서 계속 울었어. 리나의 몸은 멜피스의 검으로 대지에 꽂혀진 채… 마을사람들이 섬을 찾아보았지만, 멜피스의 모습은 보이지 않았어…. '살인자', '신체를 빼앗은 남자'. 그것이 멜피스의 새로운 이름이 되었지…. 덕분에 류드는 이 마을에 있을 수 없게 되었어. 그리고 지오하운드로써 살아가게 된 거지. 3년 전의 일이야….*

엘레나 : *류드는 그렇게… 자신의 슬픔을 끌어안은 채 지금까지 살아왔는데….*

??? : *가장 믿어오던 형에게 배반당하고, 그 녀석은 사람을 믿는 것을 두려워하게 되었지.*

엘레나 : *힘들었겠죠, 고향에서 쫓겨나고… 홀로 살아가다니… 불쌍해요….*

??? : *네가 그걸 알아준다면, 그 녀석도 조금은 기뻐할 꺼야.*



이야기의 결말

다음날, 잠에서 깨어난 류드는 신체가 있었던 그레일 산으로 향하게 된다.

그레일 산 (グレイル山)

입수 아이템

마키비시, 3000G, 쌍월, 페이스페인트, 그레일의 열매×3, 치유의 과실, 1000G, 다크 아머, 비기의 예주, 신뢰의 인연, 대지의 도끼, 1000G, 다이너마이트, 페어리 리본, 강벽의 비약

등장 몬스터

철골인형새(ハニワ鳥)
HP : 1800 EXP : 72 SC : 89 MC : 127
G : 119 아이템 : 비산의 비석
특성 : 땅속성에 강하고, 바람속성에 약하다

흡명수(奪命樹)
HP : 1340 EXP : 54 SC : 63 MC : 72
G : 70 아이템 : 치유의 영수, 신목의 보오
특성 : 화염속성에 약하다

마비살무사(シビレマムシ)
HP : 1080 EXP : 52 SC : 45 MC : 47
G : 47 아이템 : 정화의 허브, 비나뎅다케
특성 : 화염속성에 약하며, 마비공격을 사용한다

크림존크로, 프레임토드

산에 도착하면, 갓타가 나타나, 추억의 대지에서 기다리겠다는 멜피스의 편지를 건네준다. 꽤 긴 던전으로 되어 있지만, 역시 외길 진행이다. 조금 진행하면 검이 꽂혀있는 석상이 있는데, 이것을 조사하면 강을 건널 수 있게 된다. 2번째 에리어에서는 나무를 타고 건너야 하는 곳이 있다. 세이브 포인트를 지나면 신사가 나오며, 내부로 들어가면 그라나스의 봉인의 흔적이 있다.


이곳에도 발마의 봉인이

내부로 들어갔다 밖으로 나와 에리어를 빠져나가려 하면 멜피스가 나타나고 멜피스가 사라지면 에리어3으로 갈 수 있게된다. 그리고 세이브 포인트를 지나면 드디어 멜피스와의 결전이 기다리고 있다.

멜피스 : *왔군….*

류드 : *멜피스… 이제 끝을 내자!*

말렉 : *드디어 이 때가 왔어…. 그대의 죄값! 목숨으로 돌려 받도록 하지!*

멜피스 : *흥! 명계로의 선물이다! 이 신체의 무서운 힘! 느껴보는 게 좋아! 이 힘이야말로 최강의, 이 마을녀석들*

이 믿었던 정의의 힘!

류드 : …뭐가 정의지? 진정한 정의는, 힘은, 마음속에 있는 것! 너 같은 더러운 것이 아냐!

엘레나 : 류드, 괜찮아요? 정말?

류드 : 더 이상 네 녀석의 모습에는 속지 않아! 너는 형 따위가 아냐! 발마 그 자체!

멜피스 : 더 이상 말 따위는 무의미! 간다!



형제간의 결전

Boss 멜피스(メルフィス)



본체 : HP : 17500 EXP : 1500 SC : 3600 MC : 1800 G : 0 아이템 : 마검 발보르크

마검 - HP : 11000 EXP : - SC : - MC : - G : - 아이템 : 수라의 혼

증식부위 - HP : 13000 EXP : - SC : - MC : - G : - 아이템 : 검오의 서

멜피스의 물리공격은 기봉인의 효과가 있고 증식부위는 마법을 봉인하는 신을 사용한다. 멜피스의 필살기인 귀곡명왕검은 1000이상의 데미지를 주므로 조심하는 것이 좋다. 마검은 물리공격이 통하지 않으며 증식부위는 마법공격에 엄청난 내성을 가지고 있다. 그러므로 마법 캐릭터는 계속적으로 범위마법을 사용하고 필살기 캐릭터는 증식부위를 노리는 것이 좋다.

말렉 : 멜피스!

류드 : 말렉!

멜피스 : 오지마 류드! 류드… 나는 발마에게… 아니, 자신의 욕망에게 진 거야…. 약한 남자에 불과했어…. 비웃어줘 류드.

류드 : 형! 정신을 차린 거야?

멜피스 : 무엇을 위해 강해지려 한 거지? 지금까지 도대체 무엇을 하고 있었던 거지? 모든 것은 거짓된 것 뿐이야….

류드 : 형! 정신차려! 제정신으로 돌아온 거지?

멜피스 : 류드, 마지막으로 널 만나서 다행이야…. 사랑하는 동생이여, 너희들이 찾고 있는 신의 검은… 그라나크리프를 따라 동쪽으로 가…. 더러운 저주로부터 구해내 줘서… 류드… 고마워….

류드 : 싫어! 형 죽지마! 죽는 건 싫어! 허엉! 우, 우아아~ 뭐야~ 우아아아아~.

엘레나 : 류드?

스카이 : 류드!

류드 : 우아아!

엘레나 : 싫어! 류드!



류드도 발마의 저주에…

결국 멜피스는 숨을 거두게 되었다. 하지만 멜피스에게 있던 발마의 뿔은 류드에게 옮겨 붙고 류드는 쓰러져버리게 된다.

엘레나 : 류드, 눈을 떠요, 부탁해요 류드, …만약 발마의 뿔을 당신에게서 떼어낸다 해도, 당신의 마음은 사라져 버리겠죠…. 당신의 마음이 사라진다면, 내가 하는 일에… 세계에… 무슨 의미가 있다는 거죠? 그라나스 교도인 내가 발마에게 기도하다니… 아냐, 밀레니아? 당신이 내 마음을 보고 있다면 알 수 있겠죠? 밀레니아! 부탁이 있어요. 나와봐요! 부탁해요! 밀레니아! 나와 이야기해요!

밀레니아 : 흥, 류드가… 바보 같은 녀석이야, 결국 발마의 뿔에 지배당해 버리다니, 뭐, 이것도, 형제의 운명이지 뭐….

엘레나 : 부탁이야, 들어줘요! 내 기분을 알아줘요! 류드를… 류드를 구해줘요! 나는 어떻게 되든 상관없어요! 내 몸은 어떻게 되든 상관없어요!

밀레니아 : 아가씨? 나는 '발마의 날개'. 내가 원하는 것은 류드에게 있는 뿔을 먹어버리는 거야.

엘레나 : 그만둬요, 밀레니아!

밀레니아 : 류드, 당신과의 여행은 재미있었어… 그럼 안녕….

밀레니아 : 할 수 없어… 할 수 없단 말야! 당신뿐이었어! 나를 걱정해 준 건! 아무도 없어… 내겐 당신 말고는 아무도 없단 말야! 돌아와 주었으면 좋겠어, 이대로의 너로 돌아와 주었으면 좋겠어… 엘레나! 엘레나….

엘레나 : 나는… 도대체?

밀레니아 : 내가 미끼가 되어 뿔의 의지를 끌어낼게, 그때 엘레나 네가 류드의 마음을 구해 줘.

엘레나 : 밀레니아? 이건… 뭐죠?

밀레니아 : 류드가 싸우고 있는 지금이 찬스야! 자 간다!

엘레나 : 미, 밀레니아!

밀레니아 : 바보! 류드를 불러! 빨리… 우우!

엘레나 : 류드 어디죠? 돌아와요! 류드!



류드의 뿔을 흡수하지 못하는 밀레니아

갓타 : 류드! 꽤 하는군!

류드 : 헤, 나는 멜피스의 동생이야! 보통이 아니라고!

갓타 : 신체를 보호하는 역할은 멜피스로 정해졌을지도 몰라, 하지만 나도 질 수는 없어!

류드 : 그래 '힘은 올바른 마음에 잠든다'지!

갓타 : 그래! 힘이 없는 정의 따위는 아무 것도 되지 않아! 우선 힘이야! 단련하고, 단련해서, 최강의 힘을 손에 넣어야 해!

류드 : 기다려, 갓타, 힘만을 손에 넣어선 안되잖아!

갓타 : 그래? 내가 동경하는 멜피스에게 가까이 가려면 강해질 수밖에 없어! 그 외에 무엇이 있다는 말이지? 정의라는 말만 하면서 아무 것도 할 수 없는 녀석은 단지 비겁자야!

멜피스 : 그래, 세계는 수많은 사악한 것들로 가득 차 있어, 자신의 의지와, 정의를 얻기 위해서는 보다 강한 힘을 얻어야해!

류드 : 잠깐 기다려 형! 형! 리나누나! 멜피스 형….

멜피스 : 하하하하!

류드 : 어째서지? 어째서 죽였지?

멜피스 : 리나는 신체라 불리고 있던 악신에게 지배당했어! 악신을 쓰러트리는데 이것 말고 무슨 방법이 있지? 너였더라도.

류드 : 아니야! 나는 구하려….

멜피스 : 어차피, 발마를 없애기 위해서는 죽일 수밖에 없어!

???? : 웃기지마, 너 역시 발마의 힘을 필요로 했잖아!

밀레니아 : 멜피스, 당신은 뿔의 힘을 보고, 그 힘이 필요했을 뿐이야!

멜피스 : 크크크.

밀레니아 : 류드, 이 녀석은 발마의 뿔! 이 녀석에게 속으면 안돼!

류드 : 그래, 이때 나는 생각했어, 멜피스의, 검사의 마을사람들이 향하고 있던 것, 그 결과가 이것이었나… 하고.

리나 : 인간이 아닌 것을 쓰러트리기 위해서는 자신도 인간으로 있을 수는 없어, 그래, 멜피스가 인간을 초월하려 했다면, 내가 희생되어도 상관없어….

류드 : 그렇지 않아!

엘레나 : 그래요, 그건 아니에요! 아픔을 느끼고, 마음에 새기면서, 인간은 인간으로 있을 수 있는 거예요!

류드 : 발마, 네 계략에 넘어갈 것 같나! 사람에게는 지키지 않으면 안될 바꿀 수 없는 것이 있어!



죽은 사람이 말을…

멜피스 : *네가 원하는 신의 검이란 무엇이지? 내가 가진 힘과 무엇이 틀리단 말이냐!*

류드 : *힘이 모든 것이 아냐! 분명 자신의 올바름을 보이기 위해서는 힘이 필요해. 하지만 인간으로써 정말로 중요한 것은 힘이 아냐! 지켜야 할 것을 잃지 않는 마음이야. 발마! 네가 정말로 사악한 것은 그렇게 해서, 사람의 마음이 있을 곳을 사라지게 하려 하기 때문이야! 우오오오!*

멜피스 : *류드… 나를 고통으로부터 잘 해방시켜 주었어. 이 역할을 네가 해 주어서, 정말로 다행이야. 발마의 뿔은 네가 원하지 않는 한 네 마음속에서 잠들어 있을 거야. 인간의 힘으로 발마를 없앨 수는 없어. 그래, 신의 힘으로 밖에 의지할 수 없는 것이야. 나는 악을, 발마를 없앨만한 힘을 손에 넣으려고 애쓰고 있었어. 그리고, 자신을 잃어버려, 뿔의 힘에 져버렸지. 발마를 쓰러트리기 위해서는 신의 힘이 필요해. 하지만, 그 힘을 사용하는 것은 사람이 아니면 안돼. 힘을 손에 넣으면, 무엇을 위해, 어떤 의지로 그것을 휘두를지, 그게 중요해.*

류드 : *멜피스형.*

멜피스 : *류드 고마워.*

결국 밀레니아와 엘레나의 도움으로 류드는 정신을 되찾게 되고, 신의 검을 찾아 동쪽으로 향한다.



눈을 뜬 류드



배 위의 두 사람

고스의 숲-서쪽(ゴースの森)

입수 아이템
3000G, 영나무 뿌리, 치유의 향수, 실프의 날개옷, 1000G, 신목의 보호, 지진의 마석, 파오파프의 열매, 슈퍼 모게폭탄

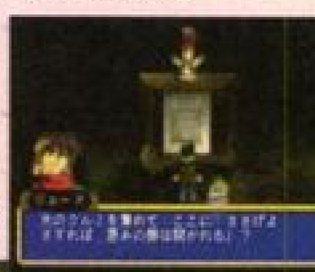
등장 몬스터
기가만티스(ギガマンティス)
HP : 1460 EXP : 42 SC : 49 MC : 16 G : 53 아이템 : 치유의 과실, 용골의 투구
특성 : 번개속성에 강하다

프레임토드, 어린의 전사

신의 검을 찾기 위해 그라나크리프를 따라 동쪽으로 온 류드 일행은 고즈의 숲으로 들어가 말렉의 권유에 따라 그의 고향으로 가게 된다. 고즈의 숲은 밀림으로 이루어진 던전이다. 적으로 보이는 거대한 꽃은 다리를 만들어주지만 다리를 만들 때 가까이 있으면 데미지를 입게되므로 주의하자. 증기를 뿜는 꽃도 있는데, 이곳에서 증기를 맞으면 모두 독에 걸리므로 필히 피하는 것이 좋다. 던전을 거의 다 빠져나가면 멜피스가 발마의 손톱에 걸린 봉인을 풀었던 곳에서 간단한 이벤트가 일어나고 밖으로 나오면 에리어 맵으로 나오게 된다.

나난 마을(ナナンの村)

나난 마을로 가면, 장로를 만나도록 하자. 장로는 말렉에게 류드 일행을 도와 신의 검을 찾고, 멜피스를 쓰러트린 일행을 위해 연회를 열어주겠다고 한다. 하지만 그 전에 류드와 엘레나 둘이서 자신들을 도와달라고 한다. 이벤트가 끝나면 시련의 동굴로 떨어지게 되는데 가운데의 캐로가 있는 석상을 조사한 후 오른쪽으로 들어가면 미니게임을 즐길 수 있다.


이것이 시련?



촌장을 만나자

호두줍기 미니게임



유아적 수준의 미니게임. 호두가 올라오면, 그쪽으로 가서 호두를 줍기만 하면 된다. 이 이벤트 후에 나중에 이곳에 와서, 이 게임을 5번하면, 무술의 서를 입수할 수 있다.

미니게임이 끝난 후, 석상을 조사하고 앞으로 가면 마을로 올라갈 수 있다. 연회가 시작되면, 촌장과 이야기하자. 엘레나의 노래가 끝난 후, 엘레나와 류드는 연못으로 가게 된다.

엘레나 : *왠지 긴장해 버렸어. 지금까지 그라나스님을 위해 노래했는데, 모두에게 들려주기 위해 노래하다니. 하지만, 이렇게 재미있던 건 처음이야. 함께 노래하는 게 이렇게 두근거리다니.*

류드 : *그래, 좋은 사람들이야. 함께 떠들고 있으면, 나도 힘이 나는걸?*

엘레나 : *노래는 좋아…. 노래를 듣고 있으면, 정말 마음이 평온해 지고, 모두의 마음이 가까워진 기분이 들어요…. 내 노래도 그렇게 느껴질까요?*

류드 : *엘레나… 저번에 뿔에게 당했을 때, 정말 고마워.*

엘레나 : *예?*

류드 : *지난번에는 어쩌다 이야기가 다른 쪽으로 흘러가서 말야…. 내가 말하고 싶었던 그러니까, 그… 발마의 뿔에게 당했을 때, 너를 느꼈어. 내 마음속에 정말로 따뜻한… 마음이 통하는 느낌이 들었어…. 내게 있어서 엘레나라는 중요한… .*

엘레나 : *너무해요 류드, 갑자기 그런 말… 하다니.*

류드 : *미, 미안해, 나 뭔가 잘못 말한 거야?*

엘레나 : *아뇨… 나, 긴장이 풀려서 목이 말라졌어. 조금 기다려요. 샘에 가서 물을 마시고 올 테니까.*

류드 : *잘 안 되는 군, 이것도….*



야시쿠리한 분위기

엘레나 : *후, 류드도 참, 갑자기 그런 말을 하다니…. 하지만, 나는… 그럴 수 없어… 그렇게 한다면 중요한 것이, 내 마음속에서 사라져 버려….*

밀레니아 : *그래! 류드는 내 것이야!*

엘레나 : *누, 누구죠? 미, 밀레니아?*

밀레니아 : *넌 류드를 사랑하고 있지 않아!*

엘레나 : *나, 나는….*

밀레니아 : *네가 가장 좋아하고 있는 건 류드가 아냐. 넌 사람을 사랑하게 될 수 없단 말이야!*

엘레나 : *그렇지… 않아요.*

밀레니아 : *하지만, 너는 류드의 기분을 받아들이지 못했잖아!*

엘레나 : *어쩔 수 없어요! 내게는 하지 않으면 안될 일이 있으니까! 무슨 수를 써서든 하지 않으면 안될 일이….*

밀레니아 : *그건 그렇겠지… 네게는 제라님의 말씀이 중요하니까!*

엘레나 : *!? …무슨 말이죠?*

밀레니아 : *속이려 해도 소용없어. 나는 너에 대해서라면 전부 알고 있어….*

엘레나 : *….*

밀레니아 : *나는 류드를 위해서라면, 몸도, 생명도 바칠 수 있어! 너 같은 여자는 류드를 사랑할 수 없어! 아니 사랑하게 할 수 없어!*

엘레나 : *그만해요 밀레니아! …당신은 류드를 어쩌겠다는 거죠?*

밀레니아 : *류드는 내 것… 순진한 너도 알 수 있게 해줄 테니까…! 잘 자, 엘레나!*

류드 : *엘레나, 늦는걸? 한번 보러 갈까?*

샘으로 걸어가다 보면 밀레니아가 나타난다.

밀레니아 : 류으드~!

류드 : 엘레나! 미, 밀레니아?

밀레니아 : 에헤헤….

엘레나 : 너, 어느새….

밀레니아 : 괜찮잖아? 나를 만나서 기쁘지?

류드 : 뭐, 뭐가?

밀레니아 : 어? 만나고 싶지 않았어? 나는 만나고 싶어서 미치는 줄 알았어… 봐, 달이 정말 아름다운 밤이야. 그래서, 만나고 싶어 졌어!

류드 : …언제나 그래….

밀레니아 : 응?

류드 : 언제나 밀레니아는 갑자기 나타났다. 갑자기 사라져, 이야기하고 싶은 것이 있어도….

밀레니아 : 그건, 나를 만나고 싶었다는 거야?

류드 : 바, 바보! 너는 언제나 그렇게….

밀레니아 : 지금은 눈앞에 있잖아. 말하고 싶은 건 뭐야? 류드의 말이라면 뭐라도 들을게, 빨리….

밀레니아 : 봐봐, 두근두근 하지… 기다릴 수 없어….

류드 : 그만둬 밀레니아? 너 무슨 생각하고 있는 거야?

밀레니아 : 류드의 일 뿐이야, 내가 생각하고 있는 건! 어떻게 하면 나를 좋아해 줄까, 그것뿐!

류드 : 밀레니아, 또 그런 말을!

밀레니아 : 어쩔 수 없잖아! 좋아져 버렸어. 좋아서, 너무 좋아서 어떻게 할 수가 없어! 류드 바보!

류드 : 분명, 나는 밀레니아를 좋아한다고 생각해…. 하지만, 내게는 엘레나도 중요한 사람이야….

밀레니아 : 어째서? 내가 사람이 아니라서?

류드 : 그게 아냐…. 지금의 내게 있어서는 2명 다 중요해…. 한쪽을 고른다는 건 불가능해….

밀레니아 : 내 쪽이 류드를 사랑하고 있어! 엘레나 따위보다, 내 쪽이 훨씬, 훨씬씬!

류드 : 밀레니아….

밀레니아 : 그 아인 당신에게….

류드 : 미안, 밀레니아! 아직 대답할 수 없어….

밀레니아 : …내겐 기다리고 있을 시간이 없어….

류드 : 이봐, 도대체 무슨 짓을…!? 엘레나?

엘레나 : 류드… 이건.

류드 : 아, 아니 이건 밀레니아가….

엘레나 : !? 밀레니아…? 그래… 류드, 밀레니아를….

류드 : 에레라…? 이 이봐! 엘레나! 오해야!


언제나 달라붙는 밀레니아

엘레나 : 류드는, 밀레니아를 골랐어… 나는 어째서 고민하고 있었지…. 내게는 중요한 사명이 있는데… 가장 중요한 나의 사명….

다음날 류드 일행은 다시 신의 검을 찾아 여행을 떠나게 된다. 에리어 맵으로 나오면 고스의 숲 동쪽으로 갈 수 있다.


대지의 협간을 향하여

고스의 숲-동쪽(ゴースの森)

입수 아이템

부활의 비석, 1000G, 3000G, 정신나는 약, 요미의 부활약, 마술의 씨앗, 붉은 텐구 버섯, 천명의 비늘, 달리기의 씨앗, 백신, 3000G, 1000G, 1000G

등장 몬스터

페니버드(フェニーバード)
HP : 1570 EXP : 49 SC : 14 MC : 76 G : 26 아이템 : 실버 페더, 속공의 씨앗
특성 : 화염내성, 냉기속성에 약하다

마비살무사, 기가만티스, 흡명수

고즈의 숲 서쪽과 비슷한 던전이다.

에리어 1의 경우 늪지대로 되어 있어 달릴 수 없으므로 적과 자주 싸워야 한다. 에리어 2에서는 게임 초반에 나왔던 길을 막는 버섯이 있어, 버섯을 없애며 진행해야 한다. 숲을 나서면 대지의 협간으로 갈 수 있게 된다.

대지의 협간(大地の峡間)

입수 아이템

비기의 씨앗, 한의 칠 나막신, 한의 머리띠, 3600G, 마법의 애주, 백신, 회복의 왕나무, 귀신의 눈물, 속공의 씨앗, 디스카스, 1200G, 에너지 링, 석화살

등장 몬스터

데저트다이버(デザートダイバー)
HP : 1300 EXP : 56 SC : 58 MC : 44 G : 126 아이템 : 백신, 부활의 비석
특성 : 토속성 무효, 바람속성에 약하다

기가만티스, 페이버드, 마비살모사

에리어 1은 바위산으로 되어 있다. 중간에 바위가 무너져 내리는 곳도 있지만, 큰 피해는 없다. 에리어 2 마지막에 세이브 포인트가 있으며 에리어 3은 사막으로 되어 있다. 에리어 3을 빠져나가면 바람으로 된 벽 때문에 더 이상 진행할 수 없지만 근처에서 오래 전 바람 속으로 들어가려다 부서져버린 티오의 동일기종을 보게 된다. 바람을 없애기 전에는 내부로 들어갈 수 없다는 것을 알게된 일행은 바람을 없애기 위해 데몬즈로우로 향하게 된다.


이곳이 신의 검이 잠든 장소

데몬즈로우(デモンズロウ)

입수 아이템

주작의 비석, 만능약, 봉황의 모자, 3600G, 영웅의 부활약, 파마의 활, 광명의 갑옷, 신비의 비약

등장 몬스터

스노 레퍼드(スノーレパード)
HP : 4600 EXP : 150 SC : 175 MC : 160 G : 150 아이템 : 빙아의 마석
특성 : 화염속성에 약하며 렉가더가 데리고 나온다

보스만이 등장하는 던전이다. 내부는 외길 진행에다 보스와 싸운 후에는 세이브 포인트가 나오므로 별다른 문제는 없다.

Boss 렉가더(レッグガーダー)



HP : 16000 EXP : 700 SC : 1600 MC : 320 G : 150 아이템 : 폭염의 도끼, 아름다운 목걸이

행동력과 이동력이 나쁘기 때문에 캔슬기를 계속 사용하면 별다른 공격도 받지 않고 쓰러트릴 수 있다. 화염이나 폭렬계 마법으로 공격하자. 데리고 나오는 스노 레퍼드는 냉기속성 공격을 하며 화염속성에 약하다.

첫 번째 보스를 쓰러트리고 조금 진행하면 기둥으로 된 장치가 나오는데, 이것을 3개 찾아서 조작하면 문이 열린다.

Boss 나가퀸(ナーガクイーン)



HP : 12500 EXP : 750 SC : 0 MC : 1280 G : 800 아이템 : 스타에그

토속성에 약하며 2마리와 함께 싸워야 한다. 물리 공격이 약간 세지만, 렉가더와 마찬가지로, 행동력과 이동력이 낮기 때문에 캔슬기만 잘 사용하면 어렵지 않게 쓰러트릴 수 있다.

나가퀸을 쓰러트리고 제어실로 들어가면 티오의 동일기종이 기다리고 있다.

Boss 티오동계기(ティオ同系機)



HP : 30000 EXP : 900 SC : 4000 MC : 4000 G : 0 아이템 : 파군

바람속성 범위마법인 질풍, 캔슬기인 연화등을 사용한다. 행동력과 이동력이 높기 때문에 캔슬은 타이밍에 따라 사용하자. 단체이지만 HP가 매우 높기 때문에, 조금 전투가 길어질 것이다.

티오동계기를 없앤 후에는 위로 올라가 제어장치를 부수고 밖으로 나오자. 바람의 벽을 지나 신의 검까지 오면 시레네가 나타난다.

류드 : *저것이!*

시레네 : *엘레나 잘해 주었습니다.*

엘레나 : *시, 시레네님!?*

류드 : *어째서 네가 여기 있는 거지?*

시레네 : *놀랍군요. 제라님도 기뻐하실 것입니다. 저는 당신을 돕기 위해 왔습니다. 자, 눈을 뜨라 '발마의 몸'! 부활의 때가 왔습니다.*

엘레나 : *시레네님!*

류드 : *어디에 그런 녀석이!?*

시레네 : *내 피를 가지고 살아나거라! 발마의 몸이여!*



점점 미쳐가는 시레네 누님

엘레나 : *시레네님! 도대체 이건?*

시레네 : *발마의 몸이여, 이자를 네게 바치지!*

시레네 : *자, 엘레나 당신은 자신의 역할을 확실히 완수하십시오.*

말렉 : *저 여자, 무엇을…*

류드 : *이봐, 저 녀석들, 제정신이야?*

결국 성기사의 몸을 통해 발마의 몸이 부활한다.

류드 : *젠장, 저 녀석을 어떻게 하든 막아야 해.*

말렉 : *어떻게 해서 접근해야 하지….*

엘레나 : *이것이 나의 사명….*

류드 : *에! 엘레나! 어떻게 된 거야?*

엘레나 : *밀레니아… 밀레니아! 당신의 생각대로 해도 돼요!*

밀레니아 : *쳇, 저쪽의 계획대로 인가…. 뭐, 그렇게 해 주지.*

류드 : *밀레니아? 이건 어떻게 된 거지?*

밀레니아 : *그런 건 나중! 자, 저 뚱보를 없애는 거야! 도와줄 테니까 말야! 자 가자!*

발마의 몸(ヴァルマーの體)

입수 아이템

황금의 비약, 감벽의 비약, 레지스트 드레스, 1500G, 4500G, 만능약, 인내의 옷, 아름다운 팔지×2, 금강의 투구, 아름다운 목걸이, 별의 부적, 정적의 류트, 마력의 약, 1500G, 골드 퍼저, 신뢰의 인연, 무지개의 아이얼

등장 몬스터

페노마스라파(ペノマスラーパ)
HP : 1620 EXP : 57 SC : 72 MC : 52
G : 42 아이템 : 치유의 향수, 벌레먹은 고구마
특성 : 화염내성, 냉기계에 약하다

타란테라(タランテラ)
HP : 1270 EXP : 53 SC : 94 MC : 43
G : 0 아이템 : 만능약, 거미줄
특성 : 없음

브레인배트(ブレインバット)
HP : 1480 EXP : 60 SC : 32 MC : 135
G : 103 아이템 : 요미의 부활약
특성 : -

이뮨셀(イミューンセル)
HP : 1540 EXP : 64 SC : 84 MC : 41
G : 64 아이템 : 감응의 과실, 바인드서클
특성 : 번개속성에 내성, 바람속성에 약하다

다이노프리더(ダイノフリーザー)
HP : 1830 EXP : 78 SC : 122 MC : 48
G : 134 아이템 : 다이너마이트
특성 : 냉기내성, 화염속성에 약하다

이제 밀레니아와 함께 발마의 몸 안으로 들어오게 된다. 첫 번째 에리어는 상자를 밀며 가야 하는데 복잡해 보여도 역시 일방통행이다. 두 번째 에리어에서는 바닥에 있는 장치를 조사함에 위와 아래가 바뀌어, 상자나 길이 나왔다 사라진다. 구체가 있는 곳을 지나면, 다시 두 번째 에리어와 같은 동맥통로가 나온다. 두 번째 동맥통로 역시 바닥에 있는 장치를 이용해서 통과하자. 이곳을 지나면 첫 번째 에리어로 돌아오는데, 왔던 길을 되돌아간다는 생각으로 진행하면 중심구에 도착할 수 있다.

Boss 발마의 몸(ヴァルマーの體)



본체 - HP : 24000 EXP : 1600
SC : 6000 MC : 6000 G : - 아이템 : 구호의 부적
좌촉수(左觸手) - HP : 12000 EXP : 0
SC : 0 MC : 0 G : 4000 아이템 : -
우촉수(右觸手) - HP : 12000 EXP : 0
SC : 0 MC : 0 G : - 아이템 : 에크제서클
각 촉수는 토속성, 본체는 바람속성에 약하다. 본체가 빨아들이기를 사용한 후, 양쪽 손으로 공격하는 방법을 사용한다. 처음에는 전체공격을 마구 뿌려 양쪽 촉수를 없애고, 필살기인 제액교살은 2000정도의 데미지를 주며, 각종 능력치도 떨어트린다.

밀레니아 : *후, 이것으로 '몸'도 나의 것*

류드 : *휴, 위험했어. 어떻게 할 셈이지? 그라나사벨도 찾았어. 너는, 그리고 엘레나는 어떻게 되는 거지?*

밀레니아 : *…그런 거 이제 알게 뭐야! 어째서 이렇게 된 거지…. 나는 내 몸을 필요로 했을 뿐인데… 류드! 그게 나쁜 거야?*

류드 : *미, 밀레니아….*

말렉 : *그 괴물은 사라져 버린 것 같군.*

류드 : *그래, 드디어 우리들은 그라나사벨을 손에 넣었어. 하지만 저렇게 큰 것을 어떻게 옮기지?*

말렉 : *분명 내가 천명 있어도 들지 못할 거야.*

티오 : *걱정 없습니다. 제가 제어합니다.*

류드 : *?*

엘레나 : *이곳은… 도대체?*

티오 : *이곳은 그라나사벨의 중앙 제어실입니다.*

류드 : *제어실…? 우리들은 그라나사벨 속에 있는 건가?*

티오 : *그라나사벨을 기동합니다.*

티오에 의해 그라나사벨은 날아오르게 되고, 일행은 센트하임 법국으로 향하게 된다. 한편 엘레나는 지쳤다며, 혼자 쉬게 되는데….



그라나사벨 기동

엘레나 : *만약, 류드가 발마의 뿔과 함께 제라님앞에 나선다면… 아아 그라나스님, 저는, 저는….*

밀레니아 : *싫으면 제라가 말하는 것 따위 듣지 않으면 되잖아? 어째서 내가 네 생각대로 움직이지 않으면 안 되는 거지?*

엘레나 : *미, 밀레니아!?*

밀레니아 : *나는, 제라가 정말 싫어. 언제나 자유를 뺏으려 해. 그 녀석은 너를 우리 속에 넣어두려고만 하는데, 어째서 그 녀석의 말대로만 하는 거지?*

엘레나 : *그렇지 않아. 제라님은 나를 구해주려 하는 거야.*

밀레니아 : *자신을 구하기 위해서라면, 세계를 구하기 위해서라면, 류드는 어떻게 되든 상관없단 말이야? 정말로, 평안하고, 행복하게 될 거라고 생각해?*

엘레나 : *응 그래!*

밀레니아 : *평안함은 빛이 가져다주는 게 아냐. 어둠이 가져다주는 거야!*

엘레나 : *헛소리하지마! 당신은 사악한 발마야! 더 이상 나를 방해하지마! 사라져!*

밀레니아 : *마음을 닫는다 해도, 나는 사라지지 않아, 엘레나!*

엘레나 : *사라져! 너 따윈 정말 싫어!*

밀레니아 : *흥! 나를 없애는 건 무리야. 너도 알고 있을 텐데?*

엘레나 : *당신은 사악한 발마의 날개! 그것 뿐이야! 더 이상 내 마음에 당신이 있을 곳 따위는 없어! 사라지는 거야, 밀레니아!*

밀레니아 : *이 아무 것도 모르는 바보! 그, 그만… 류드를… 너희들… 마음대로… 두지는….*

엘레나 : *…안녕 밀레니아. 더 이상 만날 일은 없어.*

한편, 센트하임으로 가는 도중 하늘에서 빛이 사라지고, 어둠의 날이 찾아오게 된다.

센트하임 법국

등장 몬스터

그라나스기사(グラナス騎士)
HP : 2430 EXP : 90 SC : 150 MC : 0 G : 200 아이템 : 성기사의 투구
특성 : 마법에 약하다

센트하임의 방목장에 도착한 류드 일행은 마을사람들을 만나게 되고, 그들

은 성기사들이 마을 사람들을 마구 죽이고 있다고 한다. 방목장을 나와 센트하임 법국으로 가면 정말로 기사들이 무고한 사람들을 죽이고 있다. 기사들을 없앤 후, 신전으로 들어가면 시레네가 나타난다.

시레네 : 후후후, 기다리세요. 더 이상 어리석은 짓은 그만두세요.

류드 : 시레네! …이건 네가 명령한 것이냐?

시레네 : 아니오, 불행히도….

류드 : 이것이 그라나스의 가르침이란 말이냐! 발마의 몸때도 그랬고, 도대체 무슨 짓을 할 셈이지?

엘레나 : 시레네님….

시레네 : 모르겠지요… 아무 것도 몰라. 모르고 있다는 것은 행복한 것….

류드 : 무슨 뜻이지?

시레네 : 이 세계의 모습이 이상하다고 생각되지 않습니까? 어째서 이렇게 괴롭고, 이렇게 추악한지… 모든 것은… 그래요, 인간 자신의 죄에 의한 것… 한심한 인간은 아무런 힘도 없이 신에게 의지할 뿐. 그런 주제에 믿으려 하지도 않아! 기도를 하면서도 어둠의 날을 두려워하고, 결국은 신전에 몰려오지… 언제나 제멋대로!

류드 : 그래서 죽였다는 건가!

시레네 : 가련한 인간에게 있어서는 죽음이야말로 유일한 구원, 고통으로부터의 해방을 원한 것은 그들 자신이겠지요.

엘레나 : 시레네님! 어째서 이렇게까지 할 필요가 있는 거지요?

류드 : 엘레나?

시레네 : 엘레나, 당신은 자신의 사명을 잊고있지 않겠지요?

류드 : 엘레나, 도대체 무슨….

시레네 : 지금 당신은 무엇을 믿고 있지요? 그 남자인가요?
하지만 전 달라요. 저는 제라님의 명령이 전부. 그것이야말로 나의 소원! 아아, 어째서, 이렇게… 슬픈 시련을 주신 것입니까.
당신의 크나큰 사랑으로 감싸주세요. 부디 봐주십시오! 제라님! 제 진정한 마음을!

Boss 발마의 심장(ヴァルマーの心臓)



본체 - HP : 21000 EXP : 1800
SC : 8000 MC : 8000
G : - 아이템 : 오리 크로스
왼쪽 눈 - HP : 13000 EXP : -
SC : - MC : - G : 4500 아이템 : -
오른쪽 눈 - HP : 13000 EXP : -
SC : - MC : - G : - 아이템 : 오리 크로스
왼쪽 눈은 화염, 오른쪽 눈은 냉기, 본체는 바람속성에 약하다. 약점과는 반대로 왼쪽 눈은 냉기, 오른쪽 눈은 화염, 본체는 땅의 마법을 사용한다. 역시 전체마법을 계속 사용하다 보면 어렵지 않게 이길 수 있다.

류드 : 에, 엘레나 괜찮아? 지금 그건, 발마를 흡수한 게 아냐? 어째서 네가….

엘레나 : 시레네님의 서크렛… 시레네님에게 발마의 심장이 붙어있었어…. 그런… 나는 그라나스의 가희… 나의 사명은….

류드 : 엘레나! 너 도대체 무슨 짓을 하는 거야?

엘레나 : 제라님은 제게 사명을 주셨습니다. 그것이 지금 달성되었죠. 제라님은 발마의 부활을 막기 위해, 제 몸에 발마의 조각을 모두 모아달라고 하셨습니다… 그리고 그라나사벨을 이용해 내게 붙은 발마를 멸망시킨다고….

류드 : 기다려, 밀레니아는 어떻게 되는 거지? 그리고 내 안에서 잠자는 뿔은 어떻게 되는 거지?

엘레나 : 그러니까 당신은 더 이상 오지 말아요! 나는 당신의 마음이 사라지는 것을 보고 싶지 않아요!

류드 : 그런… 자기 혼자서 마음을 없앨 생각이야?

티오 : 따라가지 않아도 되나요?

말렉 : 엘레나는 죽으려 하는 게 아냐. 너를 위해, 끝까지 살아남으려 하고 있어! 해야할 일은 알고 있겠지?

류드 : …그래!

신전으로 들어가면, 죽어가는 오로를 만날 수 있다.

오로 : …너는… 너는 역시 잘못하고 있어… 제라…. 신은 그라나스님 이외에 없는데….

류드 : 이봐, 무슨 일이 있었지? 정신차려!

오로 : 성스러운 문… 그 속에서 무엇을 보았지… 제라?

류드 : 제라! 그 녀석을 빨리 찾아내야해!

티오 : 성스러운 문이란 무엇일까요?

말렉 : 흠… 엘레나의 냄새는 이 계단 위에서 나고 있는데….

이제 계단위로 올라가 뒤쪽에 있는 문으로 들어가 상층부로 올라가자.

제라 : 이런 비참한 일이….

엘레나 : …시레네님에게 발마의 심장이 붙어있던 것은… 알고 계셨습니까? 제라님?

제라 : 오오, 그건 말이지… 응?

류드 : 제라! 엘레나를 어쩔 셈이지?

제라 : 오오, 이거 류드님 아닌가. 고생했소.

엘레나 : 류드! 오지 말라고 말했잖아요! 제라님 빨리 발마를 없애 주세요. 부탁드려요!

제라 : 의식의 준비라면 이미 끝나 있어요.

엘레나 : …? 그라나사벨은 필요하지 않나요?

제라 : 음, 이제 그대만 있으면 되지.

엘레나 : 그럼 빨리!

류드 : 엘레나!

제라 : 뭐, 기다려야지 엘레나. 나는 류드에게 보수를 주지 않았어! 우선 세계의 진정한 모습을 보여주지. 모두 따라오도록! 자 이쪽으로.

제라를 따라 성스러운 문으로 들어가자.

제라 : 빛과 어둠은 대립되는 존재였지. 인간의 마음에도 빛과 어둠이 있어, 선과 악을 만들고 있지. 하지만 이 세계는 어둠에 휩싸여 지금 파멸로 가고 있지…

엘레나 : 무슨 말씀을 하고 계시는 거죠? 제라님! 그라나사벨을 찾은 것은 무슨 이유에서죠? 발마를 봉인할 준비는 이미 되어있지 않습니까! 이제, 그라나스님의 축복만 있다면….

제라 : 흠 분명 그래. 하지만 어둠은 강하고, 빛은 너무나도 약해…. 어째서라고 생각하지? 오래 전 태고에서부터 빛과 어둠은 항상 싸움을 계속해 왔어. 양쪽은 매듭을 짓지 않으면 안되었던 거야. 사람도 빛과 어둠으로 나뉘어 싸웠지. 그리고 신마의 전쟁이 일어났어. 이 전쟁이야말로 신과 악마, 선과 악의 결말을 명확히 한 것이지. 자, 너희들도 진실을 보는 게 좋아.

제라 : 아주 먼 오래 전, 그라나스님이 자애에 가득찬 빛 아래서 사람들은 행복하게 살았지. 세계는 유복하고, 빛에 가득차있을 뿐이었지. 하지만, 하지만 발마가 나타났어. 발마는 이 세계를 어두운 그림자로 감쌀 뿐 아니라 사람의 마음에도 어둠을 가져 왔지. 빛과 어둠은 싸움을 수밖에 없는 운명. 전장은 계속해서 넓혀져 있었고, 끝없이 계속되어 갔지. 그리고 드디어 그때가 온 것이야. 그라나스님과 발마가 길고 긴 전쟁에 종지부를 찍기 위해 나섰지. 그리고….

류드 : 이것이 신마의 전쟁의 결말이라고?

제라 : 그래, 그라나스님은 죽어버린 것이다. 아주 먼 옛날에 말이지. 전쟁은 어둠의 승리로 끝난 거야.

엘레나 : 그라나스님이… 죽었다?

제라 : 그래, 인간의 마음에 빛이 없는 것도 당연. 그라나스님이 없는 지금, 더 이상 발마의 부활을 막을 방법은 없어…. 세계는 확실히 파멸로 향해가고 있어.

말렉 : 뭐라고! 그렇다면 어째서 그라나사벨을 찾게 한 거지?

제라 : 죽은 신의 검으로 새롭게 재생하고 있는 발마를 멸망시킬 수 있을 리가 없지.

엘레나 : 설마, 제라님?

제라 : 정말로, 멜피스 녀석이 그라나사벨의 소재를 밝혔었다면, 너희들 따위는 필요없었을 테지만… 나의 목적은 그라나사벨과 함께 봉인된 '발마의 몸'을 해방시키는 것!

류드 : 뭐, 뭐라고? 설마!

DREAMCAST

제라 : 그래… 시레네도 마지막까지 잘 해주었어. 그래, 그를 위해서, 그 녀석에게 발마의 심장을 꽂아 넣은 거지. 나의 목적은 발마의 부활이야!

엘레나 : 그렇다면, 제가, 제가 해온 일은!

류드 : 바보같은! 악마를 부활시키면, 너도 무사하진 못할텐데?

제라 : 후후후, 그런 건 알고 있어! 하지만, 멸망해 가는 이 세계를 구하기 위해서는 발마의 힘을 사용할 수밖에 없는 거야!

티오 : 어째서 어둠의 문장이 이곳에….

제라 : 그라나스의 가희, 기분나쁜 힘을 잠재운 아이여. 너의 힘이 발마를 불러일으킨다. 자, 때가 되었어… 엘레나.

엘레나 : 제라님… 싫어!

제라 : 약속대로, 네게서 밀레니아를 없애 주지. 어둠과 더러움을 없애 주지. 자, 따라오거라.

엘레나 : 류드!

제라 : 후하하하하! 발마의 부활을, 달을 보고 있는 게 좋아!

류드 : …멋대로 해놓고! 엘레나… 내가 구해 주겠어!

말렉 : 그 남자도… 마인이 된 건가?

티오 : 그라나사벨이라면 달까지 갈 수 있습니다. …하지만 에너지가 부족할지도. 그리고, 류드의 몸 속에 잠들어 있는 씰이 다시 활성화될 위험도 있습니다….

류드 : 알고 있어. 하지만 엘레나를 그냥 둘 수는 없어! 도망치게 두지 않아… 제라! 네 멋대로 둘 것 같으냐!

이제 신전 밖으로 나와 그라나사벨이 있는 방목장으로 가면 발마의 달로 가게 된다.

발마의 달(ヴァルマーの月)

입수 아이템

사자의 수금, 라이온 부츠, 실버 페더, 데몬 잇슈, 사자왕의 도끼, 2000G, 감벽의 비약, 회신의 비석, 기적의 부활약, 실버 페더, 신비의 배일, 2000G, 청벽의 비약, 만능약, 진홍의 비약, 2000G

등장 몬스터

날모트(ニャルモット)
HP : 1670 EXP : 81 SC : 67 MC : 39 G : 97 아이템 : 만능약
특성 : 화염내성, 냉기속성에 약하다

사라마다일(サラマダイル)
HP : 1500 EXP : 70 SC : 30 MC : 84 G : 68 아이템 : 도마뱀꼬리, 주작의 비석
특성 : 바람속성에 약하다

이빌마누파(イビルマヌーパー)
HP : 1950 EXP : 105 SC : 114 MC : 59 G : 32 아이템 : 회신의 비석, 정신의 씨앗
특성 : 토속성에 약하다

용기사(龍騎士)
HP : 2130 EXP : 92 SC : 98 MC : 73 G : 171 아이템 : 드래곤원드, 진홍의 비약
특성 : 바람속성에 약하다

발마프라이(ヴァルマーフライ)
HP : 3600 EXP : 75 SC : 375 MC : 0 G : 125 아이템 : 진홍의 비약　특성 : -

발마양(ヴァルマーヤング)
HP : 7200 EXP : 300 SC : 750 MC : 0 G : 125 아이템 : -　특성 : -

에리어 1에는 적들이 벽에서 갑자기 나타나는 것 외의 특징이 없다. 에리어 2의 마지막에 세이브 포인트가 있으며, 에리어 3에서는 붉은색 바닥을 밟으며 진행하면 된다. 에리어 3의 세이브 포인트를 지나면 발마의 자궁으로 들어가게 된다.

류드 : 이곳은 대체…?

말렉 : 음! 봐봐! 저곳에 엘레나가!

티오 : 제라도 있습니다.

류드 : 엘레나!

제라 : 세계는 신을 잃어버렸기 때문에 삐뚤어져 있어. 그리고 미래는 어둠의 것이라고. 이미 결정되어 버린 거야… 빛을 잃은 인간은 고통받으며 어둠에 혼을 끌려가지. 더 이상 그라나스의 거짓된 가르침도, 인간의 마음을 지탱시킬 수 없어. 세계를 구하기 위해서는 더 이상 이것밖에 없는 거야… 발마의 부활 외에는!

엘레나 : 그렇다면, 제가 해온 일은… 모두 쓸데없는 일이었단 말인가요?

제라 : 그렇지 않아. 앞으로는 나를 위해 쓰일 테니까! 후하하하! 왜 그래? 무엇을 슬퍼하고 있지?

엘레나 : 나는 사람들을 구하고 싶었어, 그것뿐인데….

제라 : 인간의 불행을 늘였을 뿐이야. 네가 사람들을 감싸주려 했던 마음은 반대로 사람의 마음에 상처를 주었을 뿐이야.

류드 : 어둠의 날을 막기 위해, 발마를 없애기 위해, 류드에게 거짓말까지 하면서….

제라 : 네가 어째서 고통받고 있는지 가르쳐 주지. 너는 불가능한 일만은 가도하고 있어. 더 이상 이 세계에 기적따위는 일어나지 않아.

엘레나 : 그렇다면, 저는 죽은 신에게, 기적을 바래왔다는… 더 이상 어떻게도 할 수 없다는 말인가요?

제라 : 너도 충분히 고통받아 왔어. 더 이상 고통받을 필요는 없다… 자, 행복하게 해주지.

엘레나 : …내겐 더 이상 살아갈 의미가 없어….

제라 : 그렇다면 네가 고통받는 그 원인을, 네 몸 속에서 꺼내 주지… 네가 증오하고 있는 발마의 날개를!

류드 : 젠장! 엘레나를 놔줘!

말렉 : 어쩐지 그냥은 보내주지 않을 것 같군.

류드 : 뭐든지 상대해 주지! 방해하는 녀석이라면!

티오 : 옵니다!

Boss 알의 가디언(卵のガーディアン)



HP : 25255 EXP : 2000 SC : 10000 MC : 10000 G : 3600 아이템 : 천사의 로브
땅속성에 강한 데드 와프스를 4마리 데리고 나온다. 우선 전체공격으로 데드 와프스를 모두 없앤 뒤, 알의 가디언을 상대하자. 알의 가디언은 바람속성에 강하고 땅속성에 약하다. 바람속성의 전체공격은 1500정도의 데미지를 주지만, 그 외의 공격은 그다지 강력하지 않다.

류드 : 엘레나!

엘레나 : 어째서 와버렸죠 류드?

제라 : 이거 이거, 잘 왔네… 이미 발마 부활의 준비는 모두 끝났지!

류드 : 그렇게 둘 것 같아! 젠장!

제라 : 마음의 어둠에 의지하는 악마 밀레니아, 발마의 날개, 불행을 가지고 오는 것. 엘레나… 너를 괴롭히는 것이야. 자, 그런 마음 따윈 없애버리는 게 좋아… 엘레나 약속의 때다!

류드 : 마음의 어둠? 밀레니아 말인가? 젠장, 여길 열어!

밀레니아 : 어째서 이렇게 되어버린 거지….

제라 : 처음 보게 되는군. 내 이름은 제라. 발마의 날개 밀레니아여, 드디어 발마 부활의 때가 왔다! 너의 몸이 부활할 때다!

밀레니아 : 흥! 바보같은 엘레나! 분명 완전한 발마가 되는 것이 내가 원하는 것이었어… 왜냐하면 당신은 나를 없애려 했으니까. 당신은 무엇이 옳고 무엇이 그른지 직접 생각하지 않고, 다른 사람의 말대로 했을 뿐이야. 그래서 정말로 중요한 것을 모르는 거야.

제라 : 왜 그러지, 발마의 날개? 부활의 때란 말이다!

밀레니아 : 정말, 류드! 너를 좋아하게 되어서, 나는 이렇게 불완전하고, 슬프게 되어 버렸어.

류드 : 밀레니아….

밀레니아 : 나는 완전한 발마가 되고싶었어. 그렇게 하면 엘레나는 사라지고, 류드의 곁에는 나만이 남아…. 하지만 더 이상 필요 없어…. 이대로 간다면 나는 세계를 멸망시킬 마신이 되어버려. 류드를 죽이게 될지도 몰라. 그런 괴물이, 나는 되고싶지 않아….

제라 : 발마의 날개여, 어떻게 된 거지? 네가 발마 부활의 열쇠란 말이다! 이 세계를 통일할 신이 되는 거란 말이다! 자!

밀레니아 : …싫어! 제라 나는 완전한 몸 따윈 더 이상 필요 없어. 류드와 함께 있는 편이 나는 좋아!

제라 : 크… 발마의 날개, 세계에 파멸을 가져다줄 마신이 그런 바보같은… 약한 사람의 마음을 먹기 때문이야! 쓸데없는 짓에 불과했군….

류드 : 중요한때 밀레니아에게 배반당했군? 제라! 엘레나도 돌려 받겠어!

제라 : 후후후, 하하하! …어쩔 수 없어. 그럼 계획대로 내가 해주지! 발마여! 지금이야말로 그 힘을 해방하라!

제라 : 하하하하! 발마의 부활은 시작됐어. 네 녀석 따윈 더 이상 어떻게 되든 상관없어! 부자유한 몸을 버리고 내가 발마의 의지가 되어, 완전한 이상세

계를 만드는 것이다! 지금이야말로 때가 되었으니!

밀레니아 : 웃기지마! 이런 녀석에게 내가… 그런… 자유가 사라져! 힘이… 사라져… 내가… 내가 먹혀버려!

제라 : 하하하하! 모든 것은 새로운 세계를 위해, 나의 의지대로.

밀레니아 : 류드! 내가… 내가 사라져.

류드 : 제라! 그만둬! 엘레나, 밀레니아! 제라, 바보같은 소리 마! 이상세계라고! 바보같은 소리 마!

제라 : 그래, 완전한 유일신만이 존재하는 세계! 생도, 죽음도 없는! 어둠의 일을 넘어, 남는 것은 나의 의지뿐! 얼마나, 놀라운가!

류드 : 젠장! 그만둬! 엘레나를! 밀레니아를! 돌려줘!

제라 : 한탄하는 게 좋아! 좀더, 좀더! 그 비명이 세계를 감싸고, 결국 신을 불러일으키는 소리가 되지!

제라 : 응! 그럴 리가?

밀레니아 : 제라, 네 생각대로는 하지 않아… 류드, 엘레나와 도망쳐!

밀레니아 : 끼아!

말렉 : 정신차려 밀레니아.

티오 : 밀레니아.

제라 : 크크크… 이제와서 네 녀석이 뭘 할 수 있다는 거지? 자, 네 힘을 모두 넘겨주는 게 좋아.

밀레니아 : 너를 만나서, 기뻤어, 좋아하게 되어서, 다행이야. 엘레나는 나. 둘 다, 어떤 일이 있더라도 살아야 해….

류드 : 밀레니아!

밀레니아 : 당신은 내가 보호하겠어! 그러니까 살아 줘! 류드… 나를… 잊지 말아 줘.

제라 : 첫, 바보같은! 응? 이런, 뿔이 모자라다고? 뿔은 어디있지? …뭐 괜찮아. 발마부활의 시작이야! 나야말로 발마의 의지가 된다!

밀레니아에 의해 겨우 발마의 자궁에서 탈출한 류드 일행은 그라나사벨을 향하게 된다. 도중에 두어 번의 전투가 있는데, 회복이 불가능하므로, 조심하도록 하자. 또한 엘레나는 전투불능상태이므로 반드시 살린 다음 싸워야 한다.

말렉 : 어떻게 해서든 탈출해야해!

티오 : 하지만 그라나사벨의 힘은 더 이상….

말렉 : 어떻게든 해보는 거야! 탈출하는 거다!

티오 : 그라나사벨, 당신의 힘을 빌려줘요, 부탁이에요, 날아요!

류드 : 말렉, 지금 간다!

말렉 : 거기서 움직이지마.

티오 : 말렉!

말렉 : 움직여서는 안돼… 우오오오! 우… 가라, 티오, 괜찮아. 나도, 곧 가지.

티오 : 말렉을 두고 가선 안됩니다.

말렉 : 가는 거다 티오! 고민해선 안돼! 너는 이미 알고 있어, 생각해서는 안돼! 알겠지….

말렉 :그라나스인지 뭔지, 내 평생 단 한번만 부탁하지. 그 힘이 남아 있다면, 이 녀석을 날게 해줘! 진실을 향해!

티오 : 말렉!

결국 말렉의 영혼에 의해 그라나사벨은 움직이고, 류드는 다시 땅으로 내려오게 된다.


자신의 생명으로 그라나사벨을 움직이는 말렉

류드 : 엘레나 괜찮아?

엘레나 : 밀레니아…, 류드… 어째서 밀레니아는 나까지 구해주었을까요….

밀레니아가 류드를 구해주는 것은 알아요. 하지만 어째서 나까지 구해준 거죠? 나는 밀레니아를 지우려고, 없애버리려고 했는데….

류드 : 이제와선… 물어볼 수도 없어….

엘레나 : 나는 결국, 자신의 일밖에 생각하지 못했는데, 어째서죠 밀레니아…

류드 : 더 이상 후회해도 소용없어, 말렉도, 밀레니아도 돌아오지 않아….

엘레나 : 이런 내가 도대체 무엇을 할 수 있다는 거죠, 밀레니아….

티오 : …말렉이… 죽었어.

류드 : 그래….

티오 : 전 '마음'이 무엇인지 알게 되었습니다…. 하지만 이런 이렇게 슬픈 것이었다면 모르는 편이 나았어요…. 말렉은 이런 '마음'을 제게 가르쳐 주고 싶었을까요….

류드 : 티오… 그런 게 아니고, 그건….

티오 : 말렉도, 밀레니아도 '살아라'라고 말했습니다. 어떻게 하면 되죠? 류드?

류드 : 아직 모르겠어…. 하지만 우리들은 무엇이든 하지 않으면 안돼! 말렉이 말한대로 내겐 하지 않으면 안 되는 일이… 남자라면 목숨을 걸어서라도 해야할 일이… 그것이… 절대 있을 거야!

이때 그라나사벨을 타고 지구로 떨어진 발마의 마물들이 세이람성을 공격하기 시작한다. 서둘러 세이람 성으로 가자. 성에 도착하면 로안이 병사들과 함께 발마의 마물들과 싸우는 것을 발견하게 된다. 발마의 마물들을 없앤 후에는 로안과 함께 성으로 들어가게 된다.

류드 : 로안도 할 일이 많군. 싸우는 것도 그렇고, 구조하는 것도 그렇고, 사람을 부리는 건 중요해.

엘레나 : 그라나스님은 죽어 버렸고, 발마는 드디어 재생해 버렸어, 더 이상 이 세계는 끝이야. 나의 기도도, 신뢰도, 모두 사라져 버렸어. 더 이상 어떻게 해야 할 지 전혀 모르겠어….

류드 : 엘레나 때문이 아니잖아! 발마가 부활한 것은 운명같은 거야.

엘레나 : 나 때문에 발마가 부활한 거예요. 나야말로 제라, 아니 발마의 부하였어요!

류드 : 멸망을 원한 것도, 너를 도구로 사용한 것도 제라야! 나쁜 것은 제라란 말야! 네가 아냐!

엘레나 : 아아, 그라나스님 용서해 주십시오!

류드 : 정신차려! 너는 그라나스의 종이 아냐! 지난번 암흑의 민족과의 일 때 뭐라고 말했지? 그것도 올바른 말이라고 했잖아! 그건 거짓말이었어? 정말은 싫었던 거야? 네가 지키고 싶은 것은 그라나스의 교도뿐이야? …아니 틀리겠지? 너는 사람을 보호하고 싶을 뿐이야! 너는, 우리들은 모두 똑같은 사람이란 말야!

엘레나 : 난… 누구를 보호하고 싶었지…? 내가 좋아하는 것은, 정말로 사랑하는 것은… 사람.

류드 : 밀레니아가 죽었을 때에도 슬퍼했지? 그게 무엇보다도 증거가 되는 거야!

엘레나 : 류드, 당신은 인정이 많군요….

류드 : 우리들이 할 수 있는 일이 분명 있을 거야. 그것을 찾아내야 해!

병사 : 류드님, 국왕폐하가 집무실에서 기다리고 계십니다.

류드 : 가자, 엘레나.

이제 2층에 있는 집무실로 향하자.

로안 : …바보 같은! 그런 일 할 수 있을 것 같아!

집정관 : 하지만 다른 방법이 없습니다! 발마를 이대로 두는 것이 그나마… 정말 불행이지만….

로안 : 그런 것 밖에… 방법이 없다는 건가…. 알겠어, 물러나 있어.

집정관 : 예….

로안 : 나는 그런 말을… 류드씨에게 말하지 않으면 안 된다는 건가! 이런 일이!

로안 : 티오, 왠지 느낌이 변했어.

티오 : 마음을 손에 넣었어요…. 하지만 그 대신 소중한 것을 잃어버렸습니다…. 이것이 마음을 얻는다는 것인가요? 사람이 된다는 것인가요…?

로안 : 사랑하는 사람이 죽는 것은 힘들지. 나도 어머님이 돌아가셨을 때에는 이 세계가 끝나는 것 같았어. …하지만, 그 아픔이 정말로 중요한 것을 알게 해 주었어. … 인간은 슬픈 것이야.

DREAMCAST

티오 : 로안, 전 알 수 없어요. 지금은 단지… 마음이 아파요. 마음을 닫고 잠을 자고 싶어요….

로안 : 티오… 하지만 나는 생각해. 아픔을 알 수 있기 때문에, 보호하고 싶다고 생각하는 거야. 그를 위해 싸우지 않으면 안돼!

티오 : …로안, 그렇군요? 당신은 정말로 싸울 생각… 인가요?

류드 : …응? 둘 다 왜 그래? 그것보다 로안 어떻게 할거지? 나는 무엇을 해야 하지?

로안 : 류드씨, 앞으로 할 일을 정하지 않으면 안됩니다… 듣은 바로는 아직 발마는 완전하지 않은 것 같습니다. 그리고 지금 집정관으로부터 제안이 있었는데…. 류드씨 우선 발마에게서 도망치죠.

류드 : 뭐라고? 이대로 도망쳐서 어쩌자는 말이지? 그 녀석을 쓰러트리지 않고 어쩌자는 셈이야?

로안 : 지금은 발마를 완전하게 만들지 않는 것이 제일입니다. 녀석이 완전하게 되어버린다면 어떻게 할 수 없게 되어버립니다. 당신의 속에 있는 뿔을 빼앗겨, 발마가 완전한 몸이 되어버린다면, 더 이상 세계는 멸망할 수밖에 없습니다.

류드 : …하지만, 그렇다면 말렉이나 밀레니아는… 무엇을 위해! 우리들은 싸우지 않으면 안돼!

로안 : 류드씨, 지금은 기분을 접어두세요! 당신은 말렉씨나 밀레니아씨에게 받은 목숨을 좀더 소중히 여겨야 합니다.

류드 : 바보같은 소리마! 여기서 싸우지 않고 어떻게 하겠다는 거지? 그렇다면 말렉은, 밀레니아는, 그 녀석들은 무엇을 위해… 죽었단 말야!

엘레나 : 어둠의 날이 찾아와 악마는 재생하고, 신의 검 그라나사벨을 잃어버렸고, 그라나스님이 찾아오는 일도 더 이상 없어… 류드, 아무런 희망도 없이 단지 죽으려 하는 것이 용기인 거야? 난… 당신을 잃는다는 생각은 할 수 없어. 더 이상 싫어! 누구도 죽게하고 싶지 않아! 당신의 상냥함을 잃고싶지 않아!

티오 : 류드, 이건 로안에게 있어서도 힘든 결단이에요. 알아주세요.

류드 : 티오도야? 모두들! …침착하게 잘 생각해봐… 녀석이 오는 것은 피할 수 없어. 완전하던, 그렇지 않던, 발마는 부활해 버렸단 말이야! 기다리고 있는 것은 파멸 뿐이야! 막을 수 있는 것은, 내 몸 속에 있는 발마의 뿔… 그것밖에 없잖아? 밀레니아와 말렉, 두 명이 지켜준, 발마에게 대항할 수 있는 유일한 힘이야….

티오 : 하지만… 그렇게 한다면… 류드는 멜피스처럼 되어버립니다….

엘레나 : 류드, 말렉과 밀레니아가 지켜준 것은 무기가 아닌 당신의 생명이에요. 어째서 그것을 함부로 하려 하는 거죠….

류드 : 하지만 나는… 그냥 살아가는 것만으로는, 말렉과 밀레니아를 볼 면목이 없어! 비록 내가 어떻게 될지라도, 싸우는 마음을 잃을 수는 없는 거 아냐…

티오 : 전… 모르겠습니다. 하지만 말렉은 말했습니다. '살아간다'라는 말의 의미는, 류드가 말하는 것과 틀릴 것입니다.

로안 : 악마가 되는 것이 살아가는 의미라고는 생각되지 않습니다. 힘만 빼앗겨, 발마가 되는 것에 희망을 걸다니, 잘못되었어요!

류드 : 그래… 로안이 말하는 대로야! 도대체, 어떻게 하면 뿔은 내게로부터 해방할 수 있는지, 전혀 모르잖아….

티오 : 그렇습니다. 발마의 뿔을 해방하는 수단은 현재로선 전혀 불명입니다.

로안 : 우선, 이곳을 떠나죠… 발마는 분명 이곳으로 향하고 있습니다!

이제 성밖으로 나가서 마을을 돌아다니다 보면, 발마의 마물이 소환되고, 발마의 마물을 쓰러트리면, 인간의 시체로부터 발마의 마물들이 재생된다는 것을 알게되어, 모두들 성밖으로 나가게 된다.

라울구릉 2

입수 아이템

인내의 과실, 골든너츠×3, 마력의 씨앗, 정신의 씨앗, 탈력의 과실, 녹스우프, 재운의 카타나, 무용의 지팡이, 날없는 나이프, 1500G, 생명의 씨앗, 지진의 마석, 미케로마의 두루마리, 분노의 반지, 부활의 비석, 힘의 씨앗, 만인력의 과실, 생명의 씨앗, 마법의 전승, 플래티너 페더, 에너지잼, 소닉 벨트, 옥수정의 투구, 마왕의 목걸이, 영웅의 혼, 에스트랄의 기적, 페어리에그

등장 몬스터

대악마(大惡魔)
HP : 5800 EXP : 20 SC : 270 MC : 320
G : 240 아이템 : 데몬 앗슈
특성 : 화염, 냉기에 약점, 가끔씩 데존을 사용한다.

카멜레온, 날모트, 다이노프리저, 용기사

현 시점에서 세이람 성의 남쪽으로 가기 전에 라울 구릉으로 오면 새로운 던전으로 들어갈 수 있다. …고 하지만 던전의 겉모습은 전과 같으며, 적들의 난이도만 올라가 있다. 특히 대악마라는 적은 데존을 사용하여 아군을 한번에 전멸시켜 버리므로 매우 조심해야 할 것이다. 이곳으로 넘어 올 때 갔던 건물의 잔해로 가면, 페어리에그를 입수할 수 있으며, 다리가 끊어진 곳에서는 공격력이 없는 무기들을 입수할 수도 있다. 하지만 게임의 진행과는 전혀 상관없는 던전이다.

신들의 출생지(神の生地)

입수 아이템

2500G, 7500G, 영웅의 흉갑, 화염의 마석, 지진의 마석, 청벽의 비약, 천사의 반지, 발키리 드레스, 질풍의 마석, 만능약, 영웅의 부활약, 골드 페더, 홀리 크라운, 태양의 옷, 신비의 비약, 아이템 모계폭탄×2, 드래곤에그, 현자의 서, 예블의 기적, 슈퍼 모계폭탄, 황신의 명예, 용완의 반다나

등장 몬스터

이바곤(ヒバゴン)
HP : 2130 EXP : 74 SC : 9 MC : 4 G : 124
아이템 : 석화살
특성 : 번개속성에 약하다

데스드벨만(デスドーベルマン)
HP : 1790 EXP : 83 SC : 13 MC : 115
G : 106 아이템 : 요마의 부활약
특성 : 바람, 번개속성에 약하다

에메랄드흙인형(エメラルドハニワ)
HP : 1860 EXP : 108 SC : 96 MC : 156
G : 271 아이템 : 마력의 약
특성 : 화염속성에 약하다

고대의 전사(古代の戰士)
HP : 2040 EXP : 97 SC : 86 MC : 14
G : 196 아이템 : 황금의 비약, 리프렉트메일
특성 : 화염속성에 강하다

듀얼피스트(デュアルフィスト)
HP : 19000 EXP : 900 SC : 3200 MC : 0
G : 2400 아이템 : 전능의 약, 정령왕의 구두
특성 : 냉기공격에 강하고 화염속성에 약하다

가디언(ガーディアン)
HP : 17000 EXP : 1000 SC : 0 MC : 2000
G : 1600 아이템 : 봉황륜
특성 : 번개속성에 강하다

세이람 성의 남쪽으로 내려오면 발마가 지상으로 떨어져 지상을 어둠으로 몰아가는 것을 보게 된다.

류드 : 녀석… 발마는 이미 나를 찾아냈어. 이대로 도망친다 해도, 아무 것도 해결되지 않아….

엘레나 : 도망치는 것 마저 할 수 없다니….

류드 : 무슨 방법이 없는 거야! 젠장 녀석을 쓰러트릴 방법은… 녀석을 묻어버릴 방법은 없는 거냔 말야!

로안 : 묻다… 그래! 묘가!

류드 : 왜 그래?

로안 : 사이람 왕가에는 장례식 때, 그것도 왕족밖에 들어갈 수 없는 묘가 있습니다.
저도 어머님의 장례식 때 들어간 적이 있습니다… 그곳에는 왕가에 전해지는 '어둠의 민족'의 역사가 남아있을지도 모릅니다!

류드 : 발마와 함께 싸운 '어둠의 민족'의 역사… 가보자! 발마가 무엇인지 알 수 있을지도 몰라!

로안 : 시간이 없습니다. 서두르죠! 왕가의 묘지는 이 남쪽에 있습니다!

이제 나침반을 따라 내려가면, 묘지가 있고, 내부로 들어가면 로안이 조사를 시작한다.



이곳이 고대의 묘지

로안 : 젠장 그럴 리가 없어! 그렇게 엄중히 지켜지고 있었는데, 아무 것도 없을 리가 없어!

로안 : 티오? 왜 그래?

티오 : 알겠습니다. 이곳이 입구입니다.

로안 : 에? 하지만 어디에도 입구는 없는데?

티오 : 아니오. 틀림없이 이곳입니다. 하지만 저는 이 문을 열 수 없습니다…. 입구를 열기 위해서는 시스템을

움직이기 위한 컨트롤메달이 필요합니다.

로안 : 알겠어! 이게 그 메달이야. 어둠의 힘으로 봉인된 문은 또 있었구나….

티오 : 그럼 문을 열겠습니다.

이제 아래로 내려가면 신들의 출생지로 들어갈 수 있다. 이 던전은 모두 3개의 에리어로 되어 있다. 각 에리어에는 청색, 적색, 황색의 문이 있는데, 각각 청색, 적색, 황색 구체를 조사해야 열리게 된다. 단, 해당 구체를 조사하면 다른 색의 문이 잠기게 된다. 1층에 청색, 2층에 적색, 3층에 황색 구체가 있으며, 매우 복잡해 보이지만, 사실 나침반을 따라가며, 청색, 황색, 적색 순으로 문을 열면 된다. 2층에서 적색구체를 조사한 후에는 3층으로 내려가 다시 황색 구체를 끈 후에 2층의 엘리베이터를 타면 3층을 통해 중앙제어실로 갈 수 있다. 참고로, 이 던전 내부에 드래곤에그와, 현자의 서가 있으므로 반드시 얻어가도록 하자.

엘레나 : 이건… 도대체?

티오 : 구문명시대의 파워유니트인 것 같지만… 이것은 저도 처음 보는 타입입니다.

류드 : 이상한 모습이군… 마치 관 같아.

엘레나 : 힉!

로안 : 무슨 일이죠?

엘레나 : 사람이… 안에 사람이!

티오 : 인간의 미이라군요… 그것도 오래된… 구문명시대의 것 같습니다.

류드 : 정말로… 관이란 말인가? 하지만 어째서 이런 곳에 관이 쌓여 있는 거지?

로안 : 티오, 방금 전 파워유니트라고 말했는데, 어떤 것인지 알 수 없어?

티오 : …모르겠습니다. 저의 기억 속에는 이것에 대한 것이 없습니다. 제 임무범위와 다른 장소에서 사용된 것이라고 생각됩니다.

류드 : 이 안에는… 도대체 무엇이 숨겨져 있는 거지…?

이제 내부로 들어가자.

류드 : 저것은… 그라나스의 봉인?

로안 : 아니요… 문장이 틀립니다… 그라나스와 발마의 문장이 겹쳐져 있어요….

엘레나 : 이건 도대체 무슨 뜻이죠?

류드 : 뭐지?

티오 : …모두들 괜찮습니다. 이것은… 저에게로의 메시지입니다… 여러분, 엘모가 이야기하고 싶다고 합니다.

류드 : 엘모?

티오 : 예, 이 시설의 관리자입니다. 저쪽입니다. 자 가죠.

왼쪽으로 걸어가면 티오와 비슷한 엘모를 만나게 된다.

엘모 : 어서오세요, 티오, 제게 무슨 일이죠?

티오 : 엘모, 신들의 출생지의 관리자여, 이 사람들은 고통받고 있습니다. 질문에 대답해 주세요.

로안 : 이곳은 어둠의 민족이 봉인하고 있던 곳입니다! 가르쳐 주세요! 당신이 이곳의 관리자라면, 발마에 대해 무엇인가 알고 있을 것입니다.

엘모 : 이곳은 오래 전 그라나스와 발마가 연구되고 있던 곳. 그 힘을 만들어내기 위해, 여러가지의 실험이 행해졌습니다. 그렇기 신들의 출생지라고도 불리고 있습니다.

류드 : 무슨 뜻이지? 그것보다 당신이라면 알고있을 거야. 발마를 멸망시킬 방법을… 가르쳐 줘! 내가 무엇을 해야 하는지를! 녀석을 저 봉인에 봉인한다 해도 좋아! 무엇이든 녀석을 쓰러트릴 방법이 있을 거야!

엘모 : …봉인이란 무슨 뜻이죠?

류드 : ! 봉인을… 모른단 말이야?

엘레나 : 발마를 봉인하는 그라나스님의 봉인을 말하는 거예요! 저곳에 있는 문장같은… 모르겠어요?

엘모 : 이해했습니다. 저 시스템에는 분명 흩어진 발마의 힘을 모으는 기능도 있습니다. 저것을 당신들은 봉인이라고 부르고 있군요.

류드 : 기능도 있다…? 그렇다면 진정한 기능은 뭐지?

엘모 : 본래의 기능은 발마의 활성화입니다. 발마흡수는 그 준비단계에 지나지 않습니다.

엘레나 : 무슨 뜻이죠…? 활성화라니 도대체?

티오 : 즉, 발마를 인간에게 잠들게 하는 시스템입니까?

엘모 : 그렇습니다. 이곳에 있는 것은 발마를 실체화시켜, 인간와 일체화하기 위한 시스템입니다. 발마를 봉인하기 위한 것이 아닙니다.

류드 : 뭐야? 그렇다면 발마는 봉인되어 있었다는 게 아니란 말인가?

엘모 : 당신들이 그라나스의 봉인이라고 부르고 있는 것은 인간과 발마를 동조시켜, 새로운 모습으로 변하게 하는 것입니다. 예를 들면 당신의 몸속에서 잠들어 있는 발마의 뿔을 해방하여, 동조, 실체화하는 것이 가능합니다.

류드 : 내 몸 속의… 발마의 뿔을… 실체화시킨다?

로안 : 하지만 그렇게 하면 류드씨가 발마가 되어비리는 게 아닌가요?

엘모 : …당신들이 발마라고 부르고 있는 존재에 대해 오해가 있는 것 같습니다. 정확하게 이해하기 위해 태고의 기록을 보여드리지요.

엘모 : 이 세계에 그라나스가 찾아온 것은 아주 오래전 일입니다. 그라나스의 빛은 세계를 감싸고 그 빛은 사람들에게 힘을 주었습니다. 인간의 그라나스에게 기도하는 마음을 에너지나 물질로 변화시키는 힘으로 기도는 인간에게 절대적인 번영을 가져다주었습니다. 그라나스는 마치 의지가 없는 듯이 인간들에게 계속해서 힘을 주었습니다. 힘에 점점 의지하게되어, 그라나스로의 기도가 부족하게 되어, 새로운 신도를 만들기 위해 인간이 사는 곳은 점점 더 밖으로 퍼져가게 된 것입니다. 이렇게 인간의 의지가 없어져 가는 것 그것이 아말로 그라나스가 원하던 진정한 목적이었을지도 모릅니다. 위험을 느낀 남은 적은 수의 사람들은 그라나스에게 대항할만한 힘을 찾아냈습니다. 그것이 발마입니다. 발마는 생물으로써 인간이 가지고 있는 에너지를 폭주시킵니다. 그 결과 이 별 자체까지 파괴할 수 있는 힘을, 인간은 손에 넣은 것입니다. 발마의 무시무시한 힘을 가지고, 인간은 그라나스와 마지막 전쟁을 벌였습니다. 그 결과, 그라나스는 소멸하고, 발마는 몸의 대부분을 잃게 되었습니다. 하지만 발마가 인간으로부터 얻은 파괴본능은 폭주를 계속해, 지금도 증대하고 있습니다.



고대의 진실

엘모 : 발마는 인간의 의지를 자신의 중심으로 만듭니다…. 당신들이 봉인이라고 부르고 있는 것은 인간의 마음을 덮어씌워, 발마를 제어하기 위한 장치입니다. 본능, 기도나, 기원이라는 인간의 마음을 발마의 중심으로 만드는 것입니다.

류드 : 그렇다면 감정에 흔들림 없이 자신의 마음을 확실히 가지고있을 수 있다면 마음은 빼앗기지 않는다는 말인가?

엘모 : 예, 그 가능성은 충분히 있습니다.

티오 : 불확정하지만 그라나사벨같은 것… 발마의 뿔이 아닌 형태를 취할 가능성도 있는 것 같습니다.

로안 : 미, 믿어도 될까요?

엘레나 : 하지만 만약 마음을 지치기 못한다면… 류드가… 발마로….

로안 : 그렇게 된다면 새롭게 발마가 태어날 뿐입니다. 어느 쪽이 이긴다 해도, 바마가 완전체가 되어버립니다.

류드 : 엘모, 저 녀석을 움직여 줘.

엘레나 : !

티오 : 류드, 인간의 마음은… 감정은, 컨트롤 할 수 없는 것이라고 생각합니다. 아무리 당신이 세계를 구하고 싶다고 기원한다 해도, 발마에의 분노에 진다면 멜피스와 같은 결말을 맞이해 버

립니다.

로안 : 그렇습니다! 그렇게 되면 어떻게 하죠?

엘레나 : 싫어! 안돼! 류드가 발마가 되어버린다니….

류드 : 괜찮아… 엘레나, 나는 이 녀석에게 지지 않아! 비록 어떤 모습이 된다 할지라도, 분명… 너를 보호하려는 마음이 내 생명줄이 되어줄 거야.

엘레나 : 류드….

류드 : 엘레나… 다른 방법이 없어. 내가 가지 않으면 모두 죽어버려!

엘모 : 시스템, 기동시켰습니다.

류드 : 티오, 네게 사과해 두고 싶어….

티오 : 무슨 뜻입니까?

류드 : 네가 필사의 생각으로 고민하는 모습을 보고, 인간의 마음이란 무엇인지, 나는 생각해 낼 수 있었어. 나는 너를 인형 취급했던 것이 부끄러워… 미안해.

티오 : …류드, 이제 됐어요. 당신의 시도는 절망적이에요…. 하지만 당신을 믿고있어요. 저는 인간의 미래를 보고 싶어요. 저는 인간이 좋아요…. 류드 부탁해요. 제 꿈을, 제게 보여주세요!

류드 : 로안, 내가 어떻게 되든지, 비참한 싸움이 일어나겠지. 너는 가능한 한 멀리 모두를 피난시켜 줘. 부탁해! 국왕폐하!

로안 : 저는… 당신과의 여행으로 중요한 것을 찾아낼 수 있었어요. 전부 류드씨 덕분이에요!

류드 : 마찬가지야 로안! 우리들은 이기지 않으면 안돼! 아냐 이기는 거야!

로안 : 류드씨 절대로… 절대로 돌아와 주세요!

엘레나 : 어째서 이렇게 되어 버린 거지? 나는 모두를 구하고 싶었어. 내가 할 수 있는 일은 모두 했어…. 그런데… 어째서 우리들은 함께 할 수 없는 거지? 나는 어디서 무엇을 잘못해 버린 거지….

류드 : 엘레나… 네가 하려고 한 일은 잘못되지 않았어. 올바른 일이야. 그러니까 나는 가는 거야… 생명을 걸어서라도 지키고 싶어. 너의 그 마음을. 비록 내가 죽게 된다 해도, 너는 살아있었으면 좋겠어.

엘레나 : 류드….

류드 : 살아남아 줘, 엘레나….

엘모 : 발마의 봉을 해방합니다. 시스템의 중앙부로 가주십시오.

이제 3인과 이야기 한 후 중앙으로 올라서자.

엘레나 : 당신을 믿고 싶어요! 하지만, 하지만… 부탁이에요. 내게도 당신의 강함을 나누어주세요.

엘레나 : 고마워요 류드. 어떤 모습이 되든 상관없어… 돌아와 줘!

류드 : 약속할게! 나는 절대로 돌아올 거야!



주인공은 안 죽는다는 걸 모르냐, 니들은~.

시스템이 작동하면 류드는 어디론가 떨어진다.

류드 : 떨어져… 도대체 어디까지 떨어져 가는 거지…. 정말로 내가 마음을 억누를 수 있을까… 올바른 길을 고를 수 있을까…. 진 것이 나의 죽음이라면 다행이야… 하지만 발마가 되어 파멸을 휘두르는 괴물이 되어버린다면… 인간의 죽음을 가지고 놀며, 혼까지 더럽히는 발마에게 정말로 분노를 억누를 수 있을까, 류드?

류드 : 스카이! 어째서 온 거지?

스카이 : 매 한 마리쯤 함께 해도 되겠지?

류드 : 바보! 나는 너를 죽여버릴지도 몰라!

스카이 : 괜찮아 류드. 너라면 할 수 있어!

류드 : 정말로… 마지막까지… 너는 제멋대로인 새야! 해보겠어… 누가 믿든 내겐 관계 없어! 나는 혼자서 해내 보이겠어!

이제 류드가 바닥으로 떨어지게 되고, 3번의 시련을 거쳐야 하는데, 모두 아래의 선택을 고르면 된다. 위의 것을 고른다 해도, 다시 선택이 나오므로 걱정할 필요는 없다.

소리 : 세계는 이미 파멸로 향하고 있다. 신의 축복을 잃어버리고, 멸망을 운명으로 한, 이 세계에는 더 이상 미래는 없어… 네가 원하는 것은 신의 기적인가… 세계를 구하는 신이 되고 싶은 것인가?

류드 : 발마 네 녀석에겐 지지 않아! 나는 신이 되는 것을 원하지 않아! 신을 말하는 네게 세계를 구할 자격은 없어!

소리 : 너는 신의 힘이 필요한가? 네가 믿는 정의를 절대의 것으로 하여, 모든 것을 짓눌러 버리는 강함을 원하고 있지?

류드 : 모습을 보여 발마! 정직함은 힘만으로 억누르는 것이 아냐! 믿는 것, 사랑하는 것이 나의 강함이야!

소리 : 너의 사랑이란 뭐지? 사람들의 도움을 빌려, 어리광피우는 것으로 외로움을 달래는 것뿐이 아닌가? 너는 자신을 위한 따뜻한 마음이 필요했지? 모두의 마음을 자신의 것으로 하면 되는 거야….

류드 : 바보같은! 나를 위한 게 아냐! 인간의 진정한 기원을 욕망으로 비틀어 버리는 그것이 너의 진정한 사악함이야!

류드 : 발마! 너를 용서할 수 없어! 나의 믿음으로 이 세계를 지켜내겠어!

소리 : 호, 모든 것을 거절했단 말인가…. 그렇다면 네가 원하는 답은, 힘은 무엇이지?

류드 : …내가 원하고 있는 것은 힘, 아니 힘이 아니야….

소리 : 아무 것도 없지 않은가? 너는 아무 것도 원하지 않아!

류드 : 아냐! 나는 지키고 싶어!

소리 : 하지만 네가 어떤 힘도 받으려 하지 않는다면, 또한 어떤 대답도 가지고 있지 않다면!

류드 : 우와아!

소리 : 죽는 게 좋아 류드여!

류드 : 나는… 져버리고 만 것인가…. 역시 내게는 무리였어… 스카이….

소리 : 인간은 어리석은 것….

한편, 나머지 일행은….

로안 : 불타고 있어….

엘레나 : 아아… 이런 일이….

티오 : 드디어 이곳까지….

병사 : 국왕폐하 여기에 계셨군요!

로안 : 그래… 드디어 당해버리고 말았군….

병사 : 아직 적에게 둘러싸여 도망치지 못한 자들이 많이 있습니다. 어떻게 할까요?

로안 : …! 그런 건 당연하잖아! 둘 다 도와줘!

엘레나 : 예!

티오 : …이제 괜찮아요.

로안 : 수고했어, 미안해….

티오 : 아녜요. 내가 해야할 일이니까.

시민 : 아아, 발마야!

시민 : 심판의 때가 왔어! 더 이상 이 세계는 끝이야!

로안 : 안돼! 모두들 마음을 잃고 있어! 모두를 진정시켜야 해! 모두들 침착해 주세요! 공포에 쫓기면 안됩니다! 자, 모두를 막아 줘!

엘레나 : 나는… 내가 할 수 있는 것을 하겠어… 류드 돌아와… 당신은 마물 따위가 되지 않아. 나는… 당신을 절대로 붙잡고 있을 테니까! 내가 할 수 있는 일을 하겠어, 류드. 나는 지금 사람들에게 기도를 전하고 싶어! 노래여, 사람의 마음에 용기와 희망을!

류드 : … 나는 죽었을 텐데…, 그런데 어째서 보이는 거지? 어째서 나는 일어서려 하지…. 어째서 앞으로 나아가려 하지? 어째서?

소리 : 류드여, 기분은 어떤가?

류드 : 나는 도대체 어떻게 된 거지? 방금 전 내가 쓰러진 후…, 어떻게 된 거지?

소리 : 부활의 기쁨은 없는가? 너는 죽었었다!

류드 : 내가 죽었다, 라고? 하지만 아직 나는….

소리 : *네 모습을 보는 게 좋아! 그것이 새로운 네 녀석의 모습이다!*

류드 : *이, 이건?*

소리 : *너는 죽었다. 그리고 너는 인간을 버리고 신이 된 것이다. 너는 재생한 것이다! 추악한 발마로써!*

류드 : *그런 바보같은….*

소리 : *인간의 마음이란 그 모습대로, 어둠에 둘러싸인 추악하고 어리석은 것! 자, 자신의 신생을 축복하는 게 좋아!*

류드 : *나는, 나는 지지 않아. 나에게는 하지 않으면 안 되는 일이, 있었을 거야….*

소리 : *무슨 소리를 하는 거지? 그 모습이야말로 네 마음의 패배의 증명이 아닌가!*

류드 : *아냐, 무언가 틀려….*

소리 : *자, 쓸데없는 마음을 버리는 게 좋아!*

류드 : *우아아아아아아….*

류드 : *틀려….*

소리 : *끈질기군… 다고? 뭐가 틀리다는 거지? 네게 뭐가 남아있지? 발마여! 추악한 발마여?*

류드 : *! 나는 아직 마음을 잃어버리지 않았어! 모습이 어떻게 되었든 마음이 있는 한 인간이야! 그래, 나는 인간이야! 신도, 악마도 아냐! 혐이나 밀렉, 그리고 밀레니아, 나를 지지해준 구해준 사람들을 위해! 로안, 티오 그리고 엘레나, 나와 함께 살아가려 하는 동료를 위해! 나는 사람을, 모두를 지키겠어! 인간의 마음을!*

소년 : *뭐지? 저 빛?*

소녀 : *위험하니까 떨어지면 안돼!*

소년 : *봐봐 저기….*

남자 : *이렇게 따뜻한… 부드러운 빛이… 지금까지 무엇인가… 잊고 있었어.*

남자 : *그래! 아직… 무엇인가 할 수 있을 거야! 포기하면 안돼!*

이리하여 류드는 현실로 돌아오게 된다.

엘레나 : *어서와, 류드.*

류드 : *고마워, 네 노래가 들렸어.*

로안 : *류드씨! 이겼군요!?*

엘레나 : *류드는 지지 않아! 절대로.*

티오 : *믿음의 마음은… 강한 것이군요! 사람의 마음은 이어지는 것….*

로안 : *그 검이 발마를 쓰러트릴 힘이로군요?*

류드 : *그래, 이것이 우리들의 힘이야! 발마! 나는 여기 있다! 이것이 너를 쓰러트릴 인간의 힘… 마음의 힘이야!*

류드에 의해 신의 검으로 태어난 발마의 빨은 빛을 불러 제라를 공격한다.

엘레나 : *제라 봤느냐! 이곳에 모여있는 모든 사람… 아니 세계에 있는 모든 사람이 너의 과오를 용서하지 않아!*

엘레나 : *그래요, 인간의 마음이야말로 진실의 빛을 가져다주는 것. 빛은 잊혀지지 않았어요!*

로안 : *이것이 진실… 인간의 마음속에 빛은 있었군요…. 아직 우리들의 마음속에!*

티오 : *이것이 밀렉이 전하려 했던 마음! 마음의 빛… 제게도 닿았어요!*

발마 : *바보같은… 이 세계의 빛은, 모두… 전부 잃었을 터… 빛 따위가 있을리 없어, 빛 따위가….*

류드 : *이것이 네가 믿지 못했던 인간의 힘이다! 인간의 힘 그 자체야! 너를 용서하지 못하는 모두의 분노란 말이다!*

발마 : *뭐라고… 인간의 힘이라고! 신을 거역하는 어리석음을 가르쳐 주지!*

이제 마법진에 들어가 위의 선택문항을 고르면 신생 발마로 워프하게 된다.

신생 발마 (新生 ヴァルマ)

입수 아이템

3000G, 진용의 비약, 골드 페더, 자애의 리본, 전력의 씨앗, 다크, 강벽의 비약, 무신의 투구, 요미의 부활약, 검성의 갑옷, 9000G, 요미의 부활약, 3000G, 정운의 지팡이, 비산의 비석, 신비의 비약

등장 몬스터

키러트리(キラーツリー)
HP : 2310 EXP : 117 SC : 34 MC : 6 MC : 186 아이템 : 전력의 씨앗
특성 : 화염속성 내성, 토속성에 약하다

마인드이터(マインドイーター)
HP : 2200 EXP : 128 SC : 14 MC : 27
G : 142 아이템 : 마력의 약
특성 : 화염, 번개속성에 내성

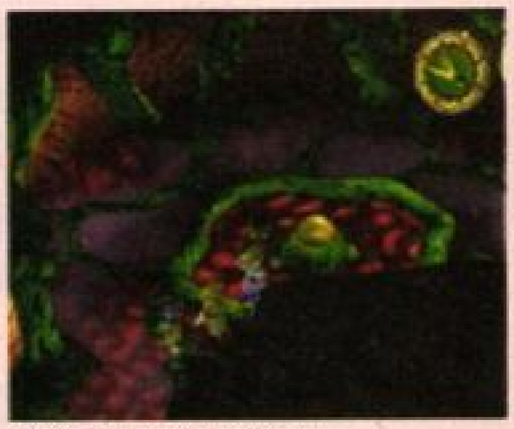
발마모스(ヴァルマーモス)
HP : 3200 EXP : 100 SC : 60 MC : 50
G : 80 아이템 : 요미의 부활약, 메테오의 두루마리
특성 : 번개, 바람속성에 유효

이빌마누파(イビルマヌーパー)
HP : 1950 EXP : 106 SC : 114 MC : 59
G : 32 아이템 : 리신의 비석, 정신의 종자
특성 : 토속성에 약하다

발마마그나(ヴァルマーマグナ)
HP : 30000 EXP : 600 SC : 50 MC : 600
G : 1480 아이템 : - 특성 : 없음

용기사

에리어 1은 위와 아래로 되어 있어 황색 구체를 조사하면 그 번갈아 가며 이동이 가능하다. 이것을 이용해서 진행하자. 구체가 6개 나오는 곳에서는 구체가 열렸을 때 조사하면 된다. 에리어 2로 넘어가면, 신생 발마가 우주로 날아오른다. 2번째 에리어에서는 알들이 있는 곳을 돌아 나와 황색 구체를 2개 조사하면 위에서 올라온 계단이 아래로 바뀌게 된다. 3번째 에리어에는 빛나는 구체가 돌아다니는데 이것에 닿으면 적이 나타나므로 주의하자. 3번째 에리어를 통과하면 발마 코어로 갈 수 있다.



이런 구체를 조사하면 진행하자

류드 : *제라! 네 녀석이 여기 있는 건 알고 있어!*

제라 : *인간치고는 잘 했다고, 칭찬해 주지. 하지만 이 세계는 파멸을 원하고 있는 거다. 그것을 거스르다니 어쩌겠다는 거지! 바보같은 짓은 그만둬…인간이 어둠의 힘없이 살아갈 수 있을 리가 없어! 너희들 역시 마음의 어둠으로 움직이고 있는 단지 인간이 아닌가! 인간이 신을 이길 수 있다고 생각하니? 류드?*

제라 : *죽은 신을 믿어온 가련한 소녀여, 지금에 와서 신을 믿지 않고 무엇을 믿겠다는 거지? 엘레나?*

제라 : *어둠의 민족의 후예여, 예전처럼 나를 따르라! 그것이 운명이다 로안!*

제라 : *마음없는 어둠의 인형이여, 나를 따르는 것이다. 너는 그것을 위해 태어났지? 티오?*

제라 : *가련한 자들이여, 지금 마음을 바친다면, 다시 살려주도록 하겠다!*

류드 : *마음을 없애 버린다면, 더 이상 그건 사람이 아냐! 인간이란 마음을 통하게 하는 거야! 자신의 힘으로 상대를 억누를 줄만 알고 인간의 마음을 모르는 괴물이 되고싶진 않아! 네 녀석은 마음을 없애버리고 신의 모습을 흉내내고 있는 괴물에 불과해!*

엘레나 : *전 류드를, 그리고 인간을 믿습니다. 인간을 생각하는 것이, 인간을 구하는 것이라고, 드디어 깨달았으니까!*

로안 : *어둠의 민족이었기 때문에 어떻다는 거죠? 과거는 더 이상 저희들과 관계없습니다. 인간을 과거에 묶어두려 하고 있는 것은 당신입니다. 저희들은 이제 자유롭습니다!*

티오 : *제게는 마음이 있습니다. 당신은 잘못하고 있어요!*

류드 : *우리들에겐 인간을 부리는 신 따위, 더 이상 필요 없어!*

제라 : *…호호! 그렇다면 그것을 힘으로 증명해 보이는 게 좋아! 너희들이 얼마나 무력한가를 느끼게 해주지!*

Boss 발마코어(ヴァルマコーア)



본체 - HP : 40000
EXP : 0 SC : 0
MC : 0 G : 0
아이템 : -

좌안(左眼) - HP : 25000 EXP : 0 SC : 0
MC : 0 G : 0 아이템 : -
중안(中眼) - HP : 25000 EXP : 0 SC : 0
MC : 0 G : 0 아이템 : -
우안(右眼) - HP : 25000 EXP : 0 SC : 0
MC : 0 G : 0 아이템 : -

각종 상급마법과, 지금까지의 발마들이 사용하던, 주박의 눈동자, 원뇌의 손톱, 아식의 혀를 사용한다. 그 외에도 1500이상의 전체공격인 심판의 때와 직선공격인 파괴의 빛도 사용한다. HP가 매우 높기 때문에 초반에는 고전하게 될지도 모른다. 우선은 강력한 전체공격들로 3개의 얼굴을 죽이는 것이 급선무. 전체공격을 당하면 빨리 회복해야 하므로 회복캐릭터의 행동력을 높여 두는 것이 좋다.

제라 : 바보같은… 어째서지? 어째서, 인간에게 이런 힘이 있지….

류드 : 알겠어! 이것이 인간의 힘이다!

제라 : 인간의 힘? 인간을 생각하는 마음이라고? 그런 불확실한 것을 믿고 있다는 말인가… 그렇다면… 그리운 자와 상대하게 해주지. 발마의 날개여! 되살아나라!

류드 : 밀레니아… 밀레니아인 거야?

밀레니아 : 류드, 내게 팔을 줘요. 팔이 없어서 나는 사라져 버렸던 거예요. 류드 부탁이에요.

류드 : 그만둬! 나를 못 알아보는 거야? 밀레니아!

엘레나 : 류드! 그건 밀레니아가 아니에요!

류드 : 뭐, 뭐라고?

엘레나 : 밀레니아는… 처음엔 다른 사람을 생각하지 못하는… 그래요, 마치 어린아이처럼 꾸밈없었지만… 밀레니아는 모두를 좋아하게 된 거예요. 만약 정말로 밀레니아라면, 저희들에게 이런 짓을 할 리 없어요! 류드 알고 있죠? 저것은 밀레니아의 모습을 하고 있을 뿐!

류드 : …그, 그런 거야?

엘레나 : 밀레니아는 다른 곳에 있어… 그래, 나는 알게 되었어! 사라져버려, 가짜!

Boss 밀레니아(ミレーニア)



HP : 25000 EXP : 0 SC : 3000 MC : 0 G : 0 아이템 : 목진사의 옷

발마코어와의 전투 후에 바로 싸우게 되므로 지금까지와는 달리 회복이 불가능하다. 하지만, HP도 낮고 위력적인 공격도 하지 않기 때문에 그다지 어렵지는 않다.

엘레나 : 그래요… 이것은 모습을 속인 것뿐인 환상….

류드 : …엘레나! 밀레니아는 어디 있지?

엘레나 : 전 더 이상 두렵지 않아요. 고통도 두렵지 않아요. 정말로 믿고 있는 것이 있으니까! 밀레니아는 나! 그녀가 있었기 때문에, 나는 나인 거예요. 일어나요, 밀레니아!

류드 : 밀레니아!

로안 : 밀레니아씨!

티오 : 밀레니아!

밀레니아 : 이 바보같은 여자! 좀더 빨리 눈치채야지! 보면 바로 가짜인지 알 수 있는데 말야! …하지만… 이제 됐어.

엘레나 : 후후후, 그래요. 이제부터는 함께….

밀레니아 : 그래, 꼬마, 잘 지냈어?

로안 : 예, 밀레니아씨!

밀레니아 : 인형씨 이런 곳까지 왔구나?

티오 : 예, 저는 인간의 마음을 믿으니까. …당신처럼.

제라 : …바보같은…. 어째서 부활할 수 있지? 신의 의지는 절대적… 인간이 신을 초월할 수 있을 리 없어….

밀레니아 : 뭐가 절대로야! 당신 맛이 가버린 거 아냐? 나는 여기 있단 말야!

엘레나 : '마음을 강하게 한다면 지는 일은 없다' 그래요! 가르쳐준 대로가 아닌가요?

류드 : 알았냐 발마? 아니 제라!

제라 : 어째서 어둠이 일어났지? 어째서 그라나스는 죽은 거야! 인간의 마음에 어둠이 잠들어 있었기 때문이 아닌가! 그라나스가 죽고, 발마가 멸망한다면, 인간을 이끌 것은 없단 말이다! 그래도 좋다는 거냐! 신이 필요없다면… 이끌리는 인간도 필요 없어! 인간, 아니 세계조차도 더 이상 필요 없어!

밀레니아 : 뭐지?

엘레나 : 로안! 티오!

로안 : 저희들은 괜찮습니다. 그것보다 제라를!

밀레니아 : 류드! 제라녀석 별 자체를 없애버릴 생각이야! 녀석을 막아야 해!

티오 : 당신들을 믿고 있습니다. 뒤를 부탁합니다.

류드 : 그래, 맡겨 줘! 조금 힘들 거야!

혼돈의 사이(混沌の間)

앞으로 지금까지 나왔던 발마중, 발마의 혀, 발마의 눈알, 발마의 심장과 차례대로 싸워야 한다. 입구에 세이브 포인트가 있으므로, 한 명을 없앨 때마다, 돌아가서 회복하도록 하자.

Boss 발마의 혀

본체 - HP : 18000 EXP : 3000 SC : 4000 MC : 2000 G : 0 아이템 : 성광의 티아라
오른손 - HP : 12000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 청벽의 비약
왼손 - HP : 12000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 감벽의 비약
두부 - HP : 9000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 황금의 비약

전과는 조금 다른 기술을 사용한다. 주로 독공격과 혼란공격을 하므로, 액세서리나 장비구로 이것에 대비하는 것이 좋다. 번개나, 바람, 땅의 마법보다는, 목진마법이 훨씬 효과적이다.

Boss 발마의 눈알

본체 - HP : 20000 EXP : 3000 SC : 4000 MC : 2000 G : 0 아이템 : 권일
눈알박쥐 - HP : 20000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 진홍의 비약
우안 - HP : 20000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 청벽의 비약
좌안 - HP : 20000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 감벽의 비약

전처럼 눈알박쥐들을 잔뜩 데리고 나온다. 본체의 HP가 적기 때문에 전체마법과 전체기술을 신나게 사용하다 보면 금방 죽어 버린다.

Boss 발마의 심장

본체 - HP : 25000 EXP : 3000 SC : 4000 MC : 2000 G : 0 아이템 : 전마의 드레스
왼쪽눈 - HP : 18000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 감벽의 비약
오른쪽 눈 - HP : 15000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : 신비의 비약

역시 전체공격 난무에 쉽게 쓰러져 버린다. 가끔 전체공격도 사용하긴 한다.

제라 : 어리석고 가련한 인간이여, 멸망을 받아들여라. 완전한 신의 자비를 받아 먼지로 돌아가는 게 좋아.

밀레니아 : 너는… 정말로 아무 것도 모르는군! 너 정도로 바보같은 녀석은 더 이상 없을 거야.

엘레나 : 어째서, 사람의 마음을 이해하려 하지 않는 거죠? 당신의 마음이 괴로워하고 있는 건 인간의 마음을 알 수 없기 때문이에요!

제라 : 티끌 같은 인간의 생각 따위… 알고싶지도 않아!

류드 : 너는 인간의 마음을 가진 채야 제라. 너는 두려워하고 있지 않냐? 그런 네가 신일 리가 없어! 진정한 인간의 마음, 마음의 강함을 보여주지!

제라 : 자는 세라 따위의 인간이 아냐! 나는 신! 나는 유일무이한 절대신 발마다! 끈질긴 인간녀석들! 신의 힘을 맛보게 해 주지!

Boss 제라발마(ゼラヴァルマ)



HP : 55000 EXP : 0 SC : 0 MC : 0 G : 0 아이템 : -

15000이상의 전체공격인 데즌, 20000이상의 단체공격인 텐라이를 쓴다. 하지만, 행동력과, 속도가 느리기 때문에 그렇게 위협적이진 않다. 가끔 독과 혼란공격을 할 때도 있으므로 주의하자. 류드는 필살기, 엘레나는 회복, 밀레니아는 마법공격을 사용하도록 하자.

제라 : 어째서지? 어째서 신이 멸망하는 거지!

로안 : 드디어 해냈군요… 다행이야, 이제 세계는 구해지겠군요. …저희들은 잘한 거지요 티오? 이제 됐어요. 더 이상 죽어도 후회는 없어요….

티오 : 아뇨, 당신은 살아야 해요. 전 더 이상 싫어요!

제라 : 바보 같은, 완전해야할 신이, 발마가 이렇게! 어째서 인간의 악한 마음 따위에게 진 것이지…세계의 구제도… 인간의 미래도 없었을 텐데… 유일절대의 존재가… 어째서? 어째서 신인 내가 진 것이지….

밀레니아 : 뭐가 신, 뭐가 발마지? 그런 것에밖에 의지하지 않았기 때문에, 당신은 단순하고 멍청한 할배일 뿐이야!

제라 : 뭐, 뭐라고!

밀레니아 : 너는 신 따위가 아냐! 마음을 연결하는 것을 잊어버린 당신에게 인간을 구하는 것이 가능할 리 없었던 거야! 신뢰, 동정… 인간을 사랑하는 생각. 그래! 마음이 연결되어 가는 것이야말로 인간이 강하게 살아갈 수 있는 거야! 나는 류드와 엘레나와… 모두와 마음이 이어져 있으니까! 그러니까 이곳에 있을 수 있는 거야!

엘레나 : 당신이 해온 일은 모두 잘못되었습니다! 당신을 믿고, 모여든 사람들을 속이고, 배반하였습니다! 그런 당신에게 정말로 중요한 인간의 미래나, 빛의 마음 따위가 보일 리 없었던 것입니다.
류드 : 너는 지켜가야 할 것을 처음부터 잊고 있었어. 그래서 발마가 될 수밖에 없었던 거야! 마음의 연결을… 인연의 강함을 믿지 않았기 때문에, 미래 따윈 볼 수 없었던 거야!
제라 : 나는 어둠에 휩싸이고 싶지 않았어. 어둠에 날에 천벌을 받고 싶지 않았어. 사라지는 것이 무서웠지… 나는 처음부터 잘못되었던 거야…. 하늘에서 내려다보는 발마의 달이 나를 미치게 했던 것인가….
엘레나 : 불쌍한 사람….
밀레니아 : 단순한 바보일 뿐이야!
로안 : 나는… 죽은 것일까?
티오 : 아니오, 당신은 살아 있습니다.
로안 : 네가… 구해준 거야?
티오 : 예.
로안 : 미안해. 많이 아팠지… 정말로 아팠었지!
티오 : 아뇨, 아프지 않아요. 저는 마음이 아픈 쪽이 싫어요. 더 이상 외로운 것은 싫어요. 저는 인간의 곁에 있고 싶어요.
로안 : 자, 잠깐 티오. 숨막혀.
티오 : 미안해요….
로안 : …더 이상 외롭게 하지 않겠어…. 내가 곁에 있겠어! 왠지 정말 그리운 기분이 들어. 따뜻해…, 누군가가 나를 이렇게 해주었던 것 같아…. 왜 그래?
티오 : 정말 신기한 느낌이 들어요…. 이것이 '마음을 연결'한다는 것인가요? 정말 편안해요. 어째서이죠? 저는 기쁜데… 슬플 때 밖에 눈물은 나오지 말아야 하는 건데. 그렇죠?
로안 : 티오, 돌아가자. 모두가 있는 곳으로.
티오 : 그래요. 돌아가요. 저희들이 태어난 곳으로!
엘레나 : 그라나크리프가… 빛나고 있어….
밀레니아 : 세계가 되돌아가고 있는 거야…. 있어야 할 모습으로….
류드 : 해냈어! 우리들은 이긴 거야…. 이제 세계가 구원받는 거야!
엘레나 : 그래요. 저희들은 발마에게 이겼어요….
밀레니아 : 하지만 발마가 사라져 버렸다고 해서, 세계가 행복하게 되는 건 아냐….
류드 : 무슨 뜻이지?
엘레나 : 발마가 나타나기 전부터, 인간은 고통받아 왔어요…. 그라나 크리프가 사라졌어도, 발마에게 마음과 자연이 파괴되어, 세계의 모두가 계속해서 불행을 만나 왔어요….
밀레니아 : 발마에게 마음을 빼앗긴 인간들도, 아직 마음이 없는 채야…. 눈이 보이지 않았던 여자아이도, 죽어서 몸을 빼앗긴 사람도… 마음은 돌아오지 않아….
엘레나 : 그리고 인간이 믿을 수 있는 것이 사라져 버렸어요. 단지 믿으면 된다는 것은 잘못되었지만, 저도 알게 되었지만, 믿을 수 있는 것이 아무 것도 없다는 것은 적막해요.
밀레니아 : 무서운 악마도, 신도 사라져 버려서, 인간은 자신이 가진 힘을 잘못 사용하게 될지도 몰라. 어쩌면, 살아가는 자신을 잃어버릴지도 모르지….
류드 : 그래… 인간도, 세계도… 모두를 갈라져서… 부서진 채란 말이지…. 인간은 다시 영원한 싸움을 계속할 뿐인가? 인간의 운명은 아무 것도 변하지 않았다는 것인가?
엘레나 : 류드, 인간이 행복해 지기 위해서는 목표가 필요해요. 모두가 행복의 기도를 생각하고 올바르게 살아갈 필요가 있어요. 인간은 너무 자유롭게 되어버렸어요.
밀레니아 : 그런 성인군자같은 말은 난 질색이야! 올바르다는 말은 차별을 낳는 거야! 좀더 자유를 느낀 채로 살아가지 않으면 안돼! 엘레나는 답답해!
엘레나 : 당신과는 언제나 평행선이군요…! 자 류드? 당신은 어떻게 생각하죠?
밀레니아 : 그래 류드! 너는 어느 쪽을 택할 거지?
류드 : 고마워 둘 다…. 그래, 벌써 대답은 나왔어. 나는 인간을 믿어! 빛도 어둠도 아닌… 세계는 모두에게 돌아가는 거야!
엘레나 : 류드답군요? 그럼 반씩이네요.
밀레니아 : 우선은… 자 가도록 할까?
엘레나 : 저, 밀레니아. 나는 어떻게 하면?
밀레니아 : 적당히 해둬… 알았잖아? 너도….
엘레나 : 아, 그래…!
류드 : 자, 가자!

1년 후

로안 : 그날부터 벌써 1년이 지났습니다. 그라나크리프에 차오른 물은 교역의 동맥이 되어 이 나라도 많은 사람들이 오가고 있습니다. 이 활기는 사람들을 찾아온 행복의 증명일까요? 그 고통받았던 기억조차, 과거가 되어, 결국 잊혀지겠지요…. 하지만 그 때를… 잊어서는 안됩니다. 거기서 모두 손에 넣었던 공감을, 사람의 마음에서 잃어버려서는 안 되는 거죠….
보루크 : 로안님, 정말로 누군가 함께 하지 않아도 되겠습니까?
로안 : 응. 동료들을 만나보고 싶을 뿐이니까…. 그것보다 잠시동안 성을 부탁해.

티오 : 로안! 어딘가에 가는 건가요?
로안 : 응. 벌써 마음은 예전대로 돌아왔으니까. 이제, 우리들이 했던 것을… 해낸 것이 어떻게 되었는지, 다시 한번 이 눈으로 봐두고 싶어.
티오 : 그렇군요….
의사 : 이봐! 티오! 어디로 간 거야! 빨리 도와줘!
티오 : 예! 잠시만 기다려 주세요. 지금 가겠습니다.
티오 : 저도 모두를 만나고 싶습니다… 말렉에게는 지금의 저를 보여주고 싶었어요….
로안 : 모두에게… 말렉에게도 잘 전해줄게….
티오 : …티오는 지금 정말 행복하다고 모두에게 전해주세요. 로안, 이것을….
로안 : …괜찮아? 중요한 것….
티오 : 조심해서 갔다오세요.
로안 : 응… 그럼.

밀레니아 : 이봐! 너무 소란피우지 마!
아이들 : 와아~.
로안 : 밀레니아씨!
밀레니아 : 정말로, 최근의 꼬마들은 못 말린다니까? 너무나 활발해서 소란만 피운다니까!
아이 : 선생님! 이거!
밀레니아 : 자, 자… 로안 꼬마. 잘 지냈어? 이런, 더 이상 꼬마라고 부를 수 없겠는걸?
로안 : 밀레니아씨, 놀랐어요! 정말로 선생님을 하고 있었군요? 몇 번을 들었는데도 믿을 수 없었어요.
밀레니아 : 왠지, 어린아이들에게는 끌리게 되어서 말야. 이상하지? 뭐, 그러는 것도 괜찮지만 말야.
밀레니아 : 이봐아!
아이들 : 와! 선생님 화났다!
스카이 : 오오! 로안, 오래간만이군. 나라는 이제 괜찮아 진 거야?
로안 : 스카이씨! 밀레니아씨와 함께 있었군요!
스카이 : 이 여자는 망보지 않으면, 무슨 짓을 할지 모르니까 말야.
밀레니아 : 이봐! 새! 이젠 자신의 입장이라는 것도 생각해 보게 만들어 줄까!
아이들 : 새다! 새야! 새!
로안 : 밀레니아씨… 류드씨는… 어디로?
밀레니아 : 류드? 정말 그 바보같으니! '내게는 아직 마지막으로 할 일이 남아 있어'라고 말하고는 사라져 버렸어. 그러고 보니 그 녀석의 소문도 점점 들려오지 않는걸….
로안 : 밀레니아씨… 그런데… 외롭지 않나요?
밀레니아 : 로안은 모르고 있군요. 류드는 말야. 더 이상 다른 여자에겐 손을 대지 않아. 어디까지 간다해도 내 곁으로 돌아올 거야! 나는 알 수 있어!

로안 : 말렉씨… 이제 괜찮아요. 세계는… 인간은 앞으로 나아가려 하고 있

DREAMCAST

어요. 자연도 예전과는 비교할 수 없을 정도로, 점점 회복되어 가고 있어요. 아직 힘든 일도 있지만, 이젠 넘어설 수 있어요. 하지만 사람은 앞으로 어떤 것을 향해가야 할까요? 저는 아직 모르겠어요…. 티오는 잘 있어요. 지금은 의사님을 도와주고 있지요. 정말 행복하다고 전해달라고….

로안 : 응? 류드씨의 펜던트? 류드씨… 도대체 어디로 가버린 거죠?

캇타 : 류드… 어떻게 된 거야? 빨리 돌아와.

산드라 : 아이라! 또 창고를 어지럽혀 놓았지!

아이라 : 어지럽히지 않았어요. 니콜에게 화환을 만들어 주었을 뿐예요.

산드라 : 그러니까, 깨끗하게 정리하지 않으면 안 되는 거야. 언제나 말했지!

아이라 : 엄마는 '무엇이든 열심히 해야해'라고 말했잖아요! 전 화환을 만드는 게 중요하단 말이에요. 니콜에게 주고 올께요!

산드라 : 정말 벌써… 말만 어른이 되어버렸어… 아, 당신은… 그때의….

로안 : 오래간만이에요. 완전히 건강해졌군요. 아이라~.

아이라 : 이 목소리는… 로안 오빠구나! 오빠~.

로안 : 엄마가 하는 말은 잘 듣고 있지?

아이라 : 응!

산드라 : 정말로 고맙습니다. 당신들 덕분이에요… 희망을 버리지 않고 있었기 때문에 아이라는 원래의 모습으로….

로안 : 다행이에요. 하지만 저희들 때문이 아니에요. 산드라씨가 노력했기 때문이죠.

아이라 : 꽃밭에 조금씩 꽃이 늘었어! 보러 가봐!

로안 : 응, 반드시 들릴게!

아이라 : 하지만 오늘은 손님이 잔뜩 있네? 방금 전에도 노래하는 누나가 왔으니까.

로안 : ! 노래하는 누나…는 설마 엘레나씨?

산드라 : 예, 지금은 여행단에 들어가 많은 곳을 돌아다니고 있는 것 같아요. 마을의 입구에서 텐트를 보지 못 했나요?

로안 : 엘레나씨!

엘레나 : 오랜만이야나! 하지만 내가 여기 있는걸 잘 알았네?

로안 : 엘레나씨… 도대체 어째서 이곳에? 지금은 무얼 하고있는 거죠?

엘레나 : 뭐라니? 순회공연을 하고 있는 거야. …아, 로안은 아이라를 보러 온 거구나?

우두머리 : 오, 엘레나! 빨래를 빨리… 오, 손님이야?

엘레나 : 예, 오래 전 동료예요. 금방 갈께요.

우두머리 : 괜찮아, 괜찮아. 동료는 중요한 거지. 자.

로안 : 예술인…을 하고 있나요?

엘레나 : 응, 이 예술단에서 노래를 부르고 있어. 많은 마을을 돌며, 많은 사람들에게 내 노래를 들려주는 거야.

로안 : 하지만 왠지… 정말 바빠 보이네요….

엘레나 : 난, 이 생활이 정말 마음에 들어. 평화롭게 된 세계를 내 눈으로 확인하면서 많은 사람들의 행복한 모습을 보고… 내가 노래하면 모두가 기뻐해 주는 거야. 마음이 평안해지고, 힘이 넘쳐흘러, 하나가 되어…. 그렇게 말하며 기뻐해 주는 사람들을 보고 있으면 노래하지 않을 수 없어. 이게 지금의 나의 기쁨이야.

로안 : 엘레나씨 행복해 보이는군요….

엘레나 : 물론! 모두들 잘 지내지?

로안 : 예, 모두들 행복하게 생활하고 있어요. 하지만….

엘레나 : 아, 류드 말이지?

로안 : 아… 그럼 만나셨나요? 류드씨 돌아왔나요? 아니면 편지라도 왔나요?

엘레나 : 아직 행방불명이겠지. '내게는 아직 해야 할 일이 남아있어'라고 말한 채로….

로안 : 엘레나씨….

엘레나 : 응?

로안 : 정말로 괜찮습니까? 혼자서… 어째서 믿고 있는 거죠? 저는 모르겠어요….

엘레나 : …아하~ 로안? 너 밀레니아에게도 같은 걸 물어 보았지?

로안 : !!

엘레나 : 우리들이 한 일이 모두의 마음을 연결했다고 믿고 있어… 물론 류드도. 하지만 마음 따위는 눈에 보이지 않잖아?

로안 : ….

엘레나 : 그러니까 믿는 게 아니라, 느끼는 거야.

로안 : 예?

엘레나 : 조용히 귀를 기울여 봐. 이 세계에 있는 모든 것이 전해지는 고동을… 마음의 고동을 느끼는 거야. 자 들리지? 내 두근두근하는 마음이 느껴지지? 세계에 가득 찬 리듬을… 마음은 만져보지 않아도 느껴져. 이 고동이 류드의 마음을 전해다 줘. 나는 어디에 있어도, 그 사람을 느낄 수 있어. 그리고….

로안 : 그리고?

엘레나 : 나는 마음속에서부터 믿고 있어. 믿고 있다면 기도는 이루어져. 로안과 내가 만난 것처럼. 마음속에서 원하고 있다면 기도는 이루어지는 거야. …나는 이런 꿈같은 것을 믿고 있는 거야. 류드는 돌아올 거야 분명히. 우리들의 곁으로.

로안 : 엘레나씨….

엘레나 : 나는 이 생각을 사람들에게 전하고 싶어…. 마음의 고동이 인간의 연결을 느끼게 해 줘. 그러니까 이렇게 노래하는 거야.

류드 : 우리들은… 더 이상 기적에 의지하지 않아. 기적이 없다 해도, 사람은 살아갈 수 있어. 나는 그렇게 믿고 있어…. 여기서 우리들이 어떻게 살아가는지 조용히 봐줘. 안녕, 그라나샤벨… …형 듣고 있지?

공략후기

죽어버린 신을 의지하며 살아가는 인간. 절대적인 무엇인가에 의지하지 않고 자신을 믿으며 살아가야 한다는 인간에게 있어서 가장 중요한 것을 느낄 수 있는 게임이었다. 비록 일자진행에 빤히 들여다 보이고 유치한 스토리였지만, 그런 것일수록 우리들은 현실에서 잊고 살아가는 게 아닌가 한다. 떨어지는 퀄리티의 동영상과 숨겨진 요소도 거의 없는 짧은 일자진행 때문에 좋지 않은 평가를 받고 있지만, 해볼만한 게임, '잘 만든 게임 임에는 틀림없다. 특히 DC에 있어서는…. 나름대로 독자적인 전투 시스템 때문과 길지 않은 로딩 때문에 전투를 즐길 수 있는 게임이라고 생각된다.

하지만 이 게임에서 가장 높게 평가될 만한 것은 사운드가 아닌가 한다. 약간은 어두운 게임의 배경과 잘 조화되는 관현악 풍의 배경음악. 그리고 정체를 알 수 없는 언어로 불려지는 엘레나의 엔딩곡… 옛 게임과 비교한다면, 천외마경 2 때의 배경음악을 듣는 것 같은 느낌이 들었다(참고로 필자는 천외마경 2의 사운드를 정말 좋아했다. 특히 필드음과 엔딩곡). 뭐, 어쨌든 RPG가 매우 부족한 DC유저로써 꼭 해볼만한 게임이라고 추천하고 싶다.

두말할 여지가 없는 7월의 베스트 게임

센티멘탈 그래피티 2

Sentimental Graffiti 2



전작 만한 후속작없다는 통념을 완전히 깨트린 작품. 물론 전작의 완성도가 상대적으로 떨어져서 그럴 수도 있지만 지금까지 잡지 등에서 공개되었던 캐릭터 이미지가 그대로 게임 화면에 재현된다는 것만으로도 그 가치는 충분하다. 사람에 따라서는 10시간을 상회하는 플레이시간, 12명의 히로인과 각 수십 개를 넘는 이벤트, 아무도 기대하지 않았지만 이 게임에서 베스트로 뽑을 수 있을 정도로 잘 짜여진 시나리오는 오랜만에 제대로 게임했다는 생각을 들게 해준다. 전작의 주인공이 죽은 후 2년, 미소를 잃어버린 12명의 소녀들, 게임은 시작된다.

공략 ···› 사미

●장르 : 어드벤처 ●제작사 : NEC 인터채널

●발매일 : 7월 27일 ●발매가 : 6,800엔

전작「센티그라 1」

마케팅의 승리였다는 평을 받은 전작. 개발 초기부터 카이 토모히사(甲斐智久)의 일러스트를 비롯하여, 캐릭터 상품의 선행 발매와 각종 이벤트를 개최해 게임이 발매될 당시에는 모두「도키메키 메모리얼」을 능가하는 새턴 최고의 오리지널 미소녀 게임이 되리라 의심치 않았다. 하지만 현재 일반판이 있다지만 아직까지 한번도 구경을 못해봤을 정도로 초회 한정판이 넘쳐나는 상황으로 지독한 악성재고 현상을 보이고 있다(일본 게임샵 앞에서 발로 차면 채이는 게 센티그라1이라고 한다). 새턴의 미소녀 게임으로서는 기록적인 판매량을 거두었으니 상업적으로 볼 때, 결코 실패작이라고는 할 수 없는「센티그라 1」. 게임의 완성도는 논외로 하고, 캐릭터 디자인만 놓고 보면 정말 길이 남을 명작이었다(하지만 선행 판매되었던 이미지와 완성품의 상당한 갭이 문제점으로 지적된다). 결국「센티그라 1」은 게임업계에 두 번 다시 있어서는 안되는 전설의 마케팅과 게임보다는 캐릭터 상품이 유저의 기억에 남게 된다.


▲ 데스크림존의 "이왕이면" 오프닝에 유일하게 대적할 수 있는 오프닝 "암흑태극권"

레퀴엠(requiem) -レクイエム

게임의 오프닝 테마이자 아키라가 연주하는 레퀴엠. 레퀴엠은 라틴어로 죽은 사람의 영혼을 위로하기 위한 미사 음악. 즉 진혼곡(鎭魂曲)을 의미한다. 여담이지만 PS용 안젤리크 천공의 鎭魂曲이란 게임도 진혼곡이라 쓰고 레퀴엠이라 읽는다.

게임의 조작

	이동화면	회화화면
A버튼	건물안으로 들어간다	문장을 넘기거나 선택문의 결정
B버튼	아무 것도 하지 않고 시간을 보낸다	문장을 돌린다
X버튼	스케쥴장을 확인한다	스케쥴장을 확인한다
Y 버튼	조작설명 화면을 표시	조작설명 화면을 표시
스타트 버튼	시스템 메뉴 화면의 표시	시스템 메뉴 화면의 표시
L트리거	누르고 있으면 이동속도 변경	문장을 스킵한다
R트리거	이동속도 변경	대사창을 사라지게 하고, 캐릭터를 확대한다
방향키	거리를 이동	선택문의 선택
아날로그	거리를 이동	선택문의 선택

B버튼

한번 누를 때마다 1시간씩 지나간다. 실수로 눌러서 약속시간을 오버하면 기분 나쁘다. 또한 회화화면에서는 문장뿐만이 아니라 게임자체를 뒤로 돌릴 수 있다. 즉 엔딩 후, 엔딩보컬이 나오고 있을 때, B버튼을 누르면 다시 엔딩으로 되돌아 갈 수 있다.

X버튼

스케쥴을 확인할 수 있다. 필수 이벤트(적색)의 경우 이곳에 표시되며, 약속시간을 잊었을 경우에 유용하다.

스타트 버튼

시스템 메뉴 화면을 표기한다. 여기서 게임의 저장(セーブ)과 로드(ロード)를 할 수 있다. 세이브는 비주얼 메모리가 비어있을 때 총 30개까지 가능하다. 단 세이브와 로드가 한 화면에서 이루어지기 때문에 엔딩전에 세이브하려다 로드를 해버리는 우를 범하지 말도록 하자.


▲ 오프닝 무비. 전작보다는 확실히 좋아졌지만 연출면에서는 여전이 뭔가 하나 부족하다

타이틀 화면

Load Game

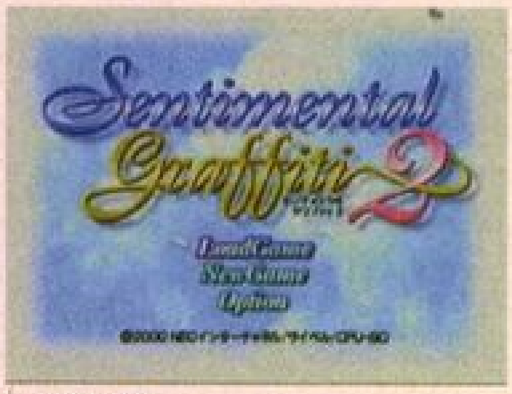
게임을 이어서 시작한다.

New Game

게임을 처음부터 시작한다.

Option

오마케 모드로 한번 이상 본 CG와 시나리오 회상, 사운드 등을 들을 수 있다. 특히 시나리오 회상의 경우, 이벤트와 선택문이 완전히 재현된다.



▲ 타이틀 화면

기본 시스템

기본적인 시스템은 엘프의 동급생 시리즈와 흡사하다. 무대가 되는 맵을 이동해가며 각 캐릭터를 만나고, 이벤트가 발생하고…. 시간이 되면 엔딩이 나온다. 또한 GD 두 번째 장부터는 자신이 선택한 캐릭터만의 스토리가 진행된다. 간단한 시스템과 편리한 인터페이스가「센티그라 2」최고의 장점이다.

4가지 색의 마크로 이벤트 장소 표시

마크에 대해…

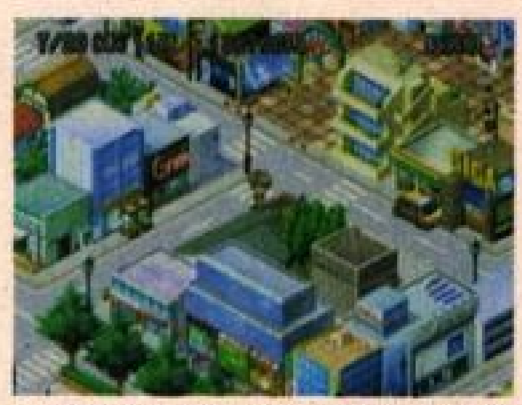
이벤트는 녹색→황색→오렌지→적색의 우선 순위가 적용한다. 황색 이벤트와 오렌지색 이벤트가 같은 장소에서 발생한다면 황색 이벤트는 무시된 채 오렌지색 이벤트가 발생하며, 적색 이벤트는 무조건 일순위로 발생한다. 이건 게임 내에서 별로 신경쓰지 않아도 되는 것이니 넘어가고, 문제가 되는 것은 중복 오렌지색 이벤트인데…. 13시 학교 부실에서 이벤트가 일어난다고 했을 때, 학교에 가면 우선적으로 호노카를 만나는 이벤트가 발생하고 구내안으로 들어가며 뒤이어 카오와 만나는 이벤트가 발생하게 된다. 자칫 잘못하면 그냥 하루가 가버릴 수 있으므로 이런 만남 이벤트는 초반에 미리미리 발생시켜두는 것이 좋다(만나지 않으면 GD2장으로 넘어갈 때까지 사라지지 않는다).

주인공이 이동할 수 있는 곳에는 각 4가지색의 마크가 표시가 된다.

시간은 금. 하지만 돈은?

한번 이동은 기본적으로 1시간, 작은 이벤트가 발생했을 때는 2시간. 그 외 이벤트에 따라 소요 시간이 다르며 때에 따라서는 24시간 이상 소비되는 이벤트도 있다. 각 이벤트마다 여유가 있기 때문에 특별히 신경쓸 필요는 없지만 동시공략을 위해서는 불가결한 요소이기도 하다.

그에 반면 돈은 개념만 있을 뿐 실제 게임 내에서는 아무런 역할도 가지고 있지 않다. 엔 단위까지 표기되기는 하지만 이것은 단순한 수치


▲ 시간은 1시간 단위로. 돈은 아르바이트를 할수록 늘어나기는 하지만….



흰 색

건물의 내부가 있다는 것의 의미한다. 안으로 들어갈 수 있으며 시간은 흐르지 않는다.



황 색

게임의 진행과는 관련없는 이벤트를 표시. 스토리와는 상관없이 각 캐릭터의 이벤트 등을 볼 수 있지만(CG있음) 이것을 보게 되면 그 캐릭터의 엔딩을 볼 수 없게 되는 경우도 많다.



녹 색

게임의 진행과는 관계없는 각 히로인의 이벤트. 반복되어 나오는 경우가 많으며 무시해도 상관없다



오렌지색

중요 이벤트. 맵을 이동하는 목적은 이 오렌지색 이벤트를 찾기 위해서라고 해도 과언이 아니다. 이 이벤트를 모두 달성해야만 데이트를 비롯한 필수 이벤트가 발생하며 시간적으로 어느 정도 여유가 있기 때문에 몇몇 이벤트를 제외하면 날짜는 별로 정도 늦어도 상관없다. 예를 들어 호노카와의 첫 촬영 이벤트 날짜가 4월 23일이라고 할 때, 23일 이전에 정해진 회수만큼 오렌지색 이벤트를 발생시켜 날짜를 잡아야 한다.



적 색

필수 이벤트. 이 이벤트를 놓치면 그 캐릭터의 엔딩은 포기하는 것이 좋다. 데이트나 중요한 약속 이벤트로 1시간이라도 늦으면 그대로 끝. 적색 이벤트는 스케줄 표에 표시되니 항시 체크해두자.

일 뿐, 데이트 비용이 없어서 이벤트가 발생하지 않거나 하지는 않으니 완전히 무시해도 상관없다.

게임의 플레이 기간

4월 10일부터 7월까지(캐릭터마다 조금씩 다르다). 오전 9시부터 오후 23시까지 이동하게 되며 23시 이후에는 무조건 집으로 돌아오게 된다. 시간대는 9-12시가 오전, 13-16시가 오후, 17-18시시가 저녁, 19-23시까지가 밤으로 오렌지색 이벤트는 시간이 정해진 아르바이트를 제외하면 이 시간대별로 발생한다(9시에 발생하는 이벤트는 적어도 최소 12시까지는 유효하다). 또한 6월 10일에는 촬영여행을 함께 갈 캐릭터를 선택하게 되며 25일 대학제를 기준으로 그 캐릭터만의 시나리오가 진행된다.

엔딩 종류는 4가지

해피엔딩

게임의 베스트 엔딩. 엔딩을 본 캐릭터가 자신의 곡을 부르며 엔딩 스텝롤 후에 한번 더 이벤트가 발생한 후 Fin이라고 나온다. 가장 보기 쉬운 엔딩이기도 하다.



▲ 캐릭터 이벤트CG와 함께 엔딩곡이…

베터엔딩

분명 배드는 아니지만 어딘가 부족한 듯한 엔딩. SG Girls(Sentimental Graffiti Girls-센티 그라 전 캐릭터 합창)가 엔딩곡을 부르며 스텝롤 후에 바로 Fin이라고 나온다. 문제는 해피엔딩에 비해 난이도가 너무 높다는 것.



▲ 왜인지는 모르지만 해피엔딩보다 조건이 어렵다

굿엔딩

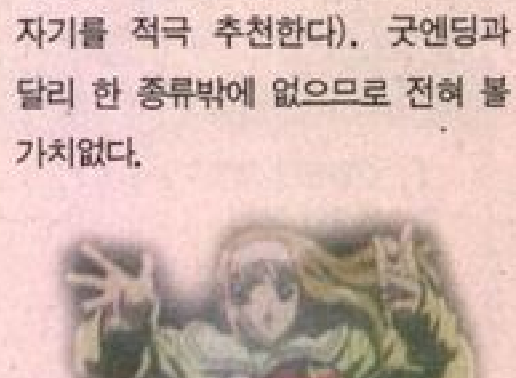
일반적인 미소녀 게임의 배드엔딩에 속한다. 엔딩곡도 없이 쓸쓸히 스텝롤만 흘러나온다. 보는 방법도 매우 간단하며 GD 2장으로 넘어간 후, 아무 것도 하지 않고 7월 마지막날까지 잠만 자면 된다. 하지만 CG가 있고 전 캐릭터마다 엔딩이 다르기 때문에 어쩔 수 없이 한번씩은 봐야 되는 것들.



▲ 굳이 설명할 필요는 없을 듯

배드엔딩

6/25일 대학제에 사진을 전시하지 못하면 배드엔딩. 보는 방법도 간단하여 아무 캐릭터의 사진도 전시하지 않고 6/25일까지 보내면 된다(잠자기를 적극 추천한다). 굿엔딩과 달리 한 종류밖에 없으므로 전혀 볼 가치없다.



DREAMCAST

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

일단 동시공략 가능. 하지만…

최근 추세에 맞게 「센티그라 2」도 동시공략을 할 수는 있지만 큰 실용성은 가지고 있지 않다. 12명의 캐릭터는 3개의 그룹으로 묶여있으며 각 그룹내의 캐릭터는 동시공략을 할 수 없다. 즉 동시공략이 가능한 것은 각 그룹별로 한 캐릭터씩 총 4명으로 동시 공략을 했다고 해도 6/10일에는 한 캐릭터를 선택하고, 이후에는 그 캐릭터의 시나리오가 진행되기 때문에 전작과 같은 큰 효과를 기대하기는 힘들다.

여대생 그룹
사와타리 호노카, 모리이 카오, 엔도 아키라

전문대 그룹
야마모토 루리카, 나나세 유, 아야사키 와카나

기타 그룹
나가쿠라 에미루, 아다치 타에코, 스기하라 마나미

Story

보낸이가 적혀있지 않은 한통의 편지로 시작된 12소녀와의 만남. 하지만 전작의 주인공은 갑작스러운 교통사고로 12명의 소녀를 남긴 채 떠나간다. 그리고 몇 년의 세월이 흘렀지만 그 소녀들에게는 미소를 찾을 수 없었다. 동경의 대학. 이번작의 주인공이 되는 시이나 코헤이는 광화부 소속으로(일반적으로 사진부라고 하는…)타케노우치 마코토 선배에게서 이번 대학제에 쓸 미소녀 포토레이트를 주문받는다. 모델을 찾기 위해 거리를 헤매며 전작의 12소녀들을 하나둘 만나기 시작하지만 그녀들에게는 사진에 꼭 필요한 자연스러운 미소가 없었다. 코헤이는 자신의 사진을 위해, 그리고 그녀를 위해 미소를 되찾아주려 한다.

※ 주인공의 이름은 시이나 코헤이로 설정되어 있다.

무대가 되는 맵



1. 주인공의 자택
2. 텐카와 대학
3. 보육원
4. 단대(한국의 전문대)
5. 아야사키 병원
6. 니지사와 역
7. 천하
8. 서운사
9. 니지사와 공원
10. 텐카와 대학병원
11. 백화점
12. 패스트푸드
13. JAM-Freedn
14. 키친24
15. 플라네타륨
16. GIGA
17. 케름
18. 영화관
19. 시마하라 음악 사무소
20. 엣센(패밀리 레스토랑)
21. 동도 채널(방송국)
22. 선술집
23. 죽림당(헌책방)
24. 카라오케 도미소(노래방)
25. 타카노 서점
26. SEIYO(슈퍼)
27. 플로워
28. NECO마트(편의점)
29. 아오바 출판
30. 거리 모퉁이

사와타리 호노카(澤渡 ほのか)



12명의 캐릭터를 총괄하는 히로인. 성적우수, 용모단정, 작년에는 미스학원에까지 선발되는 등, 캠퍼스의 꽃으로 불리는 존재이다. 당연히 수많은 남학생들이 그녀에게 접근하지만 극단적인 남성공포증과 파더 컴플렉스를 가지고 있어, 일방적으로 그들의 접근을 거부한다. 어렸을 적부터 승마를 해왔기 때문에 말을 좋아하며, 학교에서는 아르바이트로 말을 돌보고 있다.

공략 Complete (이벤트CG 달성 100%)

게임의 히로인. 대부분 있는 시간대와 장소가 정해져 있기 때문에 별 어려움없이 엔딩을 볼 수 있다. 선택문에도 특별히 망설여지는 부분이 없고, 무엇보다 베터엔딩과 해피엔딩을 마지막에 선택할 수 있다는 점이 역시 히로인답다. 다만 마지막 이벤트가 7월 27일에 끝나기 때문에 날짜에 신경을 써야한다(이틀 이상 이벤트가 밀리면 해피엔딩은 볼 수 없다). 캐릭터 자체가 히로인이기 때문에 모든 것이 평균이상이며 시나리오도 꽤 좋은 구성을 가지고 있다. 특히 호노카의 해피엔딩은 꼭 한번 봐두는 것이 좋다(전혀 다른 일면을 볼 수 있다).

날짜	시간	장소	선택문
4/10	9시	대학	
4/10	13시	대학구내	
4/11	9시	대학	카호를 부른다 (聲をかける)
4/11	13시	대학정원	
4/12	13시	대학교실	
4/12	15시	대학교실	
4/13	13시	대학구내	소개해달라고 한다 (紹介してもらう)

분기 4/17

열심히 부탁하다(熱心に頼みこむ)
- 해피엔딩 루트

무리하게 부탁하지 않아도 돼 (無理に 頼まなくていい)
- 베터엔딩 루트

호노카 사진촬영

카호의 부탁으로 겨우 촬영제의를 받아들인 호노카. 일요일 공원에서 촬영을 하지만 호노카는 전혀 웃는 얼굴을 보이지 않는다. 웃는 얼굴을 커녕, 사진을 찍을 때마다 점점 침울해진다.

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	대학교실	열심히 부탁한다(熱心に 頼む)
4/18	13시	대학구내	
4/23	9시	공원	
4/24	13시	대학부실	
4/25	13시	대학구내	촬영 감상을 묻는다(撮影の感想を聞く)
4/25	19시	자택	
4/26	13시	대학정원	부른다(聲をかける)
4/27	9시	대학	
4/28	9시	대학	한번 더 모델을 할지 묻는다 (もう一度モデルをするかどうか聞く)
4/29	9시	대학	말을 할 때까지 기다린다(話しかけてもらうのを待つ)
4/30	19시	자택	23시까지
5/8	13시	대학 카페테리아	그것보다는 사와타리씨를(それより澤渡さんを)
5/9	9시	백화점	
5/10	9시	서점	
5/11	13시	대학정원	
5/12	13시	대학 마굿간	
5/13	13시	대학 마굿간	
5/14	13시	대학 마굿간	
5/15	13시	대학 마굿간	
5/16	13시	대학 마굿간	
5/17	13시	대학 마굿간	
5/18	13시	대학 마굿간	
5/19	13시	대학 마굿간	
5/20	9시	거리 모퉁이	
5/21일	13시	대학 마굿간	
5/22	13시	대학 마굿간	
5/23	13시	대학 마굿간	
5/24	13시	대학 마굿간	
5/25	13시	대학 마굿간	
5/26	13시	대학 마굿간	
6/1	9시	백화점	
6/2	9시	플로워	
6/10	19시	자택	사와타리 호노카(澤渡ほのか)
6/17	9시	자택	
6/19	13시	대학교실	
6/25	대학		

날짜	시간	장소	선택문
6/26	9시	대학	모델 해주는거지?(モデルしてくれるんだよね)
6/27	13시	대학정원	
6/28	13시	대학 마굿간	
6/29	9시	자택	
6/30		자택	
7/1	13시	대학부실	
7/2	13시	대학 마굿간	
7/3	13시	대학 마굿간	
7/4	13시	대학 마굿간	
7/5	13시	대학 마굿간	
7/6	13시	대학 마굿간	
7/7	13시	대학 마굿간	
7/8	13시	대학 마굿간	
7/9	13시	대학 마굿간	
7/10	9시	서점	
7/11	13시	대학교실	
7/12	13시	대학 마굿간	
7/13	13시	대학 마굿간	친구도 될 수 없는거야?(友達にもなれないの)
7/15	13시	대학교실	
7/16	13시	대학교실	
7/17	9시	자택	
7/19	13시	대학교실	
7/20	9시	자택	부탁해(頼む)
7/21	13시	대학옥상	사진을 찍어도 되는지 묻는다(寫眞を撮ってよいか聞く)
7/22	13시	대학정원	호노카가 특별하게(ほのかが特別ななにかに…)
7/23	19시	자택	
7/24	9시	마을 모퉁이	함께 이노센트 아이를 만난다 (一緒にイノセント-アイに會う)
7/25	13시	대학부실	호노카를 좋아해(ほのかのことが好きだ)
7/26	13시	대학 마굿간	
7/27	9시	플라워	
7/27	13시	대학 마굿간	좋아한다고 말한다(好きだと傳える)

7월 25일 호노카는 소중한 친구다(ほのかは大切な友達だ)를 선택하면 베터엔딩으로, 7월 27일 말의 관리는 맡겨 둬(馬の世話は 任せて)를 선택해도 베터엔딩이 나온다.

DREAMCAST

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	대학교실	열심히 부탁한다
4/17	13시	대학교실	2시간 무리하게 부탁하지 않아도 돼 (無理に頼まなくてもよい…)
4/18	13시	대학교실	말을 건다(声をかける)
4/19	13시	대학구내	부른다(声をかける)
4/20	13시	대학구내	말을 붙여본다(話しかけてみる)
4/21	13시	대학구내	부른다(声をかける)
4/23	9시	공원	포기하고 싶지 않아(あきらめたくない)
4/24	9시	대학	
4/25	13시	대학정원	
4/25	19시	자택	
4/26	9시	대학	모델이 되어달라고 부탁한다(モデルになってほしいと頼む)→포기하고 싶지 않아(あきらめたくない)
5/8	9시	대학	
5/9	13시	대학정원	やる(하겠어)
5/10	13시	대학 마굿간	
5/11	13시	대학 마굿간	가볍게 말을 걸어본다(軽口を叩いてみる)
5/12	13시	대학 마굿간	
5/13	13시	대학 마굿간	
5/14	13시	대학 마굿간	
5/15	9시	거리 모퉁이	
5/29	13시	대학교실	
6/6	13시	대학 마굿간	
6/7	9시	백화점	쇼핑에 대해 물어본다(買物について尋ねる)
6/8	9시	대학	
6/9	13시	대학부실	
6/10	13시	대학정원	말을 건다(声をかける)
6/11	19시	자택	사와타리 호노카(澤渡 ほのか)
6/14	19시	자택	
6/25	강제	대학제	
6/26	13시	대학교실	
6/27	13시	대학 마굿간	
6/28	13시	대학 마굿간	하겠어(やる)
6/29	13시	대학 마굿간	묻지 않는다(聞かない)
6/30	13시	대학 마굿간	해 보겠어(やってみる)
7/1	13시	대학교실	
7/2	9시	대학	
7/3	13시	대학 마굿간	
7/4	19시	거리 모퉁이	내가 상담에 응해줄게(僕が相談にのってあげる)
7/5	13시	대학옥상	
7/6	9시	자택	친구도 될 수 없는 거야?(友達にもなれないの？)
7/7	9시	대학	최고의 친구야(最高の友人だ)
7/8	13시	대학교실	
7/9	13시	대학교실	
7/10	13시	대학정원	좀더 기다린다(まだ待つ)
7/11	9시	자택	
7/12	강제	-	다음에 찍자(今度撮ろう)
7/13	9시	역	
7/14	9시	대학	어느 쪽이라고도 할 수 없어(どちらともいえない)
7/15	9시	플라워	
7/16	13시	대학 마굿간	말을 돌보는 것은 맡겨둬(馬の世話は)



▲ 사진찍는 것을 굉장히 싫어하는 호노카. 그 이유는 추억이 남기 때문이라는데…

호노카 위기?

동네 골목에서 양키들이(정말로 이름이 양키라고 되어있다) 호노카에게 찝적된다. 코헤이는 호노카를 구해주지만 아무런 인사도 없이 그냥 달아나 버린다. 하지만 다음날 착실히 고맙다고 인사해주니 상관없지만….

7월 12일 손으로 카메라 흉내를 낸다(手でカメラのマネをする)를 선택하면 해피엔딩 루트로 진행(해피엔딩 루트 7월 21일). 7월 16일 좀더 사진이 찍고 싶었어(もっと写真が撮りたかった)를 선택하면 굿엔딩이 나온다.



▲ 호노카 위기. 우연이 지나가던 코헤이가 구해주지만 호노카는 아무 말 없이 가버린다

마굿간 아르바이트

북해도에 있을 때부터 말을 좋아했던 호노카는 대학 마굿간에서 아르바이트를 하고 있었다. 그 사실은 안 코헤이도 그 때부터 함께 아르바이트를 하게 된다. 처음에는 경계를 하던 호노카지만 진심으로 일하는 그에게 조금씩 마음을 열기 시작한다.



▲ 호노카를 위해. 우선 말에게 관심을 보이는 코헤이

촬영여행

호노카에게 자신의 마음을 편지에 담아 보낸 코헤이. 호노카는 사진부의 촬영여행에 동참해 주게 된다. 그리고 사진촬영…. 호노카가 수영복 차림으로 등장하자 너도나도 할 것 없이 서로 사진을 찍으려 한다.



▲ 뒤에 있는 저 두 명은… 호노카에게 완전히 묻힌다

그 때 코헤이는 처음으로 호노카를 사와타리 씨가 아닌 호노카라는 이름으로 부르게 된다.

생일 파티

생일이 며칠 지나기는 했지만 코헤이는 호노카의 생일을 축하해주기로 한다. 함께 영화를 본 후, 와인을 준비해놓고 자신의 집으로 호노카를 초대하는 코헤이. 하지만 술에 약한 호노카는 이 내 쓰러져 버린다. 무심코 사진을 찍어버리지만 다음날 혹시 사진을 찍었냐는 호노카의 질문에 솔직히 그렇다고 말하자 웃는 얼굴로 용서해준다.



▲ 남의 집에 와서 술먹고 잠드는 것은 별로 좋지 못한 행동이다

낙하

어느 정도 친해졌다고 생각했지만 호노카가 갑자기 코헤이를 피하기 시작한다. 아무런 말도 하지 않은 채… 의도적으로, 그러던 어느 날 코헤이는 혼자서 승마를 하다가 호노카를 발견, 멋진 모습을 보여주겠다며 무리하게 달리다가 말에서 떨어진다. 그리고는 병원에 실려가 다



▲ 떨어진 건 난데 왜 니가 울어?

음날 퇴원하는 그를 호노카가 기다리고 있었다. 호노카는 코헤이의 카메라와 사진에 대한 열정을 보고, 자신도 바뀔 수 있다고 생각했지만, 그것이 무서워 피하기만 했다며…. 또 다시 사랑에 상처받는 것이 무섭다고… 하지만 친구는 관계없지 않나는 코헤이의 말에 호노카는 납득하고 두 사람은 다시 사이가 좋아진다. 물론 친구로서….

해피엔딩

방학 기간 중에는 북해도에 잠시 다녀오겠다는 호노카. 코헤이는 그녀에게 좋아한다고 고백하지만 호노카는 거짓말쟁이라며 화를 내고는 달려가 버린다.

코헤이: *사와타리 씨…. 내가 싫어진걸까…. 여름방학 동안 할 일이 없어져버렸네. 혼자서 중얼거리는 것도 한심하잖아. 고민하고 있을 줄 알았다면 차라리 뒤쫓아 갔을 텐데…. 뒤쫓아가? 맞아! 나도 여름방학이라는 사실을 기억해냈다. 북해도까지 경비는 30,000엔. 경비만 있다면 갈 수 있어. 좋아! 바로 북해도로 출발이다! 나는 비행기 안에서 사와타리 씨에게 편지를 썼다. 만약 만날 수는 없어도 편지는 전해줄 수 있을거야. 사진과 함께 자신의 마음을 담아서….*

북해도에 도착한 코헤이는 호노카의 집으로 찾아가지만 아무도 없다. 코헤이는 희미한 기억을 살려 호노카 아버지의 대학을 찾아가기로 한다.

호노카: *설마….*
코헤이: *다행이야. 만날 수 있어서….*
호노카: *어째서….*
코헤이: *데리러 왔어.*
호노카: *하지만… 난…*
코헤이: *영원한 이별이 아니라고는 해도 기다리기 힘들었어.*
호노카: *난….*
코헤이: *나는….*
호노카: *말하지 마!*
코헤이: *….*
호노카: *더 이상 무슨 말을 들으면 견딜 수 없을 것 같아.*

나는 조용히 편지를 건내 주었다.

호노카: *이건?*
코헤이: *나의 마음…*
호노카: *추억을 남기는 것을 싫다고 했잖아…*
코헤이: *괴로운 추억이라도 아무 것도 없는 것보다는 훨씬 낫다고 생각해*
호노카: *억지…잖아.*
코헤이: *그렇게라도 하지 않으면 받아주지 않을 것 같으니까….*
호노카: *아….*

사와타리씨는 편지의 감촉을 확인하는 듯 하더니 봉투를 열고 안에 있는 사진을 꺼내들었다.

호노카: *사진이… 들어있네.*
코헤이: *그래.*
호노카: *내가 싫어하는 것들뿐….*
코헤이: *아니라고 생각해.*
호노카: *응?*
코헤이: *사실은…. 정말로 좋아하니까 잃게 되는 것이 무서웠던 거야.*
호노카: *어째서 네가 그런 것을 알고 있는 거지…. 나조차도 몰랐던 것인데….*
코헤이: *호노카에 대한 것만 생각하고 있으니까…*
호노카: *모델로 하고 싶었던 것 뿐이냐?*
코헤이: *글세…. 하지만 지금은 조금 달라.*
호나카: *응?*
코헤이: *사진을 찍고 싶은 게 아니라 호노카를 찍고 싶어*

호노카의 눈동자가 조금 흔들렸다.

호노카: *뭐라고 말하면 좋을지 모르겠어.*
코헤이: *답변은 천천히 해줘도 돼.*
호노카: *응….*

나는 그녀를 뒤로했다.

호노카: *아… 전화… 할게…*
코헤이: *응*

전할 수 있는 것은 전했어. 이제는 기다리기만 할뿐. 내가 북해도에서 돌아오자 부재중 전화에 메시지가 녹음되어 있었다.

호노카: *여보세요… 호노카입니다. 이틀 후에 돌아갑니다. 대학으로 마중 나와 주십시오.*
코헤이: *(호노카…. 그녀가 어떤 결론은 내렸더라도 나의 마음은 더 이상 변하지 않아.)*

나는 시간에 맞게 대학에 도착. 그녀를 기다렸다. 언제나 익숙해져 있는 풍경 속에서 호노카가 모습을 들어냈다.

코헤이: *호노카. 어떤 얼굴을 하고 만나야 하는 걸까… 무작정 찾아간 것 때문에 화라도 나있다면…. 하지만 이제 와서 그런 생각을 해봤자….*

고민하고 있는 나에게 호노카의 목소리가 들려왔다.

호노카: *돌아왔어*
코헤이: *!… 어서와…(그 한마디에 모든 것을 알 수 있을 것 같았다)*
호노카: *아버지가 놀라시던걸. 모처럼 돌아왔는데 벌써 돌아가냐고….*
코헤이: *미안….*
호노카: *아니… 내가 결정한거야….*
코헤이: *그래….*
호노카: *난… 뭐라 말하면 좋을지 모르니까….*
코헤이: *아니, 됐어… 돌아와 준 것만으로….*
호나카: *안돼! 네가 괜찮다고 해도 나는 그렇지 않아.*
코헤이: *….*
호노카: *편지…. 써왔어…. 읽어… 주겠어…?*

나는 그 자리에서 편지를 열어봤다.

호노카: *저는 사랑을 무서워하고 있습니다. 마음속 깊이 소중하게 생각해온 보석이 없어지는…. 그런 것은 이제 싫으니까…. 하지만 보석이 없는 텅빈 마음도 싫습니다. 도망가기만 하는 자신은 이제 끝내기로 했습니다. 나는 나의 약한 부분을 항상 보충해가며 살고 싶습니다. 가능하면 당신과 함께…. 사와타리 호노카.*

코헤이: *호노카*
호노카: *오해는 하지마. 난 아직 연애를 할 생각은 없어.*
코헤이: *응….*
호노카: *우선 남성공포증을 고쳐야지.*
코헤이: *응….*
호노카: *누군가의 도움을 받거나 의지를 하지 않고, 나 자신이 강해지고 싶어.*
코헤이: *그래.*
호노카: *그리고 언젠가 한사람의 여성으로서 살아갈 수 있는 날이 오면…. 너와 연애를 하고 싶어.*
코헤이: *(계속 기다리고 있을게. 사와타리 씨)*



▲ 호노카의 마음이 담긴 편지…

우리들의 새로운 시간이 시작된다.

호노카: *너무해. 그렇다고 해도 한번 더 수영복 사진이 찍고 싶다니!*
코헤이: *그렇지만 전에는 다른 사람이 방해가 됐잖아.*
호노카: *몰라!*
코헤이: *그렇게 싫어하지 않아도 되잖아.*
호노카: *창피하다고 하잖아.*
코헤이: *예쁘니까 괜찮아.*
호노카: *그런 문제가 아니라니까….*

호노카는 귀엽게 토라져 있다. 나에게만 보여주는 표정. 어떤 미소보다, 어떤 눈물보다 이 무방비한 미소만이….

호노카: *아… 웃었지? 내가 화나있는데 웃은 거지?*
코헤이: *웃지 않았어.*
호노카: *웃었잖아. 너무해…*

호노카는 결코 화나있는 얼굴이 아니었다. 나의 눈을 바라 봐.

코헤이: *…*
호노카: *정말…. 이젠 몰라……… 우후후후… 하하하하…*

DREAMCAST



▲ 이런 표정을 지어주는 애인이 있다면 정말 행복하다고 자부해도 좋다



▲ 도대체 바라는 게 뭔데?

호노카의 밝은 웃음소리가 파란하늘에 울려 퍼진다. 여름과 우리들의 시간은 이제 시작되었다. 나는 이제부터도 계속해서 호노카의 새로운 표정을 보게 될 것이다.

베터엔딩

코헤이는 결국 호노카에게 고백하지 못했다. 그리고 얼마 후, 북해도로 내려간 호노카에게 돌아온다는 전화가 왔다. 역까지 마중 나간 코헤이. 호노카는 동경에는 기다려주는 친구가 있다고 말하고는 일찍 돌아왔다고 한다. 물론 기념품도 잊지 않고… 호노카가 동경에 내려와 최초로 만든 남자 친구 코헤이. 남은 여름을 두 사람은 모델과 카메라맨의 관계를 넘어선 친구로서 남은 여름을 함께 보내게 된다.



▲ 호노카의 촬영을 위해 찾아온 산. 코헤이가 어디든지 상관없다고 말했는지 호노카는 산 정상에서 촬영하고 싶다고 한다. 두 사람은 사이가 꽤 가까워 졌지만 아직도 뭔가 부족하다. 코헤이는 기다릴 뿐. 호노카가 자신만을 의해 미소지을 때를-.



▲ 코헤이를 남자로서 전혀 의식하지 않는다

굿엔딩

호노카와 코헤이는 더 이상의 관계 진전없이 평범하게 지낸다는 내용. 마지막에 이제부터가 시작이다…라는 대사와 함께 끝난다.

스기하라 마나미(杉原 眞奈美)



2년전 사고의 충격으로 아직까지 대학병원에 입원해 있는 마나미. 이미 삶의 의지가 없는 그녀는 몸은 회복했지만 정신적으로는 아직도 불안정한 상태이다. 원래부터 몸이 약하고 말이 없었던 탓인지 현재는 동경에서 마나미를 돌봐주고 있는 고모를 제외하면 타인과는 의사소통이 거의 이루어지지 않는다. 완벽한 포커페이스…라기 보다는 감정의 기복이 전혀 없다고 해야 하나? 하지만 새를 좋아하는지 새를 볼 때만은 사고 이전의 자연스러운 미소를 보여준다. 「센티그라」에서도 상위 클래스에 속하는 인기 캐릭터. 인기비결은 당연히 병약소녀이기 때문(이라고 생각).

공략 Complete

있는 곳은 병원 한군데로 정해져 있기 때문에, 시간대만 기억하면 무난히 엔딩을 볼 수 있다. 시나리오의 완성도가 높고, 엔딩 분기도 의외로 알기 쉬워서 처음 「센티그라 2」를 접하는 사람들에게 추천하는 캐릭터.

분기 5/8

手紙を書く(편지를 쓴다)→해피엔딩 루트
手紙を書かない(편지를 쓰지 않는다)→베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문	
4/10	9시	대학병원	2시간	
4/10	11시	역	2시간	
4/10	13시	대학병원 정원	2시간	
4/10	15시	대학구내	2시간	
4/11	9시	대학병원 정원	2시간	
4/12	9시	대학병원	2시간	
4/13	9시	대학병원 로비	2시간	
4/17	9시	대학병원 로비	2시간	화제를 바꾼다(話題を變える)
4/18	9시	대학병원 2F 복도	-	촬영의뢰를 한다(撮影依頼を重ねる)
4/22	9시	대학병원 2F 복도		
4/23	19시	자택	23시까지	편지를 쓴다(手紙を書く)
4/26	9시	대학병원 로비	2시간	편지를 전해준다(手紙を渡す)
4/29	9시	대학병원	2시간	좀더 사진을 가지고 올게(もっと寫眞を持ってくるよ→今度から?)
5/2	9시	대학병원	2시간	
5/5	9시	대학병원 로비	2시간	
5/6	9시	대학병원	2시간	

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문	
5/8	9시	대학병원	2시간	편지를 쓴다(手紙を書く)
5/11	9시	대학병원		편지를 쓴다(手紙を書く)
5/12	19시	자택	23시까지	
5/15	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
5/18	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
5/21	9시	대학병원 정원	17시까지	손을 흔들며 인사한다(手を振って合圖する)
5/24	9시	대학병원 2F 복도	2시간	마나미의 기분을 확인한다(彼女の氣持ちを確かめる)
5/27	9시	대학병원 2F 복도	2시간	몸은 괜찮아?(體調は大丈夫?)
5/30	9시	대학병원 2F 복도	2시간	잘했다고 칭찬해준다(よくやったと褒める)
6/10	19시	자택		스기하라 마나미(杉原真奈美)
6/11	9시	대학병원 2F 복도		곤란해(困る)
6/25	자동	대학	23시까지	
6/26	9시	대학병원	2시간	그래도 만나고 싶다고 부탁한다(それでも會いたいと頼む)
6/27	9시	대학병원	2시간	한번 더 노크한다(もう1度ノックする)
6/28	17시	자택		
6/29	9시	대학병원	2시간	조금 기다려 본다(少し待ってみる)
6/30	9시	대학병원 2F 복도	2시간	또 웃어봐(また 笑ってよ)
7/1	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
7/2	9시	대학병원	2시간	
7/3	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
7/4	9시	대학병원 2F 복도	2시간	한번 더 노크한다(もう1度ノックする)
7/5	9시	대학병원 2F 복도	2시간	보러간다(見に行く)
7/6	9시	대학병원	2시간	보러간다(見に行く)→너의 힘이 되고 싶다고 이야기한다(君の力になりたいと話す)
7/7	9시	대학병원	2시간	병실에서 휴양(病室で休養…)→여기서 잠시 기다린다(ここでしばらく待つ)
7/8	9시	대학병원 2F 복도	2시간	시를 읽게 해줬으면 좋겠어(詩を讀ませて欲しいな)
7/9	9시	대학병원 2F 복도	2시간	내가 싫어진거야?(僕のこと嫌いになったんだ?)
7/10	9시	대학병원 2F 복도	2시간	앞질러 간다(先回り…)
7/11	9시	대학병원 2F 복도	2시간	계속 함께 있겠다고 약속한다(ずっと一緖にいると約束する)
7/12	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
7/13	9시	대학병원 2F 복도 병실	23시까지	
7/14	9시	대학병원 2F 복도		

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문	
5/8	9시	대학병원	2시간	편지를 쓴다(手紙を書く)
5/8	9시	대학병원	2시간	편지를 쓰지 않는다(手紙を書かない)
5/9	9시	대학병원	2시간	진실을 말한다(真實を話す)
5/10	9시	대학병원 2F 복도	2시간	편지를 쓰지 않는다(手紙を書かない)
5/11	9시	대학병원 2F 복도	2시간	편지를 쓰지 않는다(手紙を書かない)
6/10	19시	자택	23시까지	스기하라 마나미(杉原真奈美)
6/11	9시	대학병원 2F 복도	2시간	진실을 말한다(真實を話す)
6/25	자동	대학병원	23시까지	
6/26	9시	대학병원	2시간	
6/27	9시	대학병원 2F 복도	2시간	한번더 노크한다(もう１度ノックする)
6/28	9시	대학병원	2시간	
6/29	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
6/30	9시	대학병원	2시간	부른다(聲をかける)
7/1	9시	대학병원 2F 복도	다음날까지	좀더 기다린다(もっと待つ)
7/3	9시	대학병원 정원	2시간	잠시 기다려 본다(少し待ってみる)
7/4	9시	대학병원 2F 복도	2시간	좋지 않아(よくない)
7/5	9시	대학병원 2F 복도	2시간	
7/6	9시	대학병원 정원	2시간	
7/7	9시	대학병원 정원	2시간	손을 흔들며 인사한다(手を振って合圖する)
7/8	9시	대학병원 2F 복도	2시간	잘했다고 칭찬한다(よくやったと譽める)
7/9	9시	대학병원 2F 복도	2시간	괜찮다고 말한다(大丈夫だと言う)
7/10	9시	대학병원 2F 복도	2시간	미리 짐작한다(邪推する)
7/11	9시	대학병원 2F 복도	2시간	보러 간다(見に行く)
7/12	9시	대학병원	2시간	보러 간다(見に行く)
7/13	9시	대학병원	2시간	최종적으로 정원(最終的に中庭)
7/14	9시	대학병원 2F 복도	2시간	멋있는 사람이었네(素適な人だったんだね)
7/15	9시	대학병원 2F 복도	2시간	잠시 훔쳐본다(しばらく覗いて見る)
7/16	9시	대학병원 2F 복도	23시까지	
7/17	9시	병원		

POINT

7월 12일 네가 확실히 해야지(君がしっかりしなきゃ)를 선택하면 해피엔딩 루트로 들어갈 수 있다.

마나미와의 만남

장기간 병원에 입원해 있는 마나미. 코헤이는 그녀를 처음 본 순간 이번 대학제의 모델로 결정한다. 그 후, 병원에 찾아가 부탁해보지만 그녀는 그런 것에는 별 관심이 없는 듯, 정중하게 거절한다. 하지만 그 후에도 계속해서 찾아가 부탁하자 결국은 모델이 되어 주기로 한다.



▲ 병원에서 미소녀와의 조우

오해

마나미를 모델로 사진을 찍었지만 전혀 웃는 얼굴을 보여주지 않는 마나미. 카메라를 보고 긴장한 것이 아닌, 마치 웃는 방법을 잊어버린 것 같은…. 그 후 코헤이는 마나미에게 편지를 보낸다. 하지만 마나미는 그 편지가 죽은 그에게서 오는 편지라 생각하게 되고 답장을 쓴다. 마나미 고모의 부탁으로 계속해서 편지와 답장을 쓰는 코헤이. 마나미는 점점 건강을 되찾고, 대학제에 오지만 코헤이는 모든 사실을 털어 놓는다. 마나미는 충격을 받아 쓰러지고, 조금씩 회복해가던 몸은 다시 예전 상태로 되돌아가 버린다.



▲ 코헤이의 편지를 그에게서 받은 편지라 멋대로 생각한다

다시 회복!

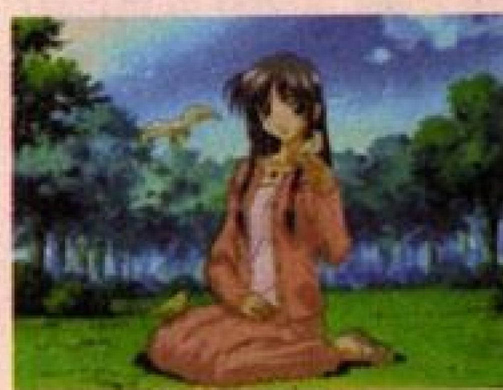
코헤이는 계속해서 병원을 방문하지만 마나미는 만나주지 않는다. 어느 날 떠나간 줄 알았던 리리아(마나미가 돌보던 새)가 마나미에게로 돌아오자, 그녀는 기운을 되찾는다. 그리고는 조금씩 회복되고, 재활훈련에까지 들어가게 된다. 마나미의 재활훈련을 조용히 지켜보는 코헤이. 마나미는 예전처럼 웃을 수 있게 되었다. 하지만 "언제나 웃을 수 있게 되었네"라는 코헤이의 말을 들은 이후로는 갑자기 코헤이를 피하기 시작한다. 도대체 어째서…. 갑자기 마음이 바뀐 마나미를 계속해서 찾아오는 코헤이. 어느날 복도에서 마나미를 만나지만 휠체어를 끌고 도망가던 그녀는 계단에서 구른다.



▲ 하지만 기적적으로 마나미는 멀쩡하다

고백

불행 중 다행인지 마나미는 별다른 부상을 입지 않았다. 왜 자신을 피했는지 묻는 코헤이. 마나미는 두려웠던 것이다. 좋아하는 사람이 또 다시 자신의 앞에서 없어지는 것을…. 코헤이는 자신은 언제까지 마나미의 곁에 있는다고 고백한다. '언제까지…' 그 말을 듣고 안심하는 마나미. 몸도 어느 정도 회복되었으니 두 사람은 공원으로 피크닉을 가기로 한다. 다음날 공원…. 저녁까지 즐겁게 지내지만 갑자기 마나미의 상태가 안 좋아진 듯하다. 결국은 쓰러져버린 마나미.



▲ 센티그라 1에서도 비슷한 장면이 있었다

해피엔딩

나는 오늘도 그녀의 병실을 방문했다. 어제 피크닉에서 갑자기 열이 났기 때문에 아직 완전히 회복된 것 같지는 않지만 아무래도 그녀를 만나고 싶었다.

코헤이: 안녕하세요
마나미: 예…
코헤이: 들어가도 될까…?
마나미: 들어오세요

그녀는 조용히 자신의 침대에 누워 있었다. 팔에는 주사까지 맞으며…. 하지만 표정만은 밝았다. 또렷한 시선으로 계속해서 나를 바라보고 있다.

코헤이: 문병하러 왔어.
마나미: 감사합니다

그녀는 그렇게 말하고는 약간의 미소를 띄었다.

코헤이: 미안… 촬영 때도 그랬지만 또 너를 이렇게 만들어서…
마나미: 사과하지 않아도 되요. 게다가 쓰러져도 나쁜 일만 있는 것은 아니니…
코헤이: 응?
마나미: 부모님이 와주셨어요. 하지만 쓰러진 것 때문에 온 게 아니라 외출했다는 사실이 놀라웠던 모양이에요

그렇게 말하고는 그녀는 이상한 듯 하다는 표정으로 웃었다.

코헤이: 그래….
마나미: 게다가 당신도 이렇게 문병을 와주었고….
코헤이: 응….
마나미: 저… 약속해 주시겠어요?

코헤이: *응? 뭐를?*

마나미: *제가 퇴원할 때, 데리러 와주겠다고….*

코헤이: *물론, 퇴원뿐만 아니라 이제부터 외출할 때는 언제나 마중나올게.*

마나미: *그럼… 손가락을 걸어주세요…*

코헤이: *응….*

나는 약지를 세운 후 그녀의 작은 손가락에 걸었다…. 여름의 태양빛이 비치는 조용한 대학병원의 오후. 나와 그녀의 목소리만이 조용히 울려퍼지며 두 사람은 손가락을 걸고 있었다.

계절은 가을. 오늘은 기다리고 기다리던 마나미의 퇴원일이다. 나는 약속대로 대학병원 현관 앞에서 그녀를 기다리고 있었다. 새들도 마치 마나미의 퇴원을 알고 있는지 축복이라도 하 듯, 가을 하늘 높이서 지저귀고 있었다.

코헤이: *퇴원 축하해.*

마나미: *고마워요! 저 이제 괜찮으니까…. 더 이상 방황하지 않아요. 더 이상 무섭지 않아요.*

코헤이: *언제나 둘이서 함께 웃을 수 있으면 좋겠어.*

마나미: *저…. 겨우 시를 완성할 수 있었습니다. 제목은 「두 사람의 미소」. 코헤이 씨만이 읽어주었으면 해요.*

배터엔딩

마나미의 퇴원일. 양친과 고모가 마나미의 퇴원을 축하해주고 있다. 완전한 미소를 되찾은 마나미. 코헤이에게 지금까지 정말로 고마웠다는 인사를 한다.

굿엔딩

오랜만에 마나미를 만나러 가보지만 마나미는 본격적인 정신요양을 위해 교외의 병원으로 옮겼다는 소식만을 들을 수 있다. 그리고 그 후에는 마나미의 소식을 일체 들을 수 없었다.



▲ 약속을 가장한 고백…. 주인공이 정말 부럽다



▲ 역시 센티그라 최고의 인기 캐릭터답게 모든 면에서 완벽하다



▲ 역시 이왕이면 해피엔딩 쪽이…



▲ 마나미의 모습을 상상한다

나가쿠라 에미루(永倉えみる)



고등학교를 졸업한 후, 아오이 출판의 오컬트 잡지 '레무리아'에 입사한 나가쿠라 에미루. 고교시절 자신이 애독하던 잡지인 만큼 회사에서는 열심히 일하지만 이미 오컬트에 관한 호기심은 이미 찾아볼 수 없는 평범한 사회인이 되어 있다. 특히 에미루의 차밍 포인트였던 에미루어(말끝마다 룽을 붙인다)를 사용하지 않으며 어울리지 않게 누님의 매력을 물씬 풍기려한다. 또한 코헤이과의 관계가 아주 묘하게 설정되어 있어서 에미루는 코헤이를 아르바이트군이라 부르며 코헤이는 에미루를 에미루씨라 부른다. 전작과 비교해 가장 많이 변한 캐릭터…이지만 후반에 들어서면 또 한번의 변신을 시작하는데 과연….

공략 Complete

전작의 이미지가 거의 남아있지 않기 때문에 팬들에게는 많은 거부감으로 다가선다. 하지만 실망할 필요는 없다. 해피엔딩 루트에서는 에리룽 언어도 사용해주며 헤어스타일도 전작의 그것을 그대로 재현해준다(성격도). 난이도는… 필자가 가장 먼저 엔딩을 볼 수 있었던 캐릭터인 만큼 낮다.

날짜	시간	장소	선택문
4/10	9시	대학병원	2시간
4/11	9시	보육원	2시간
4/12	9시	서운사	
4/13	9시	대학병원 정원	
4/13	13시	부실	
4/17	9시	서운사	아르바이트를 한다(バイトをする)
4/22	9시	공원	
4/23	9시	출판사	
4/26	9시	출판사	
4/27	9시	출판사	
4/29	9시	출판사	
5/2	9시	출판사	
5/5	9시	보육원	
5/8	9시	출판사	
5/11	9시	출판사	
5/14	9시	출판사	
5/15	13시	백화점	
5/17	9시	출판사	

분기 5/18

제가 어떻게든 하겠습니다(僕がなんとかします) → 해피엔딩 루트

편집장에게 사과하는 편이…(編集長に謝ったほうが)… → 배터엔딩 루트

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
5/8	9시	대학병원	2시간 편지를 쓴다(手紙を書く)
5/18	9시	출판사	제가 어떻게든 하겠습니다(僕がなんとかしますよ)
5/19	9시	출판사	
5/21	9시	출판사	
5/22	13시	백화점	
5/23	9시	대학	그것은 유령을 섬기는 거에요(それは霊の祟りです)
5/26	9시	출판사	강아지 유령에 대해(犬の幽霊の話)
6/10	19시	자택	나가쿠라 에미루(永倉えみる)
6/11	강제	자택	
6/17	9시	니지사와역	
6/25	강제	대학제	그렇다룽(そうりゅん!)
6/26	9시	출판사	그렇군요(そうですね)
6/27	9시	출판사	
6/28	9시	출판사	
6/29	9시	출판사	촬영여행을 가자고 한다(撮影旅行に誘う)
6/30	19시	자택	
7/1	17시	대학	기분을 풀어준다(機嫌を取ろうとする)
7/2	19시	자택	
7/3	9시	역	
7/6	9시	출판사	
7/7	9시	출판사	갑자기 왜 그러시죠?(いきなり, 何なんですか)
7/8	9시	출판사	함께 가겠습니다(いっしょに, いきます)→거절하는 것은…(断るのは…)

날짜	시간	장소	선택문
7/9	9시	출판사	
7/10	9시	출판사	놀러가지 않을래요?(遊びにいきませんか?)
7/11	9시	출판사	
7/20	9시	출판사	출판사로 돌아간다(編集部に戻る)
7/21	9시	대학	취재를 강하게 추천한다(取材を強く薦める)
7/22	9시	출판사	
7/23	9시	출판사	
7/24	9시	출판사	

POINT 20일 생일 이벤트



에미루의 생일은 7월 20일. 애매한 날짜 때문에 생일 이벤트에 대한 의혹이 처음부터 많이 제기되었다. 모두의 예상대로 생일 이벤트는 20일 발생한다. 단 황색 이벤트이기 때문에 11일까지 이벤트를 진행시켜놓은 상태여야만 볼 수 있다. 또한 이 이벤트없이 바로 엔딩을 보고 싶은 사람은 20일까지 기다릴 필요없이 7월 12일부터 계속해서 순서대로 진행해나가면 된다.

분기 7월 21일

7월 21일. 이걸로 '그만둔다(これでやめておく)'를 선택하면 베터엔딩 루트로 들어갈 수 있다.

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
5/18	9시	출판사	편집장에게 사과하는 편이…(編集長に謝ったほうが…)
5/19	9시	출판사	
5/20	9시	출판사	
5/21	9시	출판사	그러고 보니 이제 곧 생일이다(そういえばもうすぐ誕生日だ)
5/23	9시	대학	그것은 유령의 재앙이에요(それは霊のたたりです)
5/26	9시	출판사	강아지 유령에 대해(犬の幽霊の話)
6/10	19시	자택	나가쿠라 에미루(永倉えみる)
6/12	9시	출판사	
6/14	9시	출판사	
6/24	강제	대학	
6/25	강제	대학제	
6/26	9시	출판사	
6/27	9시	출판사	
6/28	9시	출판사	의견을 말한다(意見をする)
6/29	9시	출판사	
6/30	9시	출판사	
7/1	9시	출판사	
7/2	9시	출판사	
7/3	9시	출판사	
7/4	9시	출판사	지금은 좀…(今日はちょっと…)
7/5	9시	출판사	
7/6	9시	출판사	에미루를 막는다(えみるを止める)
7/7	9시	출판사	
7/8	9시	출판사	아사가오다이오의묘지(朝顔大夫の墓)
7/9	9시	출판사	

POINT 분기

7월 4일 함께 '가겠습니다(一緒に行きます)'를 선택하면 해피엔딩 루트로 갈 수 있다

에미루와의 만남

서운사에서 만난 에미루. 그녀는 명색이 잡지사 기자이긴 하지만 카메라 조작이 매우 서툴다. 코헤이는 친절하게 카메라 사용법에 대해 알려준다. 그리고는 자신의 모델로 되어주지 않겠냐고 부탁하지만… 에미루는 교환조건으로 자신의 회사에서 아르바이트를 해달라고 한다. 계약성립. 일단 일요일 공원에서 에미루를 모델로 촬영을 하게 된다.



▲ 명색의 기자가 되어 가지고 카메라 기본 사용법조차 모르다니~

출판사에서 아르바이트

촬영이 끝나고, 에미루의 회사에서 아르바이트를 하게된 코헤이. 어느 날 에미루와 편집장의 대립하는 목소리가 들린다. 에미루의 실수로 한 장밖에 없는 사진을 날려버린 모양이다. 코헤이는 자신이 어떻게든 하겠다며 에미루를 안심시킨다. 그렇게는 말했지만 어찌할 방법이 없는 코헤이는 마코토 선배에게 상담하자 그는 사진을 멋지게 복원시켜준다.



▲ 대립! 하지만 그 누구도 편집장을 이길 수는 없다

진짜 에미루를 촬영

시간이 흐르고, 대학제의 날짜가 다가오자 코헤이는 에미루에게 다시 한번 모델을 부탁한다. 코헤이와 에미루는 유원지에서 만나 촬영을 하기로 하는데…. 약속 날짜. 에미루는 전혀 상상도 하지 못했던 모습으로 등장한다(에미루 전작 버전). 그곳에서 코헤이는 에미루의 자연스러운 미소를 찍을 수 있게 된다. 대학제 당일. 코헤이가 찍은 사진은 대호평. 사진을 보러 온 에미루도 자신의 사진을 보고는 이것이 정말로 자신이냐며 놀란다.



▲ 팬 대망의 에미루 전작 버전. 다소 실망하는 사람도 있을 것이다(이번게 더 좋은데~)

계속되는 아르바이트

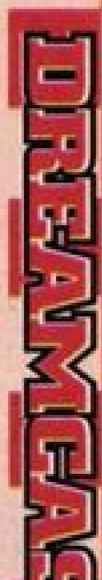
코헤이는 대학제가 끝난 후에도 계속해서 출판사에서 아르바이트를 한다. 에미루와도 사이가 꽤 좋아져서 함께 영화를 보는 등, 즐거운 나날을 보내고 있다. 며칠 후. 에미루가 코헤이의 집으로 직접 찾아온다. 이번에 창간되는 패션지에서 스카웃



▲ 오히려 사과 받는 쪽이 미안해진다

제의가 들어왔다며 우선 이틀간 밀착취재를 해야하는데 코헤이에게 도와달라는 것이었다. 하지만 그날은 코헤이의 대학시험. 어쩔 수 없이 부탁을 거절하자 에미루는 자신보다 시험이 중요하냐며 화를 내며 돌아가 버린다. 다음날 코헤이는 시험이 끝나는 대로 출판사로 찾아가 에미루에게 사과한다. 왠지 사과받





을 입장이 아닌 줄은 알면서도 일단 은 용서한다고 말하는 에미루. 하루가 또 지나고 장대같은 비가 쏟아지는 날. 에미루가 코헤이의 집앞에서 비를 맞고 서있다. 코헤이에게 사과하러 온 것이다. 이런 날씨에 사과하러 여기까지 오다니…. 이러면 오히려 미안해지는데…

해피엔딩

오늘 일은 이걸로 끝이다. 그럼 먼저 돌아가겠습니다.

에미루: *아! 잠깐… 조금 할 얘기가….*

코헤이: *죄송합니다. 오늘은 좀 급한 일이 있어서….*

에미루: *에엣!!*

에미루 씨는 어이가 없다는 눈을 하고 있었다. 너무 냉정했을지도 모르겠는데… 휴대폰에 전화해서 이야기만이라도 들어볼까? (에미루의 휴대폰으로 전화한다)

에미루: *예, 나가쿠라입니다.*

코헤이: *저 시이나입니다. 조금 전의 일이 신경쓰여서…*

에미루: *상관없잖아… 내가 어떻게 되든….*

코헤이: *걱정하는 것도 안됩니까?*

에미루: *….*

코헤이: *에미루 씨?*

에미루: *천천히 얘기하고 싶은 게 있어. 너의 아파트에 찾아가면 안될까?*

코헤이: *일전에 얘기한 이동에 관한 것입니까? 알겠습니다.*

에미루: *그럼 지금 바로 갈게.*

그날 오후 에미루가 찾아온다.

에미루: *찾아와서 미안….*

코헤이: *전에도 한번 온 적 있잖아요. 부담 갖지 말고 들어오세요.*

에미루: *미안…. 꼭 물어보고 싶은 것이 있어서…. 에미루, 지금 하고 있는 일이 적성에 맞지 않는걸까?*

코헤이: *괜찮아요. 에미루 씨에게는 재능이 있잖아요.*

에미루: *그래? 왠지 자신 없는걸….*

코헤이: *지난번 기사를 생각해 보세요. 그 기사 독자에게 호평을 받았잖아요.*

에미루: *응. 그 기사에는 자신이 있었어.*

코헤이: *그렇지요? 계속해서 그런 기사를 쓰면 되요.*

에미루: *그래…. 왠지 지금 일하는 곳에서 할 수 있을 것 같은 기분이 들어.*

코헤이: *힘내세요.*

에미루: *응! 힘낼게. 이제부터도 잘 부탁해!*

코헤이: *알겠습니다.*

그리고 시간은 흘러 다시 출판사….

코헤이: *아! 나가쿠라 씨!*

에미루: *기다리고 있었다룽!*

코헤이: *(에미루 씨, 완전히 기운 차렸군). 오늘은 어떤 취재를 가는 겁니까?*

에미루: *헤헤…. 그런 비밀이다룽!*

코헤이: *비밀이라고 해도 기본적으로 유령 혹은 UFO 기사 아니에요?*

에미루: *글쎄~ 헤헤헤….*

코헤이: *(왠지 예전보다 더욱 기운 넘치는데…)*

에미루: *자! 가자!*

에미루가 도착한 곳은 코헤이의 대학이었다.

코헤이: *여긴 제가 다니는 대학이잖아요.*

에미루: *그래. 오늘 취재의 테마는 「대학의 7대불가사의」룽!*

코헤이: *7대 불가사의…요?*

에미루: *응! 넌 몇 개나 알고 있어?*

코헤이: *음….*

에미루: *하나도 모르는거야?*

코헤이: *예…. 죄송합니다. 공부 부족으로….*

에미루: *뭐! 상관없어. 넌 아무 것도 모르는 쪽이….*

코헤이: *예? 그건 무슨 의미지요?*

에미루: *에? 아…. 아무 것도 아니다룽!*

코헤이: *그래요….*

에미루: *그럼 7대 불가사의 첫 번째부터 시작할까….*

코헤이: *예… 예.*

에미루: *자! 그럼 눈을 감아줄래?*

코헤이: *제가요?*

에미루: *그래!*

코헤이: *알겠습니다.*

에미루: *….*

눈을 감은 나의 볼에 무언가 부드러운 것이 잠시 스쳐지나간 것 같았다.

코헤이: *(지금건 뭐지…)*

나는 무심코 눈을 떠 버렸다. 그곳에는 에미루 씨의 얼굴이 있었다.

코헤이: *아…(에미루 씨… 지금 그건…)*

에미루: *이것이 7대 불가사의 중 하나다룽!*

코헤이: *예…! 지금게 7대 불가사의?*

에미루 씨가 조금 창피한 듯한 표정을 하고 있었다.

에미루: *대학 정문 앞에서 키스를 한 커플은 반드시 행복하게 된다고….*

내 머리 속은 새하얗게 됐다.

코헤이: *(키스… 커플… 역시 조금 전의 것은 ……였어…)*

내 머리는 백지가 되어있을 텐데 왜 그런지 납득하게 된다.

코헤이: *에미루 씨!*

에미루: *자! 다음 불가사의에 도전하는 거다룽!!*

나가쿠라씨의 얼굴이 붉어져 있었다. 그리고 밝게 웃었다!

에미루: *다음은 정문 앞 도로의 횡단보도룽!*



▲…

그리고 지금 우리들은 함께 일하고 있다. 더 이상 단순한 어시스턴트가 아닌 파트너로서…

우리들은 함께다. 그래, 언제까지나….

에미루: *너와 함께 이렇게 신비한 것을 취재하고 싶었어.*

코헤이: *나가쿠라 씨….*

에미루: *에헤헤… 에미룽, 굉장히 행복해룽!*



▲결국 전작이랑 달라진 것은 하나도 없다(실망~)

베터엔딩

다른 출판사로 이동한 에미루는 결국 다시 레무리아로 돌아왔다. 예전에 비해 2배 이상은 기운 넘치는 에리루. 그리고 두 사람은 계속해서 함께 취재를 하러 다닌다.



▲사진43) 에미루 패션지로 업종변경. 이로서 전작 에미루의 이미지는 완전히 사라졌다

굿엔딩

에미루는 패션 잡지계로 옮기고, 코헤이는 에미루의 뒤를 이어 출판사에서 계속해서 일하게 된다. 에미루와는 취재를 하는 도중, 우연히 몇 번 만나는 정도로 특별한 관계의 진전은 없다.



▲베터엔딩 루트에서는 전작 버전의 에미루를 볼 수 없다는 단점(이점?)이 있다

모리이 카호(森井夏穂)



전작의 육상소녀 카호. 고교시절 인터하이에 출전한 경력이 있을 정도의 실력자로 체육특기생으로 대학에 들어왔지만 현재는 육상을 그만둔 상태이다. 학교에서는 누구에게나 친절히 대해주고, 쉽게 친해질 수 있는 성격으로 코헤이에게도 가볍게 말을 걸어온다. 하지만 가끔 보이는 어색한 미소와 지나치다 싶을 정도로 무리해서 즐거운 듯한 표정을 만들 때가 있다. 코헤이에게는 모델을 해주는 조건으로 느닷없이 자신의 애인이 되어달라는 대범한 성격까지 가지고 있는데…. 잘놀고 공부는 안하고, 약속시간에는 빈번히 늦는 문제의 대학생으로 열심히 공략하다보면 다시 육상을 시작하는 그녀를 볼 수 있을지 모른다.

날짜	시간	장소	선택문
4/10	9시	대학병원	2시간
4/10	9시	대학	
4/10	13시	대학구내	
4/11	9시	대학	부른다(声をかける)
4/11	13시	대학정원	알아차릴 때까지 기다린다(気づくまで待っている)
4/12	13시	대학교실	
4/12	15시	대학교실	사진(写真)
4/13	13시	대학구내	소개해달라고 한다(紹介してもらう)

분기 4/17

카호에게 부탁한다(夏穂に頼る)
→ 해피엔딩 루트
무리하게 부탁하지 않아도 돼(無理に頼まなくていい…)
→ 배터엔딩 루트

공략Complete

난이도는 초반 호노카와 같이 진행해야 되지만 난해한 선택문 때문에 결국 호노카쪽으로 진행되는 경우가 허다하다. 12명의 캐릭터 중, 유일하게 코헤이와 친구 사이로 시작한다.

촬영 카호·호노카

학교 내에서 얼굴이나 알고 지내는 정도인 카호는 코헤이가 호노카를 모델로 하려고 한다는 것을 알고 적극적으로 협조해준다. 호노카는 카호와 함께 간다는 조건으로 모델을 승낙해준다. 그리고 카호가 촬영장소로 지정한 곳은 유원지…. 그곳에서 카호는 왠지 억지로 즐거운 모습을 보이려한다는 느낌을 지울 수 없다. 일단 촬영은 했지만 마코토 선배는 카호를 찍으려 한건지, 호노카를 찍으려 한건지 알 수 없는 사진이라고 한다.



▲ 아름답기는 하지만 피사체가 누구인지 알 수 없는 사진

교환조건

코헤이는 카호를 모델로 사진을 찍기로 결심한다. 카호에게 부탁해 보지만 단호하게 거절당한다. 대체품

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	대학교실	카호에게 부탁한다(夏穂に頼る)
4/18	13시	대학구내	부른다(声をかける)
4/23	11시	역	
4/24	13시	대학부실	
4/24	19시	자택	
4/25	13	대학구내	
4/26	19시	자택	
5/8	13시	대학 카페테리아	부탁할까?(お願いしようかな)
5/9	13시	대학구내	아무 말도 하지 않는다(何も言わない)
5/10	13시	대학교실	
5/11	13시	대학 카페테리아	
5/12	19시	역	
5/13	13시	대학 카페테리아	
5/14	13시	대학교실	카호에게 말을 붙인다(夏穂に話しかける)→ 그렇군(そうだね)→장소를 결정한다(場所を決める)
5/21	9시	공원	
5/24	13시	대학 카페테리아	
5/25	17시	대학정원	
5/26	9시	대학	
5/27	13시	대학정원	
5/28	13시	대학구내	데이트 권유를 한다(デートに誘う)
6/3	9시	공원	보트를 탄다(ボートに乗って)
6/4	9시	대학	
6/6	19시	역	
6/7	13시	대학교실	말을 건다(話しかける)
6/8	19시	캐롬	아무 말도 하지 않는다(何も言わない)
6/9	9시	자택	
6/10	19시		모리이 카호(森井夏穂)
6/11	9시	대학	
6/17	9시	역	함께 떠든다(一緒に騒ぐ)
6/20	13시	대학교실	
6/21	9시	천하	
6/22	13시	대학교실	

날짜	시간	장소	선택문
6/25	강제	대학제	감상을 묻는다(感想をきく)
6/26	13시	대학교실	가만히 듣는다(黙って聞く)
6/27	13시	대학교실	
6/28	9시	백화점	
6/29	9시	GIGAshop	부른다(呼び止める)
6/30	13시	대학정원	
7/1	13시	대학교실	말을 건다(話しかける)
7/2	13시	대학학생부	
7/3	17시	선술집	
7/4	17시	선술집	말을 건다(話しかける)
7/5	17시	선술집	
7/6	17시	선술집	
7/7	17시	선술집	카호가 있으니까(夏穂がいたから)
7/8	13시	대학구내	
7/9	19시	캐롬	
7/10	19시	캐롬	조용히 둘이서 마신다(黙って一緒に飲む)
7/11	19시	캐롬	옆에 앉는다(横に座る)
7/12	19시	캐롬	말을 건다(話しかける), 육상을 시작한 이유를 물어본다(陸上を始めたわけを聞く)
7/13	19시	캐롬	함께 마신다(一緒に飲む)→좀더 얘기한다(もっと話す)
7/14	19시	캐롬	
7/15	13시	대학교실	도망가려고 하는거지?(逃げようとするの)
7/16	13시	대학 그라운드	
7/17	18시	대학 그라운드	
7/18	13시	대학구내	물론(もちろん)
7/19	9시	대학	함께 간다(つきあう)
7/20		백화점	
7/21	13시	대학 카페테리아	
7/22	13시	대학 교실	함께 공부(一緒に勉強)
7/23	13시		쉬지 않는다(休憩しない)
7/24	13시	대학 그라운드	
7/25	13시	자택	
7/26	9시	대학	
7/27	9시	대학	
7/28	9시	거리 모퉁이	
7/29	9시	대학정원	

DREAMCAST

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	대학교실	무리하게는(無理に頼まなくていいよ)
4/18	13시	대학구내	말을 붙인다(話しかけてみる)
4/19	13시	대학교실	부른다(聲をかける)
4/20	13시	대학구내	
4/21	13시	대학구내	부른다(聲をかけてみる)
4/23	9시	공원	카호에게 모델이 되어달라고 한다(夏穗にモデルになってもらう)
4/24	13시	대학구내	카호에게 모델을 부탁한다(夏穗にモデルを頼む)
4/24	19시	자택	
5/8	13시	대학 카페테리아	나는 카호를 모델로(僕は夏穗をモデルに)→거절한다(斷る)
5/9	13시	대학정원	
5/10	9시	대학	카호를 찍게 해줬으면 좋겠어(夏穗を撮らせてほしい)
5/11	13시	대학정원	
5/12	13시	대학교실	부른다(聲をかける)
5/13	13시	대학구내	모델을 부탁한다(モデルを頼む)
5/14	9시	대학	
5/21	9시	공원	
5/22	9시	대학	
5/23	13시	대학교실	얘기를 듣는다(話を聞く)→한번 더 시도해본다(もう一度チャレンジする)
5/24	9시	대학	
5/25	17시	대학정원	
5/26	9시	대학	
5/27	9시	대학	그런 문제가 아니야
5/28	13시	대학정원	부른다(聲をかける)
5/29	13시	대학구내	데이트 권유를 한다(デートに誘う)
6/3	9시	공원	보트를 탄다(ボートに乗って)
6/4	9시	대학	
6/6	19시	역	
6/7	13시	대학교실	말을 건다(話しかける) (분기 있음)
6/8	19시	캐롬	아무말도 하지 않는다(何も言わない)
6/9	9시	자택	
6/10	19시		모리이 카호(森井夏穗)
6/11	9시	대학	
6/17	9시	역	카호와 빠져나가려 한다(夏穗と拔け出そうとする)
6/20	9시	대학	별로 상관없어(別に構わない)
6/21	13시	대학부실	
6/25	강제	대학	
6/26	13시	대학교실	사진의 감상을 묻는다(寫眞の感想を聞く)
6/27	13시	거리 모퉁이	이야기를 듣는다(話を聞く)
6/28	13시	대학 카페테리아	말을 붙여본다(話しかける)→사진에 대한 이야기(寫眞の話)
6/29	13시	대학 그라운드	
6/30	13시	대학정원	뭐?(何?)→이유를 묻는다(理由を聞く)
7/1	9시	대학	
7/2	13시	대학교실	
7/3	13시	대학교실	
7/4	13시	대학 그라운드	
7/5	13시	대학 그라운드	말을 건다(聲をかける_
7/6	13시	대학 그라운드	너무 얽매이는 것 같아(こだわり過ぎな氣がする)
7/7	13시	대학정원	
7/8	13시	대학옥상	이야기를 해본다(話をしてみる)
7/9	13시	대학 그라운드	아니야(違うよ)
7/10	13시	대학교실	
7/11	13시	대학 그라운드	
7/12	9시	대학	되찾을 수 있어(取り戻せるよ)
7/13	9시	대학	함께 가본다(つきあってみる)
7/14	13시	대학 그라운드	카호를 지켜준다(夏穗を見守る)
7/15	9시	대학	
7/16	13시	대학구내	

이 되기는 싫다나…? 포기하지 않고 끈질기게 부탁하자 카호는 갑자기 코헤이에게 키스를 하며 자신의 애인이 되어주면 모델을 승낙하겠다고 한다. 상황을 알 수 없는 코헤이이지만… 왠지 분위기에 억눌려 둘은 연인 사이가 된다. 그 뒤 카호와 코헤이는 함께 놀지만… 여전히 카호는 억지로 즐거운 척하려는 것 같다. 도대체 왜…. 그렇게 시간을 보내고, 드디어 카호는 코헤이의 모델을 해주겠다고 한다. 장소는 캐롬이라는 술집. 약속한 날짜. 잠시 옷을 갈아입겠다고 한 카호는 느닷없이 차이나 드레스 복장을 하고 나타난다. 촬영을 위해 특별히 준비한 의상. 하지만 평소 복장이 더 낫다고 하지만 카호는 너는 어른의 매력을 모르는 것이라 대답한다.



▲ 갑자기 키스? 대담한 성격의 카호

스프린터

대학제가 다가오던 어느 날. 코헤이는 강가에서 단거리 육상 자세를 취하고 있는 카호를 우연히 보게 된다. 평소 카호답지 않은 진지한 표정에 무심코 사진을 찍게 되고, 대학제에 그 사진을 전시하게 된다. 대학제 당일. 카호는 자신의 사진을 보자 아무런 말도 하지 않지만 다음 날 코헤이를 부르더니 이제 그만 헤어지자고 한다.



▲ 스타트 라인에 섰을 때의 눈빛. 평소 카오답지 않은 진지한 표정에 무심코 셔터를 눌러버린다

달리는 이유

헤어지자고 말한 후, 코헤이를 계속해서 피하는 카호. 영문을 알 수 없는 코헤이는 계속해서 카호가 있는 선술집에서 아르바이트를 할 정도로 카호를 설득하려 한다. 하지만 카호는 말을 들어주려고도 하지 않자 코헤이는 자신과 육상 시합을 하자고 한다. 카호는 이기면 더 이상 자신에게 간섭하지 말라는 조건으로 승부를 받아들인다. 다음날 100M 시합. 결과는 보기 좋게 코헤이의 패배. 이제 자신에게 간섭하지 말라는 카호에게 달리고 싶지 않으면 달리지 않아도 좋으니 그렇게까지 육상에 구애받지 말라고 말한다. 카호는 그만두라며 절규를 한다. 다음날 느닷없이 화해를 해오는 카호. 자신에게 그렇게 말해준 것은 코헤이가 처음이었다며 화해하자고 한다. 다시 사이가 좋아진 두 사람. 예전처럼 여기저기 놀러 다니며 즐겁게 지낸다. 그리고 코헤이는 이번에는 제대로 고백할 맘으로 카호를 옥상으로 불러낸다. 고백하려는 순간… 카호는 그 이상을 말하지 말라며 코헤이의 고백을 중간에 끊어버린다. 그 후 또다시 자신을 피하려는 카호에게 일방적으로 내일 저녁 학교 정원에서 기다리겠다는 약속을 한다.



▲ 공백기간이 있다고는 하지만 초고교급 스프린터였던 카오를 그렇게 쉽게 이길 수 있을리 없다

해피엔딩

나는 모리이 씨를 기다렸다. 설사 오지 않는다고 해도 나는 몇 시간이라도 계속해서 기다릴 작정이었다.

카호: ….

모리이씨는 내게서 조금 떨어진 곳에 서서 슬픈 눈으로 나를 바라보고 있었다.

코헤이: *카호….*

카호: ….

코헤이: *와 주어서 고마워.*

카호: *어째서….*

코헤이: ….

카호: *어째서 너는 점점 내 마음속으로 파고 드는 거지?*

코헤이: *카호.*

카호: 나…. 견디기 힘들어….

코헤이: ….

카호: 나…. 이젠 아무도 좋아하지 않을거라고 생각했는데…. 아무 것도 필요없다고 생각했는데….

코헤이: ….

카호: 나의 세계는 한번… 끝났으니까….

코헤이: ….

카호: 그래서 고등학교 때와는 다른 내가 되고 싶었어.

코헤이: 카호….

카호: 하지만…. 전부 거짓이 되어 버렸어.

코헤이: ….

카호: 나에게는 이미 누군가를 좋아할 자격 따윈 없어.

코헤이: 그렇지 않아….

카호: 이제 와서 바꿀 수 없어. 난 거짓말쟁이가 되어버리는걸….

코헤이: 그런건 관계없어…

카호: 너에게는 관계없어도… 내게는… 중요한 일이야….

코헤이: 들어주지 않는군….

카호: …

코헤이: 넌 언제나 혼자서 중얼거리기만 할뿐이잖아.

나는 조용히 카호에게 다가갔다.

카호: 앗…!!

카호를 끌어않는 코헤이….

카호: 그만둬!!! 이제 그만두란 말이야!!!

코헤이: 자격 같은 건 상관없어

카호가 점차 품안에서 조용해진다. 따뜻함과 가슴의 고동이 전해져 온다. 나는 그녀의 이마에 키스를 했다.

코헤이: 지금 당장 애인이 되지 않아도 상관없으니…. 누군가를 좋아하지 않는다란 말만큼은 하지마….

카호: 바보….

코헤이: ….

카호: 정말로 그랬다면 난 거짓말쟁이가 안되잖아…

코헤이: 하하….

카호: 내가 거짓말을 해도 이젠 공범이야….

카호가 내 귀에 대고 속삭였다. 나는 답변 대신 강하게 그녀를 끌어안았다.



▲그래, 니 맘다 알어…

그리고 우리는 한번 더 친구관계로 돌아갔다. 돌아갔다기보다는 처음으로 진정한 친구가 되었다고 생각한다.

코헤이: 카호! 빨리 와!!!

카호: 응! 잠깐 기다려!!

카호는 자신의 주머니에 있는 담배를 버린다.

카호: 후훗!

코헤이: 뭐야!

카호: 오늘은 뭐하고 놀거야?

코헤이: 오늘은 보충수업이잖아….

카호: 아~ 기억나게 하지마.

코헤이: 아무리 그래도 사실인걸 어떻게 해.

카호: 아아… 모처럼의 휴일인데….

코헤이: 뭐, 힘내!

카호: 후후! 너도 함께니까….

코헤이: 난 아닌데….

카호: 뭐…. 함께 해주지 않는 거야…?

코헤이: ….

카호: 함께 가자. 그 쪽이 즐거우니까.

코헤이: 휴….

카호: 아하하하! 얏호!

카호는 밝게 웃을 수 있게 되었다. 분명 이것이 진짜 카호라고 생각된다. 우리들은 그 이후 한번도 키스를 하지 않았지만 언제나 함께 있고, 지금은 그걸로 됐다고 생각한다. 카호가 정말로 자신을 용서할 때까지… 함께 있을 자신이 있으니까….



▲ 하지만 공부안하는 것은 여전하다

배터엔딩

그 후 코헤이와 카호는 계속해서 함께 보냈다. 카호는 육상부에는 돌아갈 수 없었지만 다시 육상을 시작했고, 그 뒤에는 항상 코헤이가 있다.



▲ 필자는 배터엔딩의 시나리오를 더 좋아한다

굿엔딩

담배를 입에 물고 등장한 카호. 더 이상 어쩔 수 없는 불량학생이 되어 있었다. 이게 어딜 봐서 굿엔딩인지….



▲ 카호 팬들이 보면 적지 않을 충격을 받을지도 모르는 굿엔딩

아야사키 와카나(綾崎若菜)



고풍스러운 매력의 인기 캐릭터 와카나. 센티그라2에서는 뭇 남성이 바라마지않는 백의의 천사 간호사가 되어 돌아왔다. 쿄토에서는 둘째가라면 서러워하는 명가 출신의 그녀는 귀품있는 행동과 예의바른 언동의 아가씨. 자신보다 타인을 먼저 배려하는 마음씨를 가지고 있으며 어렸을 적부터 할아버지에게 궁도를 배워왔기 때문에 꽃꽂이와 다도, 그리고 궁도에 능숙하다. 자신에게 엄격하면서도 상대에게는 편안함을 주는 그런 스타일의 캐릭터로 전작부터 많은 팬을 가지고 있다.

공략 Complete

개발 초기부터 느닷없는 간호사복장에 기대를 모으고 있던 와카나. 미팅에서 처음 만나게 되며 이후 아야사키 병원에서 아르바이트를 하면 계속해서 만날 수 있다. 서브 캐릭터로는 시카와 히로코가 등장한다.

분기 5/23

진짜 표정이 찍혀있지 않으니까
(本當の表情が撮れていないから)
→ 해피엔딩 루트
이젠 이유는 몰라
(もう理由はわからない)
→ 배터엔딩 루트

작은행복

와카나의 병원에서 아르바이트를 하던 도중, 오줌물(…)을 뒤집어쓴 코



▲ 필자는 감기에 걸리면 그냥 약먹고 잔다

DREAMCAST

날짜	시간	장소	선택문
4/10	19시	자택	1시간
4/11	17시	선술집	23시까지
4/12	역	13시 .	
4/12	15시	단대	
4/13	13시	죽림당	
4/13	13시	단대	
4/14	9시	아야사키 병원	
4/14	13시	단대	
4/15	13시	역	
4/16	13시	대학 학생부	
4/16	15시	죽림당	
4/17	15시	아야사키 병원 복도	
4/18	15시	아야사키 병원 복도	
4/19	15시	아야사키 병원 복도	
4/19	17시	패스트푸드	패스트푸드
4/20	17시	패스트푸드	들어가 본다 (中に入ってみる)

날짜	시간	장소	선택문
4/21	15시	아야사키 병원 복도	
4/22	강제	자택	
5/7	9시	서운사	정직하게 말한다 (正直に話す)
5/8	15시	아야사키 병원	사진을 건네준다 (写真を渡す)
5/9	15시	아야사키 병원 옥상	감탄한다 (感心する)
5/10	15시	아야사키 병원 복도	
5/11	15시	아야사키 병원 로비	
5/12	15시	아야사키 병원	2시간
5/13	15시	아야사키 병원 복도	
5/14	15시	아야사키 병원 복도	
5/15	15시	아야사키 병원 로비	
5/22	13시	대학부실	2시간

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
5/23	15시	아야사키 병원 로비	진짜 표정이 뚝혀있지 않으니까(本当の表情が隠れていないから)
5/24	15시	아야사키 병원 휴게실	아야사키 씨의 취미는 뭐야?(綾崎さんの趣味ってなに?)
6/5	9시	역	
6/10	19시	자택	아야사키 와카나(綾崎若菜)
6/12	15시	아야사키 병원 복도	
6/18	11시	역	
6/19	9시	역	
6/25	강제	대학제	
6/26	15시	아야사키 병원 휴게실	자신의 상의를 덮어준다(僕の上着をかけてあげる)
6/27	15시	아야사키 병원 복도	
6/28	15시	아야사키 병원 복도	부른다(聲をかける) → 절에 가자고 한다(じさい寺へ誘う)
6/29	9시	역	우산을 가져오지 않았어(傘を持って来ていない)
6/30	15시	아야사키 병원 복도	말을 건다(話しかける)
7/1	15시	아야사키 병원 로비	
7/2	13시	대학 도서관	
7/3	15시	아야사키 병원	문병오는 날?(お見舞いが来る日?)
7/4	15시	아야사키 병원	말을 걸어본다(話しかけてみる)
7/5	15시	아야사키 병원 옥상	
7/6	15시	아야사키 병원 로비	불러 세운다(よびとめる)
7/7	15시	아야사키 병원 로비	야마모토 씨에게 상담해 본다(山本さんに相談してみよう)
7/8	15시	아야사키 병원 옥상	
7/9	15시	아야사키 병원 로비	무슨 말을 하고 싶은 거야?(何か言いたいの?)
7/10	13시	단대	이유를 묻는다(理由を尋ねる)
7/11	15시	아야사키 병원 로비	살짝 들여다본다(そっとのぞく)
7/12	13시	죽림당	책장 사이로 살짝 엿본다(棚の間からそっとのぞく)
7/13	9시	자택	
7/14	9시	역	수영할까(泳ごうか)
7/15	9시	자택	
7/16	9시	대학	이야기를 듣는다(話を聞く)
7/17	강제	간호대학	

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
5/23	15시	아야사키 병원 로비	이유는 몰라(もう理由は分からない)
5/24	15시	아야사키 병원 복도	
5/25	15시	아야사키 병원 휴게실	
5/26	15시	아야사키 병원 휴게실	아야사키씨의 취미는 뭐야?(綾崎さんの趣味ってなに?)
6/5	9시	역	
6/10	19시	자택	아야사키 와카나(綾崎若菜)
6/25	자동	대학제	
6/26	15시	아야사키 병원 로비	말을 건다(聲をかける)
6/27	15시	아야사키 병원 로비	
6/28	15시	아야사키 병원	
6/29	15시	아야사키 병원 복도	이야기한다(話しかける)
6/30	15시	아야사키 병원 로비	
7/1	15시	아야사키 병원 복도	
7/2	9시	아야사키 병원	
7/3	15시	아야사키 병원 복도	휴게실에 가본다(休憩室へ行ってみる) →말을 건다(聲をかける) →한마디만 남기고 간다(一聲かけて立ち去る)
7/4	강제		나나세 씨에게 상담한다(七瀬さんに相談する)
7/5	15시	아야사키 병원 옥상	엿듣는다(立ち聞きする)
7/6	15시	아야사키 병원 로비	
7/7	19시	자택	
7/8	13시	백화점	원피스 쪽이…(ワンピースの方が…)
7/9	19시	자택	조금 화내본다(ちょっと怒ってみる)
7/10	13시	자택	
7/11	19시	자택	
7/12	19시	역	
7/13	15시	아야사키 병원	

헤이는 급하게 찬물로 행구어내지만, 결국 감기에 걸려버린다. 다음 날 집에서 쉬고 있으면 와카나가 간호를 와준다. 저녁까지 간병을 해준 후, 어제의 사과로 코헤이의 모델을 승낙해준다.

촬영도중 잠들어버린 와카나

와카나의 사진촬영일. 하지만 전날 철야를 하고 온 와카나는 코헤이가 음료수를 사러 간 사이, 잠들어 버



▲ 이 모습을 영원히 바라보고 싶다

리고, 그 장면을 카메라에 담는다. 와카나가 깨어난 후 솔직히 말하면 잠든 자신이 잘못이라며 특별히 화를 내지 않는다.

위로

병원에 장기간 입원해 있던 히로코의 오빠가 죽어 실의에 빠진 와카나. 그녀를 위로해주기 위해 유우와 루리카는 코헤이와 함께 백화점에서 놀기로 한다. 하지만 와카나는 결국 울음을 터트린다.



▲ 와카나도 분위기에 맞추어 즐겁게 보내려하지만 결국은 참지 못하고 울음을 터트려 버린다

행복

히로코가 퇴원을 하며 주고 간 티켓으로 와카나와 코헤이는 풀장에 오게 된다. 그곳에서 와카나의 수영복을 본 코헤이는 감동하는데…. 역시 살아있어서 다행이야.



▲ 미소녀 게임+여름은 언제나 즐거움이 있기 마련이다

해피엔딩

오늘은 재모식(戴帽式)의 날이다. 나는 카메라를 챙겨 간호학교로 향했다.

코헤이: *(꽤 사람이 많구나)*

재모식에는 타인이 입장할 수 없을 때도 있지만 와카나의 학교는 가족의 참관을 허가하고 있었다.

코헤이: *다행이다. 빨리 가자*

재모식이 거행되고, 코헤이는 와카나

를 발견한다. 머리를 자른 와카나.

코헤이: *(와카나… 그 아름다운 머리를…)*

재모식은 그 충격의 여운을 남긴 채 종료되었다. 나는 와카나에게 꽃다발을 건내주었다.

코헤이: *축하해….*

와카나: *감사합니다.*

코헤이: *재모식… 보고 있었어….*

와카나: *예….*

코헤이: *와카나. 좀처럼 찾기 힘들었어.*

와카나: *후후… 그래요….*

코헤이: *머리… 잘랐네….*

와카나: *예. 어울리지 않나요?*

코헤이: *그렇지는 않지만….*

와카나: *전부터 자르려고 했어요. 일할 때 방해가 되기도 하고….*

코헤이: *하지만….*

와카나: *결심한 것은 다른 이유도 있습니다.*

코헤이: *응?*

와카나: *드디어 깨달았습니다. 행복을 아는 사람만이 다른 사람을 행복하게 해줄 수 있다는 것을….*

코헤이: *….*

와카나: *사진을 찍어주지 않겠습니까? 약속하셨지요….*

코헤이: *아… 응….*

와카나: *소중한 기념이니까요.*



▲ 머리를 자른 와카나…. 이쪽도 꽤 어울린다

또 다시 사쿠라가 피는 계절이 돌아왔다. 그 후로 1년 이상의 세월이 흘러 난 대학 4학년이 되었다. 와카나는 이번 봄, 국가시험에 합격하고 나보다 한발 앞서 간호대학을 졸업. 그녀의 꿈인 정식 간호사가 되었다. 그리고….

와카나: *기다리고 있었습니다.*

코헤이: *와카나….*

와카나: *예….*

코헤이: *그럼….*

눈부실 정도로 하얀 간호사모. 내 가슴속에서 와카나가 미소짓고 있다.

와카나: *당신이 있었기 때문에 여기까지 올 수 있었습니다. 이제부터도 계속 옆에 계셔 주시겠지요….*

대답할 필요도 없이 나는 와카나에게 최고의 미소를 보였다.



▲ '기다리고 있었습니다'의 의미는 도대체…

배터엔딩

와카나의 재모식이 끝나고 코헤이는 와카나의 사진을 찍어준다. 언제나 예의바른 와카나. 하지만 이전에 비해 조금은 더 친밀하게 대해 온다는 것을 코헤이를 알고 있었다. 간호사로서 계속해서 노력해 가는 와카나.



▲ 와카나의 머리따른 버전은 볼 수 없다

코헤이는 과연 그녀의 곁에 있어줄 것인가…?

굿엔딩

오랜만에 병원에서 와카나와 만난다. 와카나는 병원을 다른 곳으로 옮긴다며 코헤이에게 작별인사를 한다.



▲ 다른 병원에서 일하는 와카나의 모습을 상상해 본다

아다치 타에코(安達妙子)



가정적인 여성. 하지만 액세서리와 화장 등, 화려한 것이나 자신을 가꾸는 것을 싫어한다. 아오모리 출신으로 현재는 동생인 아다치 준과 함께 동경에 내려와 보육원에서 아르바이트를 하고 있으며 여전히 요리를 잘한다. 아이들과 남을 돌보는 것을 좋아하는 지극히 가정적이고 바람직한 캐릭터이지만 인기는 저조하다(이런 것을 속된 말로 빈티난다고 한다).

공략 Complete

5/30일 대학병원과 보육원 중, 한곳만 갈 수 있으며, 양쪽에서 다른 이벤트가 일어난다(CG있음). 서브 캐릭터로는 아다치 준이 등장하며 배터엔딩 분기가 예상하지 못했던 곳에서 일어난다는 것을 제외하면 무난한 캐릭터.

날짜	시간	장소	선택문
4/10	9시	역	
4/11	13시	대학부실	
4/12	9시	역	

분기 4/17

보육원에 데리고 간다(保育園に連れて行く) → 해피엔딩 루트
경찰에게 맡긴다(おまわりさんに任せる) → 배터엔딩 루트

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	공원	보육원에 데리고 간다(保育園に連れていこう)
4/18	9시	보육원	
4/18	13시	보육원	
4/19	13시	보육원	
4/24	13시	보육원	
5/2	9시	공원	이야기라도 해본다(話でもしてみる)
5/3	9시	보육원	
5/4	9시	보육원	
5/5	9시	보육원	어쩌다보니 우연히(たまたま偶然です)
5/6	9시	보육원	
5/15	13시	대학 학생부	
5/16	13시	보육원	
5/17	13시	보육원	이 아이를 보모에게 데리고 간다(この子を保母さんの所に連れて行く) → 아니야!(ちがう)
5/18	13시	대학 학생부	
5/19	9시	대학병원 로비	
5/29	12시	대학병원 로비	애들이라도 들 수 있는 것을 찾는다(子供でも持てるのを探そう)
5/30	13시	보육원&대학병원	역까지 바래다준다(驛まで送る)
5/31	13시	보육원	함께 간다(つきあう) → 손수건을 건네준다(ハンカチを手渡す)
6/1	13시	보육원	
6/2	17시	SEIYO	
6/3	13시	보육원	타에코를 뒤쫓아간다(妙子を追いかける)

날짜	시간	장소	선택문
6/4	9시	대학병원 로비	그래도 상연한다(それでも上演しよう)
6/10	19시	자택	아다치 타케코(安達妙子)
6/11	13시	보육원	타에코에게 폴라로이드 카메라를 건네준다(妙子にポラロイドカメラを渡す)→모델을 부탁해 본다(モデルに誘ってみる)
6/17	13시	보육원	필름을 돌려준다(フィルムを返す)
6/25	강제	대학제	
6/26	13시	보육원	큰맘먹고 해안이라던가…(思い切って海岸とか…)
6/27	13시	보육원	
6/28	13시	보육원	그렇지 않아(そんなことはない!)
6/29	13시	보육원	
6/30	9시	대학병원	
7/1	19시	자택	타에코에게 전화해 본다(妙子に電話してみる)
7/2	13시	보육원	받아들인다(引き受ける)
7/3	9시	대학병원	타에코에 대해 물어본다(妙子のことをたずねてみる)
7/4	13시	보육원	타에코에 대해 물어본다(妙子のことを聞いてみる)
7/5	19시	자택	
7/6	13시	보육원	일단은 포기한다(ここはあきらめよう)
7/7	13시	보육원	보모가 되기를 권한다(保母さんになることを薦める)
7/7	15시	역	
7/8	13시	보육원	
7/9	9시	대학 도서관	위로해서 기운나게 한다(はげまして元氣づける)
7/10	9시	대학병원	사과하러 가자(謝りに行こう)→좋아해(…好きだ)
7/11	13시	보육원	
7/12	9시	대학병원	
7/13	13시	보육원	마지막까지 함께 있는다(最後までつきあう)
7/14	9시	역	
7/15	17시	백화점	
7/16	13시	보육원	정직하게 말한다(正直に話す)
7/17	17시	보육원	
7/18	13시	보육원	
7/19	9시	대학	정직하게 대답한다(正直に答える)
7/20	13시	공원	
7/21	11시	공원	
7/22	13시	보육원 17시까지	있는 그대로의 네가 좋아(ありのままの君でいい)

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/17	13시	대학교실	무리하게는(無理に頼まなくていいよ)
4/17	13시	공원	경찰에게 맡긴다(おまわりさんに任せる)
4/18	9시	자택	
4/19	9시	보육원	
4/22	9시	공원	이야기라도 해서 마음을 흐트러뜨린다(話でもして氣を紛らわせる)
4/23	9시	보육원	
4/24	9시	보육원	
4/25	9시	보육원	어쩌다 우연히(たまたま偶然です)
4/26	9시	보육원	
5/15	13시	대학 학생부	
5/16	13시	보육원	
5/17	13시	보육원	이 아이를 보모에게 데리고 간다(この子を保母さんの所に連れて行く)→아니야(ちがう)
5/18	13시	대학 학생부	
5/19	9시	대학병원 로비	
5/29	12시	대학병원 로비	
5/30	13	보육원	역까지 바래다준다(驛まで送る)
5/31	13시	보육원	함께 간다(つきあう)→손수건을 건네준다(ハンカチを手渡す)
6/1	13시	보육원	
6/2	15시	SEIYO	
6/3	13시	보육원	타에코를 뒤쫓아간다(妙子を追いかける)
6/4	9시	대학병원 로비	그래도 상연한다(それでも上演しよう)
6/10	19시	자택	아다치 타에코(安達妙子)
6/11	13시	보육원	타에코에게 폴라로이드 카메라를 건네준다(妙子にポラロイドカメラを渡す)→포기한다(あきまめる)
6/25	강제	대학제	
6/26	9시	대학	
6/27	13시	보육원	함께 간다(つきあう)→아직 몰라(まだ分からない)
6/28	13시	보육원	말을 건다(聲をかける)→사정을 들어본다(事情を聞いてみる)
6/29	13시	보육원	
6/30	17시	천하	그냥 둔다(そっとしておく)
7/1	17시	천하	자상하게 다독거린다(優しくなぐさめる)
7/2	13시	보육원	보모가 되기를 권한다(保母さんになることを薦める)
7/3	13시	보육원	
7/4	9시	도서관	말을 건다(聲をかけてみる)→마음을 편하게 가지라고 한다(リラックスをすすめる)
7/5	17시	천하	말을 건다(聲をかける)→자상하게 위로해준다(優しくなぐさめる)
7/6	9시	대학 병원	무슨 속셈인지 묻는다(どうするつもりなのか聞く)
7/7	9시	역	사정을 들어본다(事情を聞いてみる)
7/8	13시	보육원	조용히 등을 밀어준다(默って背中を押してやる)
7/9	9시	역	

보육원의 인기 보모 타에코

공원에서 길을 잃고 울고 있는 아이를 보육원까지 데려다 주자, 타에코는 감사의 인사와 함께 사진모델을 해주겠다고 한다. 하지만 촬영당일 타에코는 전혀 웃지 않는다. 조금만 웃어달라고 요구하자 오히려 더욱 침울해지는데….


▲ 복장도 그렇고, 표정도 그렇고 모델로서는 매우 불량하다

보육원에서 아르바이트

코헤이는 보육원에서 타에코와 함께 아르바이트를 하게 된다. 아르바이트를 하는 동안 둘은 점차 사이가 좋아지고, 함께 협력해서 일하게 되지만 그 모습을 보며 보육원의 아이들이 부부 같다고 놀린다. 타에코는 창피한지 그 이후 한마디도 하지 않는다.


▲ 어딜 봐도 가정적이라는 것을 쉽게 알 수 있다(이에가 안가면 저 장면에 에미루가 서있다고 생각해보자)

인형극

대학병원에서 자원봉사를 하고 있는 타에코. 대부분 병원에 입원해있는 아이들을 위해 인형극을 해준다. 하지만 인형극을 하기로 한 날, 한 사람이 나오지 않았기 때문에 타에코는 코헤이와 함께 둘만으로 인형극을 진행한다. 음향과 대사를 함께 맡아서 고전하는 코헤이. 물론 제대로 진행될 리 없고, 원작을 무시한 채 엉뚱한 내용으로 인형극은 진행된다. 하지만 오히려 아이들에게는 한치 앞을 예측할 수 없었다며 대 호평을 받는다.


▲ 원작의 고증을 철저하게 부정하는 오리지널 인형극~

추억의 편지

당시 보육원에서 사람을 필요로 하기에 아르바이트를 시작했던 것뿐이지만 천성적으로 애들을 좋아하는 타에코는 정식으로 보모 자격을 취득하기로 결심한다. 그러기 위해서는 우선 대학에 들어가야 한다며 입시공부를 시작하는데…. 이렇게 가끔 그의 편지를 꺼내보면서 추억에 잠기고는 한다.


▲ 편지를 보낸 것은 당연히 사고로 죽은 전작의 주인공

해피엔딩

타에코의 집으로 찾아간 코헤이.

타에코: *슬슬 올 거라고 생각했어.*

코헤이: *준비는 끝났어?*

타에코: *응!*

준: *안녕하세요. 누나가 말이지요… 새벽 5시에 일어나 도시락을 만들더라구요.*

타에코: *앗! 야! 쓸데없는 말하지마.*

코헤이: *헤에~ 즐거움이 하나 늘었는걸.*

타에코: 자! 빨리 가자.
준: 누나, 완전히 밝아졌어요.
코헤이: 저게 진짜 타에코의 모습이지…?
준: 응… 저… 고마워요….
코헤이: 인사를 하는건 내 쪽이야. 네 덕분에 누나와 화해를 할 수 있었으니까
타에코: 뭐하고 있어?
코헤이: 이런… 가봐야겠는걸….
준: 다녀오세요.

바다에 놀러온 두 사람.
타에코: 아하하하… 파도가 기분 좋아. 너도 함께 노는 게 어때?
코헤이: 기다려, 한 장 더 찍을테니까….
타에코: 에이… 사진만 찍지 말고 조금은 함께 놀자구….
코헤이: 오늘은 일단 촬영을 위해서 왔으니까….
타에코: 정말로 사진을 좋아한다니까…. 나하고 사진, 어느 쪽이 좋아? 앗! 지금 표정 찍은거야?
코헤이: 좋은 표정인걸, 한장 더 찍을까?
타에코: 찍을거면 미인으로 찍어줘. 아하하하. 차가워….

파도와 함께 있는 그녀는 여러 가지 표정을 보여주었다. 계속해서 바뀌는 표정은 몇 번을 찍어도 조금도 신선함을 잃지 않는다.


타에코가 이런 의상을 하고 나올 정도면 상당한 변신이다

코헤이: 좋아. 이번에는 자세를 바꾸어서… 이쯤에서 어엇!

넘어지는 코헤이.
타에코: 괜찮아?
코헤이: 그럭저럭….
타에코: 놀래키지마….
코헤이: 미안….
타에코: 정말로…. 후후후후….
코헤이: 아하하하….


▲ 괜찮아?

여름의 푸른 하늘에 두 사람의 웃음소리가 퍼져간다. 이 날의 사진은 지금까지 찍은 것 중 최고의 완성도이다. 시간이 흐르고, 계절은 여름에서 가을로… 두 사람의 거리는 조금씩 가까워져 갔다. 그리고 나의 마음은….
코헤이: 아! 여기 있었어? 공부는 잘 돼?
타에코: 응!
코헤이: 그 편지는….
타에코: 이거… 그에게서 받은 편지….
코헤이: 그래….
타에코: 가끔씩 그리워질 때면 읽어보곤 해. 지금까지도 눈물이 나오기는 하지만 이전처럼 괴로운 눈물은 아니야.
코헤이: ….

옛날의 애인을 좋아하는 채로 좋아…. 옛날 애인의 추억을 간직한 채로 좋아. 그 말에 거짓은 없었다. 하지만 가을에서 겨울로 계절이 바뀌고, 조금씩 나의 마음은 변해갔다. 그리고 눈이 오던 날. 나는 고백했다.
타에코: 할말이 있다며?
코헤이: 타에코 씨, 잘 들어…

나는 나의 마음을 털어놓았다. 최선을 다해 고백하는 나의 얘기를 그녀는 끝까지 조용히 들어주었다. 어느 정도 얘기했을까? 꽤나 돌려 말한 것 같은데…. 결국 최후의 말을 전했다.



코헤이: 나만을 바라봤으면 좋겠어….

나는 조용히 그녀의 대답을 기다렸다. 그녀는 조용히 나의 눈을 바라보더니….
타에코: 한가지만 무리한 부탁을 들어주었으면 좋겠어…. 내 앞에서는 슈퍼맨이 돼주겠어?

베터엔딩

타에코는 계속해서 공부를 하고, 이윽고 그 해에 대학에 합격한다. 타에코가 대학에 합격할 수 있었던 것은 모두의 덕분. 그리고 코헤이도…. 앞으로도 좋은 친구로 지내자고 한다.



▲ 어엿한 대학생이 된 타에코

굿엔딩

타에코는 이 마을에 있으면 자꾸 괴로운 생각이 든다며 이사를 가버린다. 그리고 코헤이과는 더 이상 만나고 싶지 않다며 이사가는 곳의 주소를 알려주지 않는다.

야마모토 루리카(山本るりか)



남녀 구분없이 누구와도 거리낌없이 지내며 밝은 성격을 가지고 있다. 동경에 있는 전문대에 입학한 후, 연극부에 들어가 연극에 전념하고 있으며 남들 이상의 연습을 한 덕분에 현재는 모두에게 인정받고 있다. 함께 있으면 지루하지 않은 타입으로 의외로 진지할 때는 엄청 진지하다.

공략 Complete

이동할 곳은 아르바이트를 하는 패스트푸드점과 루리카의 학교. 재미있는 것은 베터엔딩의 시나리오로, 마코토 선배와 루리카를 놓고 경쟁하지만 후반에 들어서면 마코토의 존재는 완전히 묻혀버리게 된다. 서브 캐릭터로 루리카의 쌍둥이 오빠인 야마모토 코이치가 등장한다.

날짜	시간	장소	선택문
4/10	19시	자택	
4/11	17시	선술집	
4/12	13시	역	
4/12	19시	자택	
4/13	13시	단대	
4/13	17시	죽림당	말을 건다(聲をかける)
4/14	13시	단대	학교 안에 있을지도(短大の中にいるかも)
4/14	15시	아야사키 병원	말을 건다(聲をかける)
4/15	15시	죽림당	그대로 보고 있는다(そのまま見ている)
4/16	13시	단대	우선은 자기 소개(まずは自己紹介かな)
4/17	17시	패스트푸드	
4/18	13시	단대	일단 여기서 기다린다(とりあえずここで待つ)→역시 여기서 기다린다(やっぱりここで待つ)
4/18	15시	대학교실	
4/19	17시	패스트푸드	
4/29	자동		무대에 올라갈 때와 같아(舞台に上がる時と同じだよ)

알겠어. 도와줄게(わかった、手傳うよ) - 해피엔딩 루트
미안. 무리일 것 같아(ごめん、無理かな…) - 베터엔딩 루트

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/30	17시	패스트푸드	알겠어, 도와줄게(わかった、手專うよ)
5/5	13시	단대	뭔가 다른 거 도와줄 일 있어? (何か他に手專うことある?)
5/10	13시	단대	눈의 사야카…?(雪のさやか…かな?)
5/15	13시	대학부실	
5/16	13시	단대	
5/19	13시	단대교실	이름으로 부르기로 했어(名前で呼び合うことにしたんだ)
5/22	13시	단대교실	
5/28	9시	거리 모퉁이	
5/29	13시	단대강당	
5/30	13시	단대교실	
6/2	13시	거리 모퉁이	
6/5	9시	단대	말을 건다(聲をかける)
6/10	19시	자택	야마모토 루리카(山本るりか)
6/11	13시	단대강당	
6/17	9시	단대강당	
6/19	19시	자택	
6/20	13시	대학	
6/25	강제	대학제	
6/26	13시	단대강당	
6/27	13시	단대강당	루리카(るりか…)
6/28	13시	단대강당	
6/29	13시	단대교실	페이스를 낮춘다(ペースを落とそう)
6/30	13시	단대강당	
7/1	13시	단대교실	
7/2	9시	단대	어째서?(どうして?)→데이트 권유?(誘ってくれるの)
7/3	17시	패스트푸드	
7/4	19시	단대	바래다줄까?(送ろうか?)
7/5	13시	단대강당	
7/6	13시	단대교실	
7/7	13시	엣센	
7/8	13시	맨션	잠시 기다려 본다(しばらく待って見る)
7/9	13시	대학구내	
7/10	19시	맨션	
7/11	19시	단대강당	
7/12	9시	단대강당	난 언제나 너의 곁에 있어(僕はいつでも君の側にいる)

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/30	17시	패스트푸드	미안, 힘들 것 같아…(ごめん、無理かな…)
5/1	13시	단대	
5/2	13시	대학부실	
6/2	13시	단대강당	
6/10	19시	자택	야마모토 루리카(山本るりか)
6/12	13시	단대	
6/17	18시	단대강당	
6/25	자동	대학제	
6/26	13시	거리 모퉁이	
날짜	시간	장소	선택문
6/27	13시	역	
6/28	17시	단대	
6/29	19시	단대	응, 가겠어(うん、行くよ)

분기 6/30

나라도 좋다면(僕でいいなら…) → 베터엔딩 루트B… → 굿엔딩 루트

베터엔딩 루트B

날짜	시간	장소	선택문
6/30	13시	단대부실	나라도 괜찮다면(僕でいいなら)
7/1	17시	단대	좋아(いいよ)
7/2	19시	단대	바래다줄까?(送ろうか?)
7/3	19시	단대	바래다줄까?(送ろうか?

굿엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/30	13시	단대부실	…
7/1	17시	역	
7/2	9시	엣센	
7/3	9시	거리 모퉁이	그래(ええ)
7/4	9시	자택	아야사키 병원에 가자고 한다(綾崎病院に誘う)
7/5	9시	아야사키 병원	인어공주(にんぎょ姫)

미팅에서 만난 루리카

미팅에서 만난 루리카. 미팅에서 찍은 사진을 돌려주기 위해 그녀가 아르바이트하고 있는 패스트 푸트점으로 찾아간다. 그리고 그녀에게 사진의 모델이 되어주기를 부탁하면 자신의 학교 연극부의 일을 도와주면 모델이 되어주겠다고 한다



▲ 루리카가 여기에서 아르바이트하고 있는 것은 마코토 선배에게서 먼저 들을 수 있지만 스토리 진행상 유무를 반드시 만나야한다

대타

여학교이기 때문에 아직 남자역을 할 사람이 정해지지 않았다. 그 때 모두들 연극 준비를 도와주는 코헤이를 지목한다. 루리카와 함께 연극을 하게 된 코헤이. 다음날부터 바로 기본 연습에 들어간다. 루리카와 함께 기본 체력을 위해 달리기를 하지만 코헤이는 그녀를 전혀 따라가지 못한다.



▲ 이 이벤트는 와카나가 등장하기 때문에 가치가 있다고 한다

대학제에 찾아온 쌍둥이

대학제. 루리카의 사진은 대호평을 받는다. 자신의 사진을 보러 온 루리카. 쌍둥이 오빠인 코이치도 함께다. 코이치는 꽤 예쁘다며 칭찬하는데…. 쌍둥이에게 동생을 칭찬하는 건 결국 자신도 잘났다는 의미.



▲ 애니메이션 센티멘탈 저니에 보면 코이치의 약간 위엄한 내용이 전개된다

순조로운 연극… 하지만…

연극 준비가 순조롭게 진행되어 갈 때, 히로인역을 맡았던 히토미가 갑자기 그만두겠다고 선언한다. 자신은 이미 2학년이고, 취업준비도 해야하는데… 마침 이번에 제대로 된 연극

의 배역이 들어왔다는 것이다. 루리카 역시 2학년으로 이 때부터 취업과 연극 사이에서 고민하게 된다.



▲ 이제와서 빠지겠다고? 이런 피노키오 코 같은~.

해피엔딩

루리카: *드디어 리허설이야. 내일은 본 무대. 정말로 고마웠어. 오늘은 열심히 하자.*

나는 애인인 눈의 히토히라에게 속삭인다.

코헤이: *눈의 히토히라···. 결심은··· 했어?*

루리카: *예··· 비의 시즈쿠··· 당신과 함께 가겠습니다.*

코헤이: *(이 장면은 둘이서 몇번이나 연습했던 곳이다···. 대사는 확실히 기억하고 있다. 다음 대사는 "고마워, 눈의 히토히라"다)*

강열한 라이트가 비추어지는 무대 위. 우리들은 서로 바라본다. 무대는 조용해지고 반대로 나의 몸은 뜨겁게 달아오른다. 나는 자신의 마음을 대사에 실어 루리카 씨에게 말했다.



과감한 애드립···

코헤이: *눈의 히토히라. 나는 언제까지나 너의 곁에 있겠어. 영원히 함께 살자!*

루리카 씨는 나를 바라본 후, 미소지었다.

루리카: *예. 눈의 시즈쿠. 언제까지라도 함께···*

코헤이: *(야마모토 씨···)*

나는 장면이 끝난 후, 무대 뒤로 들어서자마자 안도의 한숨을 쉬었다.

코헤이: *(나의 애드립에 조금은 혼란해 할지도 모른다고 생각했지만··· 그렇지도 않은 것 같군. 다행이다)*

루리카: *마지막 신. 힘내자.*

코헤이: *응···.*

연극의 마지막 장면. 둘 사람은 대본에도 없는 포옹으로 연극을 무사히 끝낸다.

루리카: *고마워···.*

그녀는 내 품안에서 조용히 속삭였다.

루리카: *좋아해. 언제까지나 함께 있어줘···.*

코헤이: *(제 곧 본편의 시작이다. 나도 슬슬 무대 뒤에서 대기하고 있어야지)*

야모모토 씨는 평온한 표정으로 눈을 감고 오래된 편지를 품에 감싸고 있었다.

코헤이: *루리카 씨···. 뭐하고 있어?*

루리카: *용기가 나는 주문이야. 이젠 도망가지 않아도 돼. 이것은 그립고, 소중한··· 추억···이니까···. 그렇지···?*

그렇게 말하고는 두 사람의 키스···. 야마모토 씨와 나의 사랑은 이제부터 시작이다···.





▶ 연극을 빌미로 루리카 한번 안아 보겠다는 속셈이다

베터엔딩

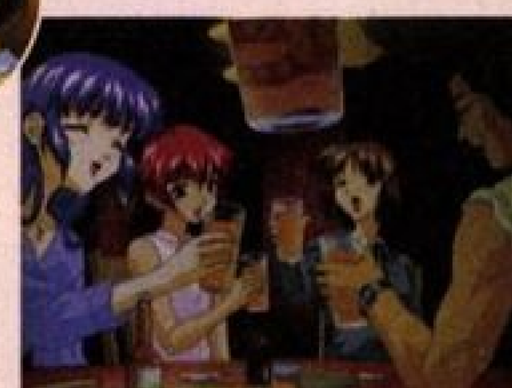
연극 리허설. 두 사람은 늦었지만 열심히 연습한 덕에 무사히 끝낼 수 있게 된다. 그리고 여름 공연은 성공리에 마무리되지만, 코헤이는 루리카의 부탁으로 연극을 할 때의 사진은 찍지 않았다.



▲ 그 동안 수고했어~.

배드엔딩

연극과 취업의 사이에서 고민하던 루리카는 결국 200:1의 경쟁률을 뚫고 취업에 성공한다. 마코토 선배, 유우, 와카나와 함께 루리카의 취업 성공을 축하하며 게임은 끝···.



▲ 역시 와카나가 나와서 가치있는 이벤트

엔도 아키라(遠藤晶)



거만한 행동. 하지만 그래도 밉지 않은 것이 엔도 아키라의 매력이다. 오스트리아에서 유학을 마치고 귀국한 초일류 바이올리니스트로 전세계적으로 높은 평가를 받으며 순회 공연을 하고 있다. 매스컴과 팬들이 몰려들러 시끄럽게 구는 것을 별로 좋아하지 않으며 코헤이에게도 항상 냉소적으로 반응한다. 좋아하는 것은 액세서리, 싫어하는 것은 우유부단한 것으로 현재는 코헤이가 다니는 대학에 편입해온 상태이다. 전국 투어와 각종 매스컴의 취재 등으로 학교에는 거의 나오지 못하지만 시험 공부만큼은 빼놓지 않고 하려 하며 코헤이를 다른 매스컴 인간들과 같은 부류로 보고 있다.

공략Complete

아키라가 히로인인지···. 분기가 가장 많다. 가장 권장하는 것은 해피엔딩 C-E-F의 시나리오지만 이벤트CG를 모으기 위해서는 루트별로 플레이할 필요가 있다. 하지만 시나리오 라이터가 해피엔딩에 모든 진을 쏟아 부었는지 베터엔딩의 시나리오는 초간단(날림이다).

날짜	시간	장소	선택문
4/10	9시	대학	
4/10	13시	대학구내	
4/11	9시	대학	말을 건다(聲をかける)
4/11	13시	대학정원	말을 건다(聲をかける)
4/12	13시	대학교실	
4/12	15시	대학교실	사진(寫眞)
4/13	13시	대학구내	소개해달라고 한다(紹介してもらう)
4/24	19시	자택	
5/8	9시	대학	
5/9	13시	대학구내	
5/10	13시	대학정원	
5/11	13시	대학교실	
5/12	13시	대학구내	
5/13	13시	대학구내	
5/14	13시	대학정원	
5/19	13시	대학	
5/20	13시	대학정원	
5/21	13시	대학구내	
5/22	13시	대학구내	
5/23	13시	대학부실	

바이올리니스트 엔도 아키라

세계적으로 유명한 바이올리니스트 엔도 아키라. 그녀는 카호와 호노카의 친구였다. 카호는 아키라를 모델로 사진을 찍을 수 있게 부탁을 해주지만 아키라는 찍고 싶으면 알아서 찍으라는 등, 냉소한 반응을 보인다. 그 후, 계속해서 아키라에게 모델을



▲ 아키라 등장~. 타에코와는 상반되는 스타일. 멋지다

해피엔딩 루트A

날짜	시간	장소	선택문
5/24	13시	대학 학생부	이이기를 들어본다(話を聞いてみる)→바로 신청한다(すぐに申しこむ)
5/25	9시	역	말을 건다(話しかける)
5/26	9시	역	
5/27	9시	역	말을 건다(話しかける)
5/28	9시	역	엔도 씨를 계속 바라본다(遠藤さんをじっと見つめる)
6/10	19시	자택	엔도 아키라(遠藤晶)
6/11	13시	역	아르바이트하러 간다(バイトに行く)

분기 6/15

휴게실에 돌아가지 않는다(楽屋へ戻らない) → 해피엔딩 루트B
휴게실에 돌아간다(楽屋へ戻る) → 해피엔딩 루트C

해피엔딩 루트B

날짜	시간	장소	선택문
6/15	9시	역	일한다(動く)→사진은 찍고 싶어(寫眞は撮りたい)→휴게실에 돌아가지 않는다(楽屋へ戻らない)
6/22	13시	부실	
6/23	9시	대학	
6/25	강제	대학제	
6/26	9시	대학	
6/27	13시	대학구내	어쩌다보니 몰랐어(たまたま氣づかなかった)
6/28	13시	대학정원	
6/29	9시	대학	
6/30	13시	대학정원	부탁해(頼む)
7/1	13시	대학구내	
7/20	9시	역	이야기한다(聲をかける」)→휴식을 권한다(休みをすすめる)

해피엔딩 루트C

날짜	시간	장소	선택문
6/15	9시	역	일한다(動く)→사진을 찍고 싶어(寫眞を撮りたい)→휴게실에 돌아간다(楽屋へ戻る)

분기 6/23

눈물의 사진을 사용하지 않는다(涙の寫眞を使わない) - 해피엔딩 루트 D
눈물의 사진을 사용한다(涙の寫眞を使う) - 해피엔딩 루트 E

부탁하지만 여타 매스컴의 인간들과 코헤이를 똑같이 부류로 취급하며 제대로 상대해주지도 않는다.

울고 있는 아키라

아키라가 콘서트를 하는 곳에서 아르바이트를 하게 된 코헤이. 아르바이트를 계속하던 중, 코헤이는 연습이 끝나고, 휴게실에서 울고 있는 아키라를 발견한다. 그 장면을 카메라에 담는데 성공. 사진을 대학제에 전시하면 성공은 보장되어 있다고 할 수 있지만 코헤이는 망설이게 된

해피엔딩 루트D

날짜	시간	장소	선택문
6/23	9시	자택	눈물의 사진을 사용하지 않는다(涙の寫眞を使わない)
6/25	강제	대학제	
6/26	13시	대학교실	전시하지 않았던 이유를 말한다(展示しなかった理由を言う)
6/27	9시	대학	
6/28	13시	대학구내	어쩌다보니 몰랐어(たまたま氣づかなかった)
6/29	13시	대학정원	확실히 마음을 알 수 없어(確かに氣が知れない)
6/30	13시	대학구내	다가간다(近づく)→말한다(話しかける)
7/1	13시	대학학생부	도와준다(手專う)
7/2	13시	대학구내	
7/3	13시	대학구내	
7/4	9시	대학	
7/5	13시	대학정원	말한다(話しかける)
7/6	13시	대학구내	말을 건다(聲をかける)
7/7	13시	부실	
7/8	13시	대학교실	
7/9	13시	대학구내	다가가 본다(近づいてみる)→도와준다(助ける)
7/10	13시	대학 카페테리아	차를 권한다(お茶を誘う)
7/11	13시	대학교실	찍는다(撮る)
7/12	13시	대학정원	또 아르바이트한다(またスタッフをするよ)
7/13	12시	역	간다(行く)→함께 간다(一緒に行く)
7/14	19시	자택	만나고 싶어(會いたい)
7/16	9시	자택	
7/17	9시	자택	
7/18	12시	역	
7/19	9시	자택	
7/20	9시	백화점	
7/20	9시	역	말한다(聲をかける)→휴식을 권한다(休みをすすめる)

해피엔딩 루트E

날짜	시간	장소	선택문
6/23	9시	자택	눈물의 사진을 사용한다(涙の寫眞を使う)
6/25	강제	대학제	
6/26	9시	대학	보고한다(報告する)
6/27	13시	대학구내	
6/28	13시	부실	

분기 6/29

아니야(違う)→아니(いいえ) -해피엔딩 루트 F
그대로야(そのとおり)→그래(はい) - 해피엔딩 루트 G

해피엔딩 루트F

날짜	시간	장소	선택문
6/29	13시	대학카페테리아	아니야(違う)→아니(いいえ)
6/30	13시	대학교실	바이올린에 대해(バイオリンについて)
7/1	13시	대학교실	그 때의 마음을 남길 수 있는 것(そのときの氣持ちを殘すもの)
7/2	9시	대학	
7/3	13시	역	
7/4	9시	거리 모퉁이	
7/5	13시	대학구내	
7/20	9시	역	말한다(聲をかける)→휴식을 권한다(休みをすすめる)

해피엔딩 루트G

날짜	시간	장소	선택문
6/29	13시	대학 카페테리아	그대로야(そのとおり)→그래(はい)
6/30	13시	대학구내	
7/1	13시	대학구내	
7/2	9시	대학	
7/3	13시	대학정원	말한다(話しかける)
7/4	13시	대학구내	말을 건다(聲をかける)
7/5	13시	부실	
7/6	13시	대학교실	
7/7	13시	대학구내	다가가 본다(近づいてみる)→도와준다(助ける)
7/8	13시	대학 카페테리아	차를 권한다(お茶を誘う)
7/9	13시	대학교실	찍는다(撮る)
7/10	13시	대학정원	또 아르바이트한다(またスタッフをするよ)
7/13	12시	역	간다(行く)→함께 간다(一緒に行く)
7/14	19시	자택	만나고 싶어(會いたい)
7/16	9시	자택	
7/17	9시	자택	
7/18	12시	역	
7/19	9시	자택	
7/20	9시	역	말을 건다(聲をかける)→휴식을 권한다(休みをすすめる)

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/15	9시	역	일한다(く)→사진은 찍고 싶어(寫眞は撮りたい)
5/24	13시	대학 학생부	흥미없다(興味なし)
5/25	13시	대학정원	
5/26	13시	대학정원	말을 걸어본다(聲をかけてみる)
5/27	13시	대학정원	말을 건다(聲をかける)
5/28	13시	대학정원	말을 건다(聲をかける)
6/10	19시	자택	
6/11	13시	역	
6/12	13시	역	
6/25	자동	콘서트	
6/26	9시	역	

다. 정말로 이 사진을 전시해도 되는 것인지….



▲ 바이올린을 연주하는 이유는… 역시 미련?

납득시킬 수 있는 사진

자신을 납득시킬 수 있는 사진을 보여달라는 아키라. 코헤이는 아키라가 연습하는 콘서트 홀 뒷골목에서 우연히 고양이와 놀고있는 아키라를 발견, 카메라에 담는다. 다음날 아키라에게 그 사진을 보여주자, 코헤이를 인정하고 자신의 콘서트 투어에 함께 데려가 주기로 한다.



▲ 의외로 자상한 아키라의 모습을 볼 수 있다

한사람을 위한 연주

아키라는 콘서트를 위해 또 다시 당분간 학교에 올 수 없게 되었다. 그런 그녀에게 코헤이는 아키라의 연주가 듣고 싶다고 하자 대기하고 있던 운전수에게 잠시 기다리라고 하더니 음악실에서 연주를 해준다.



▲ 「센티그라 2」 베스트 신. 안보면 아키라의 엔딩을 봤다고 말할 수 없다

해피엔딩

코헤이: *나는 엔도 씨가 기다리는 홀에 도착했다.*

키무라: *이야! 잘 돌아 왔어!*

코헤이: *다시 한번 잘 부탁 드립니다.*

키무라: *OK! 확실히 일하라구!*

아키라: *왔어?*

코헤이: *응… 이제부터 잘 부탁해.*

아키라: *뭐…. 방해만 하지 말라구….*

코헤이: *알고 있어….*

아키라: *…… 와줘서 고마워.*

코헤이: *에?*

아키라: *아무 것도 아니야. 그럼 난 연습하러 갈게.*

그렇게 첫 번째 콘서트를 무사히 마치고, 다음 콘서트 장소인 나가사키에 도착한 일행. 그날 저녁 바로 콘서트가 시작되기 때문에 쉴 틈도 없이 아키라는 리허설에 들어가려 한다. 아키라의 몸이 걱정되는 코헤이는 아키라를 쉬게 해줄 방법을 연구하는데…

키무라: *뭐? 리허설을 하지 말자고?*

코헤이: *하지만 이 상태로는 엔도 씨, 지쳐서 쓰러져 버린다고요.*

키무라: *그렇기는 하지만 굳이 지금이 아니더라도….*

코헤이: *지금이 아니면 안돼요!*

키무라: *너….*

코헤이: *부탁합니다….*

키무라: *좋은 생각이야….*

코헤이: *예?*

키무라: *하지만 우리들만으로는 안돼. 스탭 모두가 협심하지 않으면 책임감이 강한 엔도 씨는 절대로 쉬려고 하지 않을거야….*

코헤이: *예!*

그리고 나는 스탭 모두에게 사정을 이야기했다. 의외였던 것은 반대하는 사람이 한 사람도 없었다는 것이다. 리허설은 우리들까지 어떻게든 해결하고 엔도 씨는 나가사키에서 휴식을 취하도록 했다.

아키라: *쉬라니…. 무슨 의미?*

코헤이: *모두의 의견이야.*

아키라: *어째서?*

키무라: *조금이라도 좋은 연주를 관객들에게 들려주기 위해서에요.*

아키라: *이대로는 안된다는 거야?*

키무라: *그런 의미는 아니지만….*

아키라: *그렇게 들리는데?*

키무라: *어이! 설명해.*

코헤이: *아… 예!*

아키라: *역시 네가 꾸민 짓이야?*

코헤이: *의견을 제시한 것은 나지만 아무도 반대하지 않았어.*

아키라: *리허설없이 좋은 연주는 할 수 없어.*

코헤이: *아무리 사진을 찍어도 자신의 마음이 피사체에 향해있지 않으면 좋은 사진은 찍을 수 없어.*

아키라: *무슨 의미지?*

코헤이: *휴식을 가지면 알게 될거야.*

아키라: *….*

키무라: *우리들도 웃는 얼굴로 연주하는 편이 기분 좋으니까….*

아키라: *… 그런….*

코헤이: *한번만 속아주지 않겠어?*

아키라: *모두의 의견이라면 할 수 없지.*

키무라: *다행이다. 뭐…. 지금까지 함께 일해왔으니 최고의 상태로 만들어 놓겠습니다.*

코헤이: *그래…. 여기는 우리들에게 맡겨두고…*

키무라: *너 무슨 소릴 하는거야!*

코헤이: *예?*

키무라: *넌 엔도 씨와 함께 가는거야!*

코헤이: *예엣! 그런!*

DREAMCAST

키무라: 네가 의견을 제시했잖아. 마지막까지 책임을 져야지.
코헤이: 그럼 모두의 일이 늘어나게 되요.
키무라: 바보…. 어차피 넌 생초보라서 별로 도움도 안돼.
코헤이: 키무라 씨….
아키라: 본인을 앞에 두고 그런 말을 하면 상처받을텐데….
키무라: 자! 빨리 가! 시간이 없어!
코헤이: 예! 다녀오겠습니다.
아키라: 잠깐! 끌어당기지 마!

우리들은 달려나갔다.
아키라: 반드시 돌아올테니 잘 부탁해!

엔도 씨는 마지막까지 스텝들을 걱정했다.
아키라: 모두 걱정해주고 있었네.
코헤이: 응…
아키라: 자신이 바이올린은 좋아하는지 어떤지도 모르게 되었는데….
코헤이: 모처럼 나가사키에 왔으니 분명 생각해낼 수 있을거야.
아키라: 그렇군. 그래서 어디로 갈건데?
코헤이: 응? 아? 나…. 나가사키에 오는 게 처음이라….
아키라: 뭐? 계획도 없이 나를 데리고 왔다는거야?
코헤이: 아니… 설마 이런 상황이 되리라고는….
아키라: 정말로 할 수 없군….
코헤이: 하지만 목적없이 걷는 것만으로 좋지 않아? 고향이니 갑자기 기억날 수도 있잖아.
아키라: 그것도 그래.

우리들은 그 후 날이 저물 때까지 이런저런 얘기를 하며 나가사키의 마을을 걸어다녔다.
아키라: 나…. 수도 없이 바이올린을 그만두려고 생각한 적이 있었어….
코헤이: 나 역시 카메라를 그만두려고 생각한 적 정도는 수도 없이 많아.
아키라: 그 때마다 누군가 바이올린을 계속하게 해주었던 것 같은 기분이 들어.
코헤이: 그 소중한 사람?
아키라: 그래. 하지만 내가 바이올린에 향한 마음은 그것만이 아닐지도 몰라.
코헤이: 응….
아키라: 오늘 스탭 모두에게 굉장히 미안한 마음이 들었어.
코헤이: 아무도 신경쓰지 않아.
아키라: 하지만 모두들 나를 위해서 열심인데 나는 조금도 그들을 생각하지 않았어.
코헤이: 그렇지 않아.
아키라: 나…. 연주해 보겠어.
코헤이: 응!
아키라: 모두를 위해서….
코헤이: 응….
아키라: 자신을 위해서!
코헤이: 응….
아키라: 너를 위해서….
코헤이: ….
아키라: 돌아가자. 모두들 기다리고 있을거야….
코헤이: 그래….

우리들은 어느 쪽이 먼저랄 것도 없이 손을 잡고 있었다. 더 이상 아무런 말도 필요없을 것 같은 기분이 들었다.

키무라: 좋은 표정이 되어서 돌아왔군요.
아키라: 고마워요. 키무라 씨.
키무라: 뭘요…. 다 이 녀석 덕분이에요.

키무라 씨는 나를 가리켰다.
아키라: 그것뿐만이 아니에요. 모두의 덕분이에요.
코헤이: 엔도 씨, 슬슬 준비를….
아키라: 그래…. 계속 보고 있어줘. 나를….
그녀는 그렇게 말하고는 무대로 향했다. 연주회는 대성공이었다. 그녀는 처음으로 레퀴엠이 없는 곡으로 콘서트를 시작하고, 레퀴엠으로 콘서트를 끝냈다. 그녀의 편안한 표정을 나는 계속 바라보고 있었다.


▲ 일단 나가고 보는거다


▲ 아키라는 연주하기로 결심한다.


▲ 레퀴엠없이 시작해서 레퀴엠으로 연주를 끝낸다.


▲ 이런~ 역시 아키라는 너무 대담해

내 방은 패닉상태였다. 계속해서 울리는 전화, 싸구려 아파트에 어울리지 않는 사람들…. 나가사키에서의 사건을 어딘가의 신문이 눈치챈 듯. 나도 꽤 유명인이 되어 있었다.
코헤이: 또 신문기자가 늘었나…. 언제쯤 되야 밖으로 나갈 수 있을까….
아키라: 왜 이런데 틀어박혀 있는 거야! 골볼견이야!
코헤이: 에, 엔도 씨!
아키라: 자! 가자!

엔도 씨는 놀란 듯 나의 손을 끌어당겨 보도진들의 플래시 사이를 빠져나간다.
코헤이: 엔도 씨, 곤란해요!
아키라: 뭐가?
코헤이: 이러면 사실이라고 인정하게 되는거잖아!

엔도 씨는 아무런 말도 하지 않고, 나를 차에 태웠다.
코헤이: 엔도 씨, 너무 대담해.
아키라: 뭐 별로 신경 쓸 필요도 없잖아…
코헤이: 그래도… 엔도 씨는.

그렇게 말하는 순간 갑자기 얼굴을 들이미는(?) 아키라.
아키라: 아키라라고 불러도 돼. 이제부터는….

베터엔딩

여름 공연 내내 아키라의 보조를 하게 된 코헤이. 아키라는 3개월 전과는 다르게 웃을 수 있게 되었다. 그리고 언젠가 다시 한번 사진모델이 되어줄 것이다.


▲ 부려먹지 마!

굿엔딩

아키라는 여름방학 중, 또 다시 유학을 가게 된다. 그리고 얼마 있어 아키라의 근황이 적이 한통의 편지가 도착한다. 편지의 마지막 줄에는 이런 글이 쓰여져 있었다.
"당신은 제가 일본에 있을 때 생긴 유일한 새로운 친구였습니다"


▲ 굿엔딩 치고는 꽤 연출이 좋다

나나세 유우(七瀨優)



혼자서 있는 것을 좋아하고, 남에게 구속받는 것을 싫어하는 나나세 유우. 의외로 동경의 단대에 입학하여 출석과 성적 양방 모두 우수한 모범생. 학교 근처의 중고 책방에서 아르바이트를 하고 있으며 여행을 좋아하는 성격이지만 전작의 주인공이 죽은 후, 더 이상 여행은 하지 않겠다고 다짐한다. 별을 좋아하지만 동경의 하늘에서는 별이 보이지 않는 것을 항상 아쉬워하고 있으며 뭔가 이해하기 힘든 말을 하는 등, 타인의 입장에서는 이상한 아이로 비추어질 때가 많다. 일이 없을 때에는 가만히 책을 보거나 아무 생각없이 거리를 배회한다.

공략 Complete

대부분 죽림당에 가면 만날 수 있으며 단대, 공원 등에서도 만날 수 있다. 4월 20일 분기에서는 공원과 거리 모퉁이에서 각 이벤트가 일어나지만 어느 한쪽만을 볼 수 있다(양쪽CG있음).

날짜	시간	장소	선택문
4/10	19시	자택	
4/11	17시	선술집	
4/12	13시	역	
4/12	19시	자택	말을 건다(聲をかける)
4/13	13시	단대	
4/13	17시	죽림당	말을 건다(聲をかける)
4/14	13시	단대	학교 안에 있을지도(短大の中にいるかも)
4/14	15시	아사카 빌딩	말을 건다(聲をかける)
4/15	15시	죽림당	그래도 보고 있는다(そのまま見ている)
4/16	13시	단대	우선은 자기소개…(まずは自己紹介かな)
4/16	15시	죽림당	
4/17	17시	패스트푸드	
4/18	13시	단대	우선은 여기서 기다린다(とりあえずここで待つ)→역시 여기서 기다린다(やっぱりここで待つ)
4/19	13시	플로워	날씨·계절에 대해(天氣·季節の話題)

분기 4/20

이 자리에서 필름을 파기한다
(この場でフィルムを破棄する)
→ 해피엔딩 루트
필름을 넘기지 않는다
(フィルムを渡さない)
→ 베터엔딩 루트

신비한 눈동자를 가진 소녀 나나세 유우

루리카를 만나기 위해 학교에 찾아갔을 때 만날 수 있었던 유우. 그녀의 눈빛에 이끌려 모델을 부탁하지만 거절당한다. 그리고 가끔 만날 수 있는 그녀는 언제나 혼자이고, 어딘지 쓸쓸해 보인다.



▲ 좋게 말하면 개성적이고, 제대로 말하면 이상한 성격의 나나세 유우. 필요이상의 말은 하지 않으며 기껏 한다고 해도 알 수 없는 말일 때가 많다

안식의 나무

사람의 인적이 드문 대학 교사 뒤편. 유우는 언제나 이곳에 와 있는다. 인적이 드문 곳에서 혼자 잠들어 있는 유우. 역시 유우답다고 해야되나?



▲ 대학생 처녀가 이런 곳에서 무방비로 잠들어 있으면 위험한데~

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/20	19시	공원or거리 모퉁이	이 자리에서 필름을 파기한다(この場でフィルムを破棄する)
4/21	19시	자택	
4/22	13시	단대	나나세 씨의 아르바이트 장소를 묻는다(七瀨さんのバイト先を聞く)
4/23	15시	죽림당	
5/7	9시	백화점	
5/8	19시	자택	
5/13	19시	공원	말한다(話しかける)→좋아(いいよ)
5/14	13시	대학부실	
5/15	13시	단대	학교 안으로 들어간다(短大內へ行く)
5/16	19시	공원	
5/17	13시	단대학교	안으로 들어간다(短大內へ行く)→말을 건다(聲をかける)
5/18	13시	단대	야마모토씨에게 이야기한다(山本さんと話す)
5/19	13시	대학도서관	말을 건다(聲をかける)
5/20	강제	-	한다(する)
5/21	13시	대학부실	
5/22	9시	단대	말을 건다(聲をかける)
6/1	9시	대학	
6/9	강제	-	
6/10	19시	자택	나나세 유(七瀨優)
6/11	13시	대학나무	감사표시는 안해도 돼(お禮なんて…いいよ)
6/17	18시	대학나무	
6/19	9시	대학	
6/25	강제	대학제	
6/26	15시	죽림당	
6/27	15시	죽림당	아름다운 경치네(綺麗な風景だね)
6/28	15시	죽림당	그대로 보고 있는다(そのまま見ている)
6/29	15시	죽림당	선물한다(プレゼントする)
6/30	15시	죽림당	
7/1	9시	역	자리를 양보한다(席を讓る)
7/2	15시	죽림당	사다리르 받추어 준다(はしごを支える)
7/3	15시	서점	줍는 것을 도와준다(拾うのを手傳う)→카피-?(コピー?)
7/4	자동	-	오이스터 소스(オイスターソース)
7/5	15시	죽림당	별을 좋아하는지 물어본다(星が好きなのか聞く)
7/6	15시	죽림당	말을 건다(聲をかける)→여행을 가자고 한다(旅行に誘う)
7/8	15시	죽림당	
7/9	13시	대학구내	물어본다(聞いてみる)
7/10	19시	자택	유에게 전화해본다(優に電話してみる)
7/12	9시	역	유의 손을 잡는다(優の手を握る)→아직 배에 타지 않는다(まだ船に乘らない)
7/14	강제	-	
7/15	9시	공원	공원에 들어간다(公園に入る)→유의 이름을 부른다(優の名前を呼ぶ)
7/16	15시	죽림당	
7/18	19시	자택	하고 싶은 말이 있어(話したいことがあるんだ)
7/19	17시	플라네타륨	유의 눈동자를 바라본다(優の瞳を見つめる)
7/20	19시	자택	혹시…(もしかして…)

시험공부

시험날짜가 다가오자 유우의 집에서 함께 공부하기로 한다. 유우의 방은 상당히 많은 관엽식물이 놓여져 있었다. 전부 혼자서 기르고 있는 건가? 코헤이와 유우는 함께 헌법을 공부하기로 한다. 헌법을 모두 외우고 있다는 사실에 코헤이는 놀라지만 유우는 이 정도는 기본적인 것이라고 대답한다.



▲ 시험공부가 끝나고, 코헤이가 저녁을 차린다. 자취생활이 길어지면 이 정도는 기본이라나?(헌법이 기본이라는 것보다는 낫다)

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/20	19시	공원or거리 모퉁이	필름을 넘기지 않는다(フィルムを渡さない)
4/21	9시	자택	
4/22	13시	대학부실	
5/15	9시	자택	
5/16	17시	자택	
5/17	9시	자택	
5/18	13시	대학부실	
6/10	19시	자택	나나세 유(七瀬優)
6/24	9시	대학	
6/25	자동	대학제	
6/26	15시	죽림당	
6/27	15시	죽림당	자, 여기(はい、これ)
6/28	15시	죽림당	그대로 보기 있는다(そのまま見ている)
6/29	9시	자택	
6/30	15시	죽림당	
7/1	15시	죽림당	더욱더 책을 엿본다(さらに本を覗き見る)
7/2	15시	죽림당	
7/3	15시	죽림당	
7/5	19시	죽림당	
7/6	19시	자택	혹시…(もしかして…)

나가노 여행

유우는 별을 좋아하지만 동경의 하늘에서는 별이 보이지 않는 사실을 언제나 아쉬워한다. 그런 유우에게 코헤이는 별을 보러 지방까지 가보자고 하지만 자신은 동경을 벗어날 수 없다며 언제나 거절한다. 코헤이는 마코토 선배의 조언대로 유우를 데리고 나가노로 별을 보러 가게 된다. 일단 주소상으로는 동경으로 되어 있으니….



▲ 하지만 유우는 배를 타고 바다를 건넌다는 게 아무래도 마음에 걸리는 것 같다

해피엔딩

코헤이: *휴… 오늘도 덥다. 빨리 방으로 돌아가서 샤워라도 해야지… 어? 이건 뭐지?*

방 문 앞에는 관엽식물 화분이 놓여져 있었다. 나는 화분을 들어보았다.

코헤이: *(왜 이런 곳에 관엽식물 화분이 있는거지?)*

나는 일단 화분을 방안으로 가지고 들어갔다. 가방과 화분을 부엌쪽에 놓고, 창문을 열었다. 방안의 공기가 바깥으로 빠져나가고, 방안에 있는 열기를 단숨에 식힌다.

코헤이: *후우…*

나는 창문으로 동경의 하늘을 바라보았다.

코헤이: *사실은 새까만 밤하늘에도…. 눈에 보이지 않을 뿐, 별을 빛나고 있어.*

나는 부엌의 관엽식물 쪽을 바라보았다.

코헤이: *(이 관엽식물… 누구지? 혹시…. 내가 집에 없을 때 유우 씨가 놓고간 것인가? 그러고 보니 이 전 공원에서도 아야사키 씨에게 관엽식물을 전해준 것 같은데…)*

초인종이 울린 후, 루리카와 와카나가 찾아온다.

루리카: *안녕…*

코헤이: *이런 시간에 어쩐 일로…*

와카나: *저녁 늦은 시간에 실례합니다.*

코헤이: *아야사키 씨….*

와카나: *오늘은 시이나 씨에게 할말이 있어서 왔습니다.*

코헤이: *할말…?*

루리카: *유우에 대한 건데….*

와카나: *오늘 방문 앞에 관엽식물 화분이 놓여있지 않았나요?*

코헤이: *있었는데….*

루리카: *그거 유우가 놓고 간거야.*

코헤이: *역시…. 누구인지 궁금했었어.*

와카나: *유우는 내일 페루로 떠납니다.*

코헤이: *뭐? 페루라니… 어째서!?*

루리카: *아무리 물어봐도 대답해주지 않아. 너라면 알고 있을거라고 생각했는데…*

와카나: *내일 공항으로 가주세요. 유우가 이대로 시이나 씨와 헤어지게 되면 분명 후회할겁니다. 유우를… 부탁합니다.*

루리카: *나도 부탁할게.*

코헤이: *두 사람 다 고마워, 내일 공항에 가보도록 할게.*

와카나: *감사합니다. 그럼 시간이 늦었으니 그만 실례하겠습니다.*

두 사람이 나간 후, 유우에게 전화를 하지만 받지 않는다. 일단 연락을 부탁한다고 메시지를 남겨는 놓았지만 다음날까지 유우에게는 연락이 오지 않았다. 비행기가 떠날 시간이 가까워지고, 코헤이는 공항에 도착해 유우의 모습을 찾는다. 그리고 유우의 뒷모습을 발견….

코헤이: *(아… 유우 씨다…)*

유우 씨의 뒷모습은 점차 멀어져 간다.

코헤이: *유우 씨!!!!!*

유우 씨가 나의 목소리를 듣자 뒤를 돌아본다. 나는 유우 씨에게 달려갔다. 멀어져가던 나나세 씨가 점차 가까워진다.

코헤이: *유우 씨! 가지 말아줘, 유우씨를… 좋아해!!*

아름다운 그녀의 눈동자가 나의 고백에 조금 동요하는걸 느꼈다. 유우씨가 멈추어 서서 나를 기다려 준다. … 그것은 단순한 나의 원망일까…? 아니… 확실히… 나나세 씨는 그곳에 서 있었다.

코헤이: *유우씨…*

유우는 코헤이에게 키스를 남기고는 조용히 에스컬레이터 쪽으로 사라져 간다. 비행기가 출발하는 소리가 들린 후, 모든 것은 끝났다고 생각하지만 자신의 뒤에 누군가 서있는 것을 느낀다. 유우였다.

유우: *나…. 갈 수 없었어…. 너를 남기고 갈 수 없었어…. 너는 그가 아닌데… 그런데도….*

코헤이: *유우 씨….*

유우: *알고 있었어. 널 좋아하고 있다는 것을…. 그래서 도망가려고 했어. 자신의 마음으로부터…. 하지만 뒤쫓아와 주었어. 그럼… 도망갈 수 없잖아…. 이젠 너에게서 도망가고 싶지 않아.*

유우 씨가 내 품안에서 미소짓고 있다.



▲ 너를 두고 갈 수 없었어—

우리들은 그 후, 나나세씨 고향에 별을 보러왔다.

코헤이: *굉장한 별이네, 유우 씨가 말한 대로 진짜 하늘이다.*

유성을 보면서 나는 말했다. 유우씨는 별을 올려다보며 끄덕이더니 나에게 말했다.

유우: *언제까지나 함께 별들의 노래를 들을 수 있었으면 좋겠어.*

코헤이: *언제까지나 함께 들을 수 있을거야*



▲ 으음—

호사카 미유키(保坂美由紀)



안경을 벗으면 더욱 예뻐진다는 전설이 있는 호사카 미유키. 목표였던 동경의 미대에 다니고 있으며 마리라는 중학생의 가정교사를 하고 있다. 지적이고, 어른스럽고, 우등생이라는 이미지가 강한 그녀도 그림에 대해서만은 강한 집착심을 가지고 있다. 안경을 벗으면 예뻐지는 건 둘째치고, 전작에서는 무려 열손가락에 꼽기 힘들 정도의 저조한 인기를 가진 미유키. 그 인기는 「센티그라 2」에 와서도 여전히 변하지 않고 있다(원맨불변의 법칙이라고 한다). 그냥 언뜻 봐도 알겠지만 12명의 캐릭터 중 얼굴이 가장 크다(실제로 재봤다).

해피엔딩 루트

	날짜	시간	장소	선택문
해피ED	7/17	13~16시	역	2시간 좋아하니까(好きだから)

베터엔딩 루트

	날짜	시간	장소	선택문
베터ED	7/17	13~16시	역	2시간 친구로 지내고 싶으니까(友達でいたいから)

공략 Complete

안경동맹 같은 개인 홈페이지를 제외한 센티그라 공식인기 투표에서는 언제나 최하위를 기록하는 미유키. 제작사도 그 사실을 알고 있는지, 공략도 간단하게…. 베터엔딩도 마지막날에 볼 수 있으며, 전 캐릭터 중 유일하게 분기가 없다(CG도 그냥 클리어하면 100%). 일단 엔딩에서는 안경을 벗으니 관심있는 사람은 보자.

분기 7/20

좋아하니까(好きだから) → 해피엔딩 루트

친구로 지내고 싶으니까(友達でいたいから) → 베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
4/10	13시	공원	
4/11	13시	공원	
4/12	15시	대학 학생부	
4/13	17시	키친24	
4/14	17시	키친24	
4/15	13시	백화점	
4/16	13시	서점	
4/16	13시	서점	
4/17	13시	영화관	
4/18	17시	키친24	23시까지 싫어합니다(嫌いです)
4/19	17시	키친24	23시까지
4/28	자동	자택	
5/1	9시	플라워	
5/2	17시	키친24	
5/3	17시	키친24	
5/4	자동	자택	
5/5	17시	키친24	
5/6	13시	대학	
5/7	13시	대학 학생부	
5/21	14시	엣센	
5/22	19시	공원	
5/28	12시	공원	호사카씨를 격려한다(保坂さんを励ます)
5/29	19시	공원	계속해서 권유한다(重ねて誘ってみる)
5/30	19시	자택	
6/4	12시	공원	
6/5	9시	백화점	

미유키 사진촬영

모델을 강하게 거부하던 미유키였지만 코헤이가 계속적으로 부탁하자 치에도 함께…라는 조건으로 모델을 승낙한다. 촬영일, 미유키는 그림을 그리고, 코헤이는 사진촬영. 조금씩 미유키의 표정이 진지해지고, 슬슬 촬영을 시작하려고 할 때, 급하게 치에를 찾는 전화가 걸려오고 치에는 먼저 가버린다. 치에가 돌아가자 미유키는 불안에 찬 표정으로 바뀌고 가고, 결국 촬영은 그렇게 끝나게 된다.

날짜	시간	장소	선택문
6/6	9시	자택	
6/10	19시	자택	호사카 미유키(保坂美由紀)
6/17	9시	역	
6/24	9시	대학	4시간
6/25	강제	대학	
6/26	19시	역	미유키를 역까지 배웅한다(彼女を駅まで送る)
6/27	19시	역	
6/28	19시	역	잘먹겠습니다(いただきます!)
6/29	9시	자택	
6/30	19시	역	
7/1	19시	역	
7/2	9시	역	놀이기구를 타자(乗り物で遊ぶ)
7/3	9시	엣센	
7/4	19시	역	
7/5	19시	역	
7/6	9시	서점	격려한다(励ます)
7/7	9시	게임코너	
7/8	19시	역	미유키를 기다린다(美由紀を待つ)
7/9	19시	자택	
7/11	19시	역	
7/12	강제	자택	내가(僕が)
7/13	자동	자택	
7/15	13시	공원	
7/16	13시	공원	



▲ 처음에는 긴장하지만 그림에 몰입하면서 점차 표정이 바뀌어간다. 하지만 치에가 가버리고 난 후에는…

마리의 입시 상담

미유키가 가정교사를 맡고 있는 중학생 마리. 그녀는 현재 자신의 진로 문제로 부모님과 의견충돌을 일으키고 있다. 코헤이는 미유키의 부탁으로 그녀의 상담을 해주기로 한다. 코헤이는 자신이 하고 싶은 일을 하면 된다고… 그렇지 않으면 후회하게 된다고 친절히 조언해준다.



▲ 제작진에서는 미유키의 상대적으로 떨어지는 인기를 보완하기 위해, 강구책으로 마리를 투입했다는 소문이 돌고 있다

촬영여행

촬영여행에 함께 가줄 것은 부탁하지만 처음에는 거절한다. 하지만 마리의 부탁으로, 마리도 함께 갈 수 있다면 참석하겠다고 한다. 코헤이는 마리의 여비는 자신의 생활비에서 부담하는 아픔을 감수 하고, 촬영여행을 떠난다.



▲ 일단 데리고 가는 것은 상관없는데 마리의 여비는 모두 코헤이의 부담…(괴롭다)

밤의 언덕에서

미유키는 다음 그림은 언덕의 밤의 풍경을 그리기로 한다. 매일 밤 그 언덕



▲ 이렇게 며칠 있다보면 어느 날인가 갑자기 자신이 그림 그리는 이유를 잊었다며 방황하기 시작한다

DREAMCAST

에서 그림을 그리고, 코헤이는 그런 미유키가 걱정이 되는데 역시 매일 밤 함께 와서 미유키를 지켜본다.

해피엔딩

코헤이: *(좋아하는 사람이 있다고 해도 나는 포기할 수 없어)*

나는 오늘도 미유키를 지켜보고 있었다. 그림이 일단락 되었는지 미유키는 고개를 들더니 내가 와있다는 것을 깨달았다.

미유키: *아…*

코헤이: *아! 미유키*

미유키: *…*

코헤이: *왜 그래?*

곤란한 표정을 짓는 미유키에게 나는 물었다. 약속대로 그림의 방해는 하지 않을 생각이었는데…이렇게 와있는 것만으로도 방해가 되는 걸까?

미유키: *왜 그런식으로 저에게 신경써주는 거죠?*

코헤이: *왜라니…*

미유키: *사실대로 대답해주었으면 좋겠어요. 왜죠?*

코헤이: *……… 좋아하니까….*

심각하게 묻는 미유키에게 나는 솔직하게 대답했다.

미유키: *예?*

코헤이: *미유키를 좋아하니까…. 함께 있고 싶어…. 방해된다면 사라지겠지만….*

미유키: *코헤이 씨의 목적은 사진을 찍는 게 아니었나요?*

코헤이: *분명 처음에는 그것이 전부였어. 그리고 지금도 미유키를 계속해서 찍고 싶다는 생각에는 변함없어. 하지만…. 난 지금 미유키를 좋아해.*

미유키: *전에도 이야기했었듯이 저에게는….*

코헤이: *알고 있어. 하지만 미유키가 누구를 좋아하던지 나와는 관계없는 일이야.*

모든 말을 듣기 전에 나는 이것만은 전하고 싶었다. 그것은 나의 제멋대로인 생각일지는 모르지만….

미유키: *….*

코헤이: *….*

미유키: *….*

코헤이: *미유키…?*

미유키: *어째서….*

코헤이: *…?*

미유키: *어째서 그런식으로 저를 괴롭게 하는 거지요?*

코헤이: *미유키….*

미유키: *당신 같은 사람…. 만나지 않는 편이 좋았어…*

코헤이: *미유키…!*

달려가는 미유키를 그저 망연히 지켜볼 수밖에 없었다. 고백후 바로 차였다. 명백한 사실이지만 머리 속이 마비된 듯, 움직일 수 없었다. 확실한 것은 아직도 미유키를 좋아한다는 것뿐이었다. 방으로 돌아온 나를 기다리고 있는 것은 미유키가 카네자와로 돌아간다는 마츠오카씨의 부재중 전화였다.

코헤이: *(한번 더… 한번만 더 호시카씨를 만나고 싶어…)*

나는 카네자와로 갈 결심을 했다. 카네자와에 도착한 코헤이는 그림을 그릴 수 있을만한 곳을 찾아다닌다. 그리고 미유키를 발견한다.

코헤이: *미유키!*

미유키: *아….*

코헤이: *여기에 오면 만날 수 있을 거라 생각했어. 내 얘기를 들어주지 않겠어. 미유키.*

미유키: *….*

코헤이: *난 말이지 미유키….*

미유키: *기다려주세요…. 여기에 온 후, 계속 생각했어요. 당신과 그 사람이 가르쳐준 대로 내가 가장 바라고 있는 것은 무엇일까 하는….*

코헤이: *미유키….*

미유키: *계속 모르고 있었어요. 아니…. 지금도 확실하는 몰라요. 하지만…. 내일…. 그래요. 내일 저녁까지는 그림을 완성시킬 수 있을 거라 생각되니까…. 그때까지는 여기서 그림을 그리고 싶어요. 그림을 그리면서 자기 자신을 좀더 확실히 생각해보고 싶어요.*

코헤이: *그래….*

미유키: *그러니까 부탁해요. 이 그림을 완성시킬 때까지는 저를 혼자 있게 해주세요.*

코헤이: *그래…. 알겠어*

미유키: *….*

나는 기다릴 수밖에 없었다. 무엇을 결의했다고 해도… 미유키가 말해줄 때까지 기다리고…. 그것을 받아들일 수밖에 없다.

그리고 약속시간까지 마을을 떠돌던 코헤이. 이윽고 미유키의 그림이 완성되었다.

코헤이: *미유키….*

미유키: *….*

코헤이: *미유키…. 그림은 완성했어…?*

미유키: *예….*

미유키는 완성된 그림을 굉장히 소중한 듯, 품에 안았다.

미유키: *이곳에 와서도 계속 몰랐지만 코헤이씨가 이곳에 오고 나서야 겨우 해답을 찾을 수 있었어요. 그 사람 대신에 봐 주시겠어요?*

코헤이: *아! 기꺼이 봐주겠어.*

미유키의 추억의 그림은 멋지게 완성되어 있었다.

코헤이: *멋진…. 그림이야….*

미유키는 투명한 눈망울로 기쁜 듯, 끄덕이더니 성냥을 꺼내들었다. 그리고는 완성시킨 그림을 태우기 시작한다.

코헤이: *미유키! 무슨 짓을….*

미유키: *괜찮아요…. 이것으로 된거에요. 돌아가요. 여기는 저의 고향…. 저에게 있어서 대단히 소중한 거리…. 하지만 여기에 있는 것은 저의 미래가 아니에요.*


▲ 일단은 혼자서 그림을 완성시키고 싶다는 미유키

코헤이: *미유키….*

코헤이: *돌아갈까? 함께….*

미유키: *저기요.*

코헤이: *응?*

미유키: *동경에 돌아가면 코헤이 씨의 그림을 그리게 해줬으면 좋겠어요. 코헤이 씨를 계속 바라보고 싶으니까….*

코헤이: *응….*

나와 미유키는 불과 얼마 전까지 완전히 다른 시간을 보내고 있었다. 하지만 지금…. 우리들의 미래는 두 사람만의 운명으로 바뀐다….


▲ 좀처럼 볼 수 없는 미유키 안경벗은 버전


▲ 끝…

굿엔딩

거리에서 우연히 만난 미유키는 완전히 밝은 표정이 되어 있었다. 그녀가 무슨 생각을 하고 있는지는 모른다. 하지만 확실한 것은 그녀의 마음속에 내가 아닌 다른 사람이 있다는 것… 이라는 코헤이의 대사가 역시 굿엔딩이라는 것을 알려준다.


▲ 어쨌든 웃을 수 있게 되었으니 다행

호시노 아스카(星野明日香)



고교시절 학원제의 미스 콘테스트가 계기가 되어 프로덕션에 스카웃된 호시노 아스카. 현재는 유명한 아이돌로서 대활약 중이다. 일이 너무 많아 집에는 거의 돌아가지 못하고 현재는 동경에 맨션을 빌려 혼자서 생활하고 있지만 언제나 웃음을 잃지 않는다. 가끔은 아이돌 답지 않게 서점에서 잡지를 읽거나 거리를 마구 활보하는 등, 타인을 전혀 의식하지 않는 성격은 여전하며, 언제나 노력하는 노력파이기도 하다.

공략 Complete

초반에 이벤트가 일주일 단위로 발생하기 때문에 동시 공략이 가장 용이한 캐릭터. 다만 거짓말을 싫어하기 때문에 모든 질문에 솔직하게 대답하는 것이 좋다.

날짜	시간	장소	선택문
4/10	13시	공원	
4/10	9시	서점	
4/11	9시	GIGAshop	
4/12	9시	GIGAshop	
4/20	12시	공원	
4/21	9시	서점	모델을 의뢰한다 (モデルを依頼する)
4/22	19시	거리 모퉁이	서둘러 뒤쫓는다 (急いで追いかける)
4/23	9시	서점	
4/24	13시	대학 학생부	
5/14	9시	백화점	시간이 있으니까 (都合が良かったから)
5/15	9시	동도채널	
5/21	12시	백화점	
5/28	12시	백화점	
5/29	9시	자택	
6/4	9시	역	
6/5	9시	자택	
6/6	9시	서점	
6/7	19시	자택	
6/8	9시	자택	
6/9	13시	대학부실	
6/10	19시	자택	호시노 아스카 (星野明日香)
6/12	9시	자택	1시간
6/13	9시	자택	
6/20	자동		
6/21	자동		
6/22	9시	자택	
6/23	자동		
6/24	자동		
6/25	강제	대학제	
6/26	19시	자택	
6/27	9시	자택	
6/28	9시	동도채널	
6/29	9시	동도채널	

상황을 본다(様子を見る)
—마츠오카씨가 잘해
(松岡さんの方が上手)
→해피엔딩 루트
상황을 본다(様子を見る)
—아스카쨩이 잘해
(明日香ちゃんの方が上手)
→배터엔딩 루트

아스카 위로

아스카의 첫 미니 콘서트. 하지만 관객이 너무 오지 않아 아스카는 의욕을 잃는다. 그런 그녀에게 곰 인형을 뒤집어쓰고 관객을 모으던 코헤이가 위로해준다. 아스카는 그 후, 다시 의욕을 되찾아 마지막날 최선을 다해 콘서트를 끝마치게 된다.



▲ 됴아~됴아~ 곰됴아~

데이트&사진촬영

아스카의 사진촬영. 아스카는 최선을 다해 모델이 되어주고, 멋진 사진을 찍을 수 있게 된다. 촬영이 끝나고, 즐거웠다고 하자. 아스카는 자신은 모델로서 여기에 온 것이지 놀러온 게 아니라며 화를 낸다.

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/30	9시	동도채널	지켜본다(様子を見る) —마츠오카씨가 잘해(松岡さんの方が上手)
7/1	19시	JAM-Freedn	
7/2	9시	동도채널	
7/3	19시	JAM-Freedn	
7/4	9시	동도채널	
7/5	9시	JAM-Freedn	
7/6	9시	거리 모퉁이	
7/7	9시	백화점	
7/8	9시	동도채널	
7/9	9시	동도채널	가겠습니다(行きます)—술집(飲み會)
7/10	9시	동도채널	
7/11	9시	동도채널	
7/12	9시	동도채널	
7/13	9시	대학병원	
7/14	9시	자택	
7/15	9시	동도채널	
7/16	19시	역	
7/17	9시	동도채널	
7/18	9시	동도채널	
7/19	9시	동도채널	
7/20	9시	동도채널	
7/21	9시	동도채널	
7/22	9시	동도채널	

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/30	9시	동도채널	상황을 본다(様子を見る)—아스카가 잘해(明日香ちゃんの方が上手)
7/1	19시	JAM-Freedn	
7/2	9시	동도채널	
7/3	9시	동도채널	
7/4	9시	동도채널	
7/5	9시	마을 모퉁이	
7/6	9시	백화점	
7/7	9시	거리 모퉁이	
7/8	9시	거리 모퉁이	
7/9	9시	백화점 2F 게임센터	
7/10	9시	거리 모퉁이	
7/11	9시	동도채널	
7/12	9시	동도채널	
7/13	9시	동도채널	
7/14	9시	동도채널	
7/15	15시	영화관	



▲ 유원지의 3D 놀이기구를 타면서 저런 표정은 나오지 않는다



DREAMCAST

ACT SHT A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

대학제에서의 콘서트

모처럼 아스카의 사진을 찍었지만 계약없이는 사용할 수 없다는 연락을 소속사에게서 받은 후, 절망하고 있는 코헤이. 이 문제만큼은 아스카도 어쩔 수 없는 듯 하다. 하지만 마침 대학제에 오기로 했던 가수가 펑크를 내서 대신 아스카를 부르게 된다. 덕분에 초상권 문제없이 아스카의 사진을 전시하게 되고, 대호평을 받는다. 물론 아스카의 라이브 쪽도….



▲ 코헤이를 위해 부르겠어. 지켜 봐줘~라는 대사에 감동

무리한 연습

드라마 촬영. 아스카는 한 장면에서 계속해서 NG를 낸다. 그 장면의 대사는 "죽은 사람은 빨리 잊어버려"인데…. 그 말을 하기가 정말로 힘든 것 같다. 또 다시 NG. 감독도 지칠 대로 지쳤는지 한번 더 NG를 내면 이 장면에서 빼버린다고 한다. 마지막 시도. 하지만 최근 무리하게 연습을 하던 아스카가 갑자기 쓰러져 버린다.



▲ 연예계에서는 흔히 있는 일이라고 한다

해피엔딩

나는 아스카 씨를 찾았다. 아스카 씨는 평상시와 같이 스튜디오에서 웃는 얼굴로 맞이해 주었다. 게다가 모두들 아스카 씨를 신경써주고 있는 듯, 오디션에 관해서는 한마디도 하지 않는다. 나는 호시노 씨에게 살짝 물어봤다.

코헤이: *아스카 씨, 괜찮아?*



그녀는 웃는 얼굴로 바로 대답했다.

아스카: *응, 괜찮아!*

그 말은 왠지 준비된 대본을 읽는 것만 같아 마음이 아팠다. 그래도 아스카 씨는 열심히 일을 하고 있었고, 나도 일에 몰두했다. 정신을 차리니 아스카 씨의 모습이 보이지 않자 나는 두근거리는 가슴을 억누르고 아스카 씨를 찾았다. 호시노 씨는 방송국 뒤편에 있었다.

코헤이: *아…, 아스카 씨.*

내 말에 뒤를 돌아본 아스카 씨는… 울고 있었던 것 같다.

아스카: *아….*

코헤이: *아스카 씨….*

아스카: *나가고 싶었어…, 나가고 싶었다고….*

나는 그녀가 울음을 그칠 때까지 기다렸다. 그것은 왠지 행복한 시간이었다. 나는 울음을 그친 그녀와 함께 일을 하러 돌아왔다. 그녀는 아무런 말도 하지 않았지만 우리들 사이에는 이상하게도 무언가 만족한 감각이 있었다.

집으로 돌아온 코헤이는 오디션에 떨어진 아스카를 위해 자신이 할 수 있는 일이 무엇인지 생각한다. 그리고는 자신의 학교교사의 벽이라면 영화 스크린에 뒤지지 않을거라고 생각. 그날 밤, 당장 아스카가 있는 곳으로 달려간다.



▲ 왠지 코헤이에게는 행복한 시간이다

아스카의 집으로 찾아간 코헤이.

아스카: *어째서?*

코헤이: *알고 있어. 아스카 씨의 마음은… 충분히 알고 있어. 아스카 씨에게 보여주고 싶은 것이 있어. 그러니까 일단 문을 열어주지 않겠어?*

아스카: *….*

코헤이: *아스카 씨…?*

아스카: *나에게 보여주고 싶은거라니 도대체 뭐지…?*

코헤이: *여기서는 말할 수 없어.*

아스카: *무슨 의미?*

코헤이: *일부러 말하지 않는게 아니야. 단지 여기서는 설명해도 이해하지 못할거라고 생각해. 그러니까 나를 믿고 함께 와주지 않겠어?*

아스카: *…응….*

코헤이의 학교 앞

아스카: *여기는 코헤이 씨의 학교잖아?*

코헤이: *그래….*

아스카: *코헤이 씨가 보여주고 싶다는 게… 여기에 있어?*

코헤이: *그래. 잠시 준비하고 올테니 여기서 기다려주지 않겠어?*

아스카: *상관없지만….*

코헤이: *그럼, 금방 돌아올테니….*

나는 대학부실에서 필요한 비품을 가지고는 재빨리 세팅을 맞춘 후, 그녀에게로 돌아왔다.

코헤이: *이쪽이야. 아스카 씨.*

아스카: *아…, 이건….*

교사의 벽에는 하얀 스크린에 지금까지 코헤이가 찍은 아스카의 사진이 비추어지고 있었다. 아스카는 아무런 말도 없이 자신의 사진을 바라보았다. 그리고는 이쪽을 보며 말했다.

아스카: *저… 내가 웃고 있는 모습, 천국에 있는 그 사람도 분명 봐주겠지?*

코헤이: *그래…, 분명….*

나는 확실하게 말했다. 누구라고 해도, 아스카 씨의 이 마음이 도착하지 않을리는 없으니까…. 적어도 나는 그렇게 믿고 싶다.

아스카: *내가 계속해서 원망하던 일이 이런식으로 이루어지다니….*

그렇게 말한 그녀는 잠시 생각에 들어간 듯했다. 뭐라고 할까…. 왠지 안심한 듯한, 쓸쓸한 듯한 표정이었다. 그런 표정이 점차 걱정을 떨친 듯한 표정으로 변해간다. 두 사람은 새벽까지 스크린을 바라보았다. 그리고….

코헤이: *없어져버렸네.*

아스카: *됐어. 그 대신 새로운 오늘이 시작되니까….*

코헤이: *아스카 씨….*

아스카: *저… 한가지만 부탁해도 돼?*

코헤이: *뭘…?*

아스카: *오늘부터는 나를 부를 때, 아스카라고 해줬으면 좋겠어.*

코헤이: *아스카 씨가 아니라?*


▲ 아스카 감동…

아스카: 응….

아스카: 팬들에게 있어 나는 아이돌인 아스카 씨이지만… 코헤이씨 앞에서는 코헤이씨만의 아스카로 있고 싶어.

배터엔딩

결국 영화에 출연하겠다는 꿈은 이루지 못했지만 코헤이는 계속해서 아스카를 지켜보기로 한다. 그리고 아스카는 꿈이 이루어질 때까지 최선을 다하려 한다.

굿엔딩



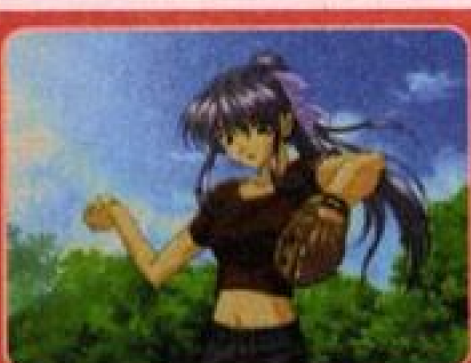
모니터 상에 흘러나오는 아스카의 인터뷰. 아스카는 이제부터도 계속해서 성장해갈 것이다. 그리고 코헤이는 팬으로서 그녀를 계속 응원하기로 한다.


▲ '코헤이 씨만의 아스카로 있고 싶어…'


▲ 힘내…


▲ 결국은 팬으로서 아스카를 지켜보게 된다

마츠오카 치에(松岡千恵)



지방에서는 유명한 아마추어 밴드 '사우전 블랙'의 메인 보컬&기타 리스트였던 치에. 하지만 프로 데뷔를 막 앞두고 있을 때, 코헤이가 사고로 죽자 아무 말 없이 밴드를 빠져나왔고, 현재는 해체된 상태이다. 가끔 다른 밴드의 서브 기타를 맡아주기는 하지만 자신이 직접 노래를 부르지는 않는다. 장르는 락을 좋아하며 포니테일이기 때문에 많은 팬을 가지고 있는 캐릭터이지만 성우만큼은 처절할 정도로 미스 캐스팅이라는 아쉬움이

날짜	시간	장소	선택문
4/10	13시	공원	말을 건다(聲をかける)
4/11	13시	공원	
4/12	13시	대학학생부	
4/13	17시	키친24	마츠오카 씨와 함께 먹으러 간다(松岡さんと一緒に食事に行く)
4/14	17시	키친24	
4/15	13시	백화점	
4/16	13시	서점	
4/17	13시	영화관	
4/18	17시	키친24	좋아합니다(好きです) → 라이브에 간다(ライブに行く)
4/19	17시	키친24	
4/28		공원	촬영을 중지한다(撮影を中止する)
5/1	19시	JAM-Freedn	
5/2	19시	JAM-Freedn	
5/3	19시	JAM-Freedn	
5/4	17시	키친24	
5/5	17시	키친24	
5/6	17시	키친24	
5/7	19시	역	
5/8	9시	키친24	다가간다(近づく) → 멈춘다(止める)
5/9	9시	GIGAshop	그렇지 않아(そんなことないよ)
5/24	15시	노래방	
5/25	9시	GIGAshop	
5/26	17시	키친24	
5/27	9시	자택	
5/28	13시	대학부실	
5/29	17시	키친24	
5/30	9시	백화점	말을 건다(聲をかける)
5/31	9시	거리 모퉁이	말을 건다(聲をかける)
6/10	19시	자택	마츠오카 치에(松岡千恵)
6/11	9시	역	사과한다(謝る)

분기 6/12

마중하러 간다(迎えに行く) → 해피엔딩 루트
마중하러 가지 않는다(迎えに行かない) → 배터엔딩 루트

공략Complete

배터엔딩 루트를 진행해보면 알겠지만 시나리오가 꼬인다. 분명 혼자서 솔로로 데뷔하기로 해놓고, 느닷없이 전화하더니 옛 맴버에게 전화했다며 다시 밴드를 부활시킨다고 하는 등…. 연구할 가치가 많은 캐릭터.

서브 기타 치에


▲ 서브기타를 맡고 있을 뿐이지만 유난히 돋보이는 치에

원래는 보컬을 맡고 있었지만 현재는 더 이상 무대 위에서는 노래하지 않는다는 치에. 현재는 각 밴드들에 사람이 부족할 때마다 서브 기타를 맡아주는 등, 별다른 활약은 하고 있지 않다.

해피엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/12	9시	자택	마중하러 간다(迎えに行く)
6/13	자동	역	
6/14	9시	자택	
6/20	19시	JAM-Freedn	최고였어(最高だった!)
6/21	9시	공원	
6/25	자동	대학제	
6/26	9시	동도채널	싸움을 말리려 한다(言い争いを止めに入る) →상황을 본다(様子を見る)
6/27	9시	엣센	패밀리 레스토랑에 들어간다(ファミレスに入る)
6/28	9시	자택	
6/29	9시	대학	마츠오카씨의 생각이 우선 (松岡さんの氣持ちが優先)
6/30	17시	키친24	
7/1	17시	키친24	좋아(いいよ)
7/2	19시	자택	
7/3	19시	JAM-Freedn	
7/4	19시	JAM-Freedn	상황을 보러 간다(様子を見に行く)
7/5	19시	JAM-Freedn	말을 건다(聲をかける)
7/6	19시	JAM-Freedn	
7/7	19시	JAM-Freedn	
7/8	13시	대학학생부	
7/9	19시	JAM-Freedn	티켓을 산다(チケットを買う)
7/10	9시	패스트푸드	
7/11	15시	거리 모퉁이	논다(遊ぶ)
7/12	13시	역	
7/13	9시	편의점	
7/14	13시	역	
7/15	9시	역	
7/16	13시	역	
7/17	13시	편의점	말을 건다(聲をかける)→사랑의 노래(戀の歌)
7/18	13시	역	
7/19	13시	역	
7/20	13시	역	
7/21	13시	역	치에를 좋아해(千惠のことが好きなんだ)
7/22	13시	역	
7/29	13시	역	

POINT

치에를 응원하고 싶어(千惠のことを援したいんだ)를 선택하면 22일 19시 자택에서 베터엔딩루트로 진행된다

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
6/12	9시	자택	마중하러 가지 않는다(迎えに行かない)
6/13	9시	역	
6/25	강제	대학제	
6/26	9시	동도채널	지켜본다(様子を見る)
6/27	9시	엣센	안으로 들어간다(ファミレスに入る)
6/28	9시	자택	
6/29	9시	대학	몰라(分からない)
6/30	19시	JAM-Freedn	
7/1	19시	JAM-Freedn	
7/2	19시	자택	
7/3	19시	JAM-Freedn	
7/4	19시	JAM-Freedn	돌아간다(歸える)
7/5	19시	JAM-Freedn	
7/6	9시	패스트푸드	
7/7	9시	패스트푸드	
7/8	9시	패스트푸드	

분기 7/9

그런 경험 없어?(そういう經驗ないのかい?) → 베터엔딩 루트
그냥 둔다(そっとしておく) → 굿엔딩 루트

베터엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
7/9	9시	패스트푸드	그런 경험 없어?(そういう經驗ないのかい?)
7/10	9시	패스트푸드	
7/11	9시	패스트푸드	
7/12	9시	패스트푸드	
7/13	9시	패스트푸드	
7/14	19시	자택	

굿엔딩 루트

날짜	시간	장소	선택문
7/9	9시	패스트푸드	그냥 둔다(そっとしておく)
7/10	17시	키친24	
7/11	강제		
7/12	19시	거리 모퉁이	
7/30	강제	자택	



치에 분노폭발

도시락점에서 미유키와 함께 아르바이트하고 있는 치에는 손님이 미유키에게 집적되자 엄청나게 화낸다. 거의 한 대 칠 기세로 나오자 이대로는 안되겠다고 생각한 코헤이는 저런 사람은 경찰에 넘기는 게 가장 빠르다며 치에를 말린다.



▶ 경찰서는… 좀 너무하다는 생각이 든다

오해

코헤이가 단순히 미유키에게 접근하기 위해, 카메라를 구실로 삼았다고 생각하는 치에. 어느 날 비를 맞으면서 촬영을 계속하고 있던 코헤이를 발견하자 우산을 씌워준 후, 그 동안 오해했다며 사과한다.



▲ 카메라를 구실로 여자에게 집적되거나 하는 놈으로 오해받고 있었다(미유키에게도)

그룹부활 작전

2년전 치에가 속해있는 밴드의 드러머인 켄. 그에게 다시 밴드로 돌아와 줄 것을 부탁하지만 그는 강고히 거절한다. 그런 그에게 치에는 사정을 해보지만….



▲ 한마디 한마디에서 그의 존재감을 느낄 수 있다. 이 후 코헤이의 설득으로 켄은 밴드로 돌아오게 된다

해피엔딩

치에는 코헤이를 데리고 성묘를 하러 온다. 그곳은 2년 전에 죽은 바로 전작의 코헤이가 잠들어 있는 무덤이었다.

치에: *내가 너를 여기에 데리고 온 이유를 알어?*

코헤이: *이 무덤에는 마츠오카 씨에게 있어 가장 소중한 사람이 잠들어 있다. 그러니까 자신을 포기하는 게 좋다. 그런 의미지?*

치에: *무슨 말을 하는 거야? 어째서 모르는거야. 나는…. 나는 너에게 끌리고 있다고…!*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *새로운 러브송을 만들면서 자신의 마음을 바라본 후, 확실히 알 수 있었어. 나는 너를 좋아하고 있다는 것을….*

마치 꿈속에 있는 듯한 기분이었다. 설마 그녀에게서 고백을 들을 수 있을줄이야….

치에: *너는 곁에서 나를 지탱해 주었어. 다시 한번 꿈을 쫓을 수 있게…. 그 때마다 점점 네가 좋아지게 됐어. 하지만…. 나는 불과 2년전까지 이 녀석을 좋아하고 있었어. 이 녀석이 죽기 전 까지는 누군가를 좋아하는 일은 평생 없다고 생각했어. 그런데 나는 점점 너를 좋아하게 돼. 난…. 더 이상 자신의 마음을 믿을 수 없어.*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *믿을 수 없어!!! 처음에는 기분 탓이라고 생각하려 했어. 외롭고, 괴로우니, 다정하게 대해줘서 기쁠 뿐이라고…. 그래서…. 친구니까 좋아하는 것도 당연하다고 생각했어. 불안할 때는 함께 있어주었으면 했어. 기쁠 때도 함께 기뻐해주며…. 사실은 언제나 함께 있고 싶었어. 친구가 아니야. 친구로서 좋아하는 게 아니라 그 녀석 같이 좋아하는 거라고…. 그렇게 생각했더니 무서워지기 시작했어. 왜 누군가를 좋아하게 되는 걸까? 함께 있으니까? 자상하게 대해주니까? 그럼 네가 없어지면 또 다시 누군가를 좋아하게 되는 걸까? 그 녀석 같이….*

코헤이: *함께 있을게. 언제나 함께 있는다고 약속할게.*

치에: *그런 것은 믿을 수 없어. 나 자신도 신용할 수 없는데…. 하지만 너를 좋아하게 됐어도 이 녀석을 잊은 것은 아니야.*

그것은 당연하다고 생각했다. 충격으로 노래를 그만둘 정도의 상대를 간단하게 잊을 수 있을 리가 없다.

치에: *게다가 계속 좋아한다고 말할 자신도 없어…. 그래서 너를 여기에 데리고 온거야. 나의 솔직한 기분을 전하려고…. 그렇게 생각했어. 그래도…. 이런 나라도 좋아?*



▲ 과거와의 이별, 새로운 미래의 시작

나는 말하려했다. 그래도 좋아한다고….

치에: *대답은 나중에 해줘. 나도 좀더 차근히 생각해 볼테니….*

코헤이: *그래. 나도 차근히 생각해볼게.*

치에: *네가 어떤 결론을 내더라도 원망할 마음은 없으니까….*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *그럼….*

나는 그녀가 떠난 후에도 잠시 그 자리에 서있었다. 나는 무엇을 바라는지…. 자신의 마음속에 몇 번이나 되묻고 있었다.



코헤이에게 한통의 편지가 도착한다. 아무런 내용도 없이 들어있는 것은 티켓 한 장. 7월 30일 후쿠오카에서 열리는 사우전 블랙 개선 라이브 콘서트의 티켓이다. 7월 30일이라면 오늘이다. 바로 후쿠오카로 출발한 코헤이. 지난번에 온 적이 있는 곳이기 때문에 그다지 어렵지 않게 찾을 수 있었다. 대기실에 가면 치에가 있다.

치에: *아! 정말로… 와준거야…!?*

코헤이: *응…. 왔어….*

치에: *….*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *이런…. 이상한데…. 이런 얼굴 하려고 한 게 아닌데…*

코헤이: *무리해서 웃지 않아도 돼. 마츠오카 씨가 앓고 있는 과거는 그렇게 쉽게 떨칠 수 있는 게 아니니….*

치에: *…. 바보…. 그런 말 들으면 울게 되잖아….*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *왜?*

코헤이: *방금 전에는 그런 식으로 말했지만 역시 취소할래.*

치에: *뭐?*

코헤이: *역시 마츠오카 씨는 웃어줬으면 좋겠어. 마츠오카 씨의 웃는 얼굴을 보고 싶어. 되도록 오랫동안….*

이것이 내가 낸 결론이었다.

치에: *….*

코헤이: *그러니까 웃어주지 않겠어?*

치에: *그래….*

코헤이: *그 노래는 완성했어?*

치에: *응. 네가 와줘서 정말 다행이야.*

코헤이: *응?*

치에: *너에게 들려주기 위해 만든 노래니까….*

코헤이: *마츠오카 씨….*

치에: *나…. 널 위해서 부를게….*

코헤이: *응. 고마워. 마츠오카 씨.*

치에: *한가지만 약속해주겠어? 내가 스테이지에 올라가 있는 사이, 계속 나만 바라봐 주겠다고….*

코헤이: *물론. 약속할게.*

치에: *고마워….*



▲ 완전 부활한 치에

나는 너를 만나고 나서, 잊어버린 것들을 하나둘 되찾기 시작했어. 스테이지에 올라서 노래부르는 것을, 사우전 블랙의 동료들을…. 그리고 내 곁에 있어주는 대신할 수 없는 소중한 사람을…. 고마워. 널 만나서 정말로 다행이야.

베터엔딩

사운전 블랙의 라이브 콘서트. 치에는 새롭게 만든 곡을 부른다. 슬픔도 언젠가는 끝난다는 가사의 러브송 ETERNAL. 치에는 코헤이가 격려해준 덕분에 이 곡을 완성시킬 수 있었다고 한다.



▲ 내 앞에서는 웃어주었으면 좋겠어…

굿엔딩



▲ 아름다운 러브송…

이 슬픔은 영원히 계속된다는 가사를 담은 러브송 이터널. 코헤이는 자신은 결국 치에에게 아무런 도움이 되지 못한다는 사실을 새삼 깨닫는다.



그레이트한 황구의 향연

Virtua tennis

세가 프로페셔널 테니스



Virtua Tennis™
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

예전 농구가 비인기 스포츠일 때가 있었다. 그러나 NBA중계와 더불어 슬램덩크라는 작품으로 인해 농구는 폭발적인 인기를 누리기 시작했다. 개인적으로 여기 공략하는 「버추어 테니스」 또한 비인기 스포츠인 테니스에 대한 관심을 불러일으킬 정도의 수준높은 게임성을 갖고있다고 생각한다. 전 국민의 50%만 드캐를 가지고 있다면 이루어질지도….

공략 ··· 신상민

DC

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 세가

●발매일 : 7월 24일 ●발매가 : 44달러 99센트

공략에 앞서

버추어 테니스는 원래 아케이드에서 「파워스매시」란 타이틀로 가동되고 있는 게임이다. 국내에서는 손쉬운 조작감과 선수들의 부드러운 움직임, 완벽에 가까운 타격감으로 인해 넥타이 아저씨들에게 꾸준한 사랑을 받고 있는 타이틀이다.
그리고 7월 24일, 「버추어 테니스」가 드림캐스트로 등장하긴 했지만 스포츠 게임 좋아하는 서양사람들을 위해 영문판을 먼저 내놓아 일본현지에서는 발매예정이다. 그러나 지적재산권 감시대상국인 국내에서는 복사CD의 위력으로 이미 많은 사람들이 플레이하고 있어 구하기가 그다지 어렵지는 않다.
어쨌든 이 게임은 하다보면 익숙해지는 게임이기 때문에 별달리 공략할 것이 없다. 하지만 초보나 중수에게 조언한다는 정도로 정리해 놓았기 때문에 대인전이든 대컴전이든 도움이 될 것이라 믿는다.
하필 7월말 마감기간에 편집부에 들이닥쳐 며칠간 사람들을 불태웠던 게임, 버추어 테니스. 그 광렬(狂烈)한 세계로 여러분을 끌어들여 본다.

Main menu



여기서 한가지 명심할 점이 있는데 오프닝을 본 후 스타트버튼을 누르지 않을 경우에는 메뉴가 뜨지 않는다는 것이다. 요주의!

Arcade



오락실과 똑같은 시스템을 자랑하는 아케이드 모드. 그러나 오락실에서 찾아볼 수 없는 복식경기가 추가되어 가족, 친구와 함께 플레이할 경우 재미는 배가된다. 5스테이지로 구성되어있으며 상대선수는 랜덤으로 결정된다.

exhibition



시범경기 모드. 간단하게 말해 프리모드인데 여기서 불타는 4인 대전을 경험할 수 있다. 게임카운트와 듀스의 유무, 컴퓨터의 난이도와 스테이지 설정까지 자유자재로 즐길 수 있다.

world circuit

1인 전용 모드. 말 그대로 세계를 떠돌며 트레이닝+시합+물품구입을 하는 모드이다. 자세한 설명은 나중에 하기로 한다.

options



여기서는 당연히 게임 전반의 환경설정을 할 수 있다. 단, 게임 난이도~랭킹까지는 아케이드 모드에서만 통용된다.

game difficulty

easy, normal, hard, very hard

이지로 하면 김빠지고 베리 하드로 하면 상당히 열받는 수준이다. 자신에 맞는 레벨을 골라서 플레이해보자.

game count

게임이란 말 그대로 40포인트를 따는 한 게임을 의미하는 것이다. 6게임으로 구성된 것이 1세트인데 메뉴 상에서는 1게임에서 6게임, 그리고 1세트 타이브레이크가 있다.
타이브레이크란 한 세트의 길이를 단축하기 위해 고안된 점수제도인데, 게임이 6대 6이 되었을 때 (포인트가 아닌 게임이다) 효력이 발생한다. 타이브레이크일 때는 한 자리 숫자로 포인트를 체크한다. 역시 2점차 이상으로 7포인트를 먼저 획득하는 선수가 그 세트를 이기는 것이 된다.

deuce

듀스가 미운 사람은 OFF로 하는 것도 좋다. 참고로 본인의 최고 듀스 기록은 16회.

rankings

하이 스코어를 볼 수 있다. 누가 돈을 많이 벌었나 친구와 내기를 했다면 모를까 별 의미는 없다.

audio

stereo, monaural

자신의 모니터에 스피커가 하나밖에 없거나 하나가 고장났다면 모노럴을 선택하자. 귀찮다고 그냥 스테레오로 하면 한쪽소리가 들리지 않는 경우가 있다.

music test

버추어 테니스는 드럼매니아 세션음악으로 써먹어도 적합할 듯한 음악들이 주류를 이룬다. 이 모드에서는 주로 기타와 드럼으로 연주되는 버추어 테니스의 강렬한 음악들을 감상할 수 있는 모드이다. 총 15곡의 음악으로 구성되어있으며 그중 'start match', 'the power', 'smash, smash, smash', 'on the run'은 개인적인 추천곡. 특히 'on the run'은 기타 속주부분이 백미이다.

bgm volume

총 9단계로 배경음악의 볼륨을 조절할 수 있다. 리모콘이 고장났을 때 사용하면 좋다.

se volume

효과음의 볼륨을 9단계 조절할 수 있다. 리모콘을 분실했을 때 사용하면 좋다.

vibration

on, off. 푸루푸루팩을 소유하고 있는 부르주아층을 위한 메뉴. 진동을 끌 것이냐 말 것이냐를 선택하는 모드인데 임산부나 노약자가 플레이할 때에는 꺼야할지도 모른다.

exit

영화관, 식당 등에서 주로 찾아볼 수 있는 단어이다. 옵션에 더 이상 볼일이 없을 때 사용하자.

기본조작

처음 오락실에서 이 게임을 보았을 때는 버튼도 두 개만 사용하는 데다가 너무나 조작이 쉬워 굉장히 단순한 게임이라 생각했다. 오죽하면 마리오 테니스에 폴리곤을 입혔다는 소리가 나왔겠는가. 그러나 조금만 몰입해보면 이 게임은 그렇게 만만하지가 않다는 것을 쉽게 판단할 수 있을 것이다. 모든 것에는 법칙이 있고 치밀한 계획이 있는 것이다.

일단 알아둘 것은 아래에 구분한 모든 파트는 연결되어 있다는 사실이다. 공 하나를 치는데 영향을 주는 것은 자신의 위치, 타이밍, 컨트롤, 공과의 거리, 이동, 각의 정도 등등 설정된 법칙에 의해 이루어진다. 사실 이걸 구분한다는 자체가 어리석은 일일지도 모르지만 초보자를 위해 억지로 나눈 것이니 이해하길 바란다.

패드조작

A : 샷

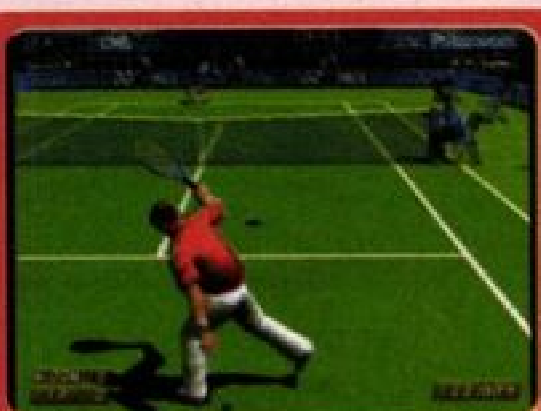
B, X : 로브

Y : 자기시점으로 변환(1인 플레이 전용. 색다른 재미를 느낄 수 있다)

L, R트리거 : 복식경기 때 파트너에게 베이스라인, 노멀, 네트 등 위치를 지시(파트너가 COM일 경우)

테니스 게임 보완 계획

이 게임은 실제 테니스와 거의 흡사하여 시뮬레이션게임이라 해도 과언이 아닐 정도의 조작감과 움직임을 보여준다. 게다가 실제 테니스 선수의 이미지트레이닝 용으로도 사용할 수 있을 정도의 테니스 전략은 우리의 상상을 가볍게 초월해 버린다(말은 이렇게 하지만 실제 테니스를 많이 해보지는 못했다. 아, 족구는 많이 해봤음).



자기시점으로 하면 진정한 속도감을 느낄 수 있다. 그리고 아래의 법칙들을 좀더 이해하기 쉬워진다

서브의 법칙

서브(serve)란 네트를 사용하는 모든 스포츠 게임에서 가장 중요한 기술이다. 왜냐하면 서브를 어떻게 넣느냐에 따라 게임을 자신이 원하는 흐름으로 만들어 갈 수 있기 때문이다. 이 게임도 마찬가지인데 우선 포지션을 파악하고 상대의 허를 찌르는 서브로 리턴을 흐트러놓는 것이 중요하다고 하겠다. 서브는 기본적으로 1게임 내내 한 명이 쥐고 있으므로 서브권을 쥐고 있는 게임을 패한다면 약간 불리해질 것이다.

우선 자신이 서브할 위치를 방향키로 좌우 이동한다. 이동 후 버튼을 한 번 누르면 옆에 게이지가 뜨면서 준비동작을 취하는데 이때 게이지에 맞춰 샷 버튼을 한번 더 누르면 서브의 위력이 결정되면서 타구를 날리게 된다. 여기서 로브 버튼을 누르면 스핀을 넣는다는 것도 알아두자(오른손잡이라면 왼쪽스핀, 왼손잡이라면 오른쪽스핀이 잘된다).

그리고 파워가 강할수록 서브의 스피드도 빨라지므로 무조건 게이지 만땅의 타구를 선호하겠지만 파워를 약하게 하여 네트 가장자리에 토옥 떨어뜨리는 것도 게임 전술에 도움이 된다. 파워게이지가 적을수록 타구는 완만한 곡선을 그리며 날아간다.

그리고 볼을 라켓으로 치는 순간, 방향키로 볼의 방향을 컨트롤할 수 있다는 것은 기본적으로 알아두어야 한다. 물론 이는 서브 뿐 아니라 모든 스트로크나 발리, 스매시에도 통용되는 것이며 컨트롤에 대한 자세한 것은 잠시 후에 다루기로 하겠다.



스트로크의 법칙

스트로크(stroke)란 원래 테니스 타법을 통틀어서 말하는 것이지만 세월이 흘러 지금은 바운드된 공을 치는 그라운드 스트로크(ground stroke)만을 의미하기도 한다. 이 게임은 후자의 경우를 따르고 있다. 바운드된 공을 쳐내는 스트로크는 이 게임에서 주로 방어와 '1보 후퇴, 2보 전진'의 의미를 지니고 있다. 스트로크를 한 다음 시간적 여유가 있기 때문에 적극적인 공격은 할 수 없지만 안정적인 경기운영을 할 수 있다. 또는 각이 넓음으로 인해 상대의 허를 찌르는 공격을 할 수도 있다. 본인이 생각하기에 스트로크의 가장 중요한 의의는 미끼라는 점이다. 스트로크를 한쪽 구석으로 날림으로서 상대가 받아치는 방향을 예측할 수가 있는 것이다. 아까도 말했지만 스트로크를 한다는 것은 탐색, 방어중이라는 것을 의미한다. 스트로크로 조금씩 적을 교란하면서 네트 쪽으로 다가선다. 만일 다가서지 않을 경우, 상대가 잽싸게 발리로 반격한다면 점수를 빼앗기게 된다. 공격의 각이 넓은 만큼 방어해야하는 각도 넓어지기 때문이다. 상대가 바보가 아닌 이상 스트로크만으로



스트로크는 상대를 불리한 장소로 이동시키는 미끼가 되어야 한다



오른손잡이 캐릭터의 위치가 공의 왼쪽이라면 포어핸드 스트로크



위치가 공의 오른쪽이라면 백핸드 스트로크

DREAMCAST

점수를 얻기는 힘들다. 그러나 스트로크로 점수를 딸 경우 상대를 허탈감에 빠뜨릴 수 있다. 위치선정의 잘못으로 인한 완벽한 사각은 손도 써보지 못하기 때문이다.

로브의 법칙

로브(rob)란 상대의 뒤로 공을 넘겨서 상대의 허를 찌르는 타법이라고 할 수 있다. 상대의 머리 뒤로 공을 띄워 네트 주위에서 발리만을 일삼는 네트 플레이어를 골탕먹이기 좋은 기술이 바로 로브이다. 하지만 로브는 양날의 검이다. 조금이라도 이성이 남아있는 상대라면 바로 뒤로 이동하여 스매시를 날릴 것이니 아주 가끔씩 써주는 것이 몸에 이롭다.

그러나 상대의 허를 찌르는 용도 외에도 방어용으로 가끔 쓸만하다. 어차피 스매시는 머리 위의 중앙에 공이 있을 때만 날리기 때문에 자신의 균형이 흐트러질 때 상대의 반대방향(직선로브는 아웃되기 쉬우니 사선으로)으로 써주면 의외로 큰 효과를 볼 수 있다. 로브는 넘어지면서 치더라도 샷보다 컨트롤하기 편하다는 이점이 있고 상대는 우리의 균형이 무너지는 것을 보면 재빨리 다가와 반대방향으로 발리나 스매시를 날리려하는 것이 당연하다.

그러나 보통, 상대는 들뜬 나머지 상승할 볼을 스매시하기 위해 약간 접근해 있는 상태이다. 따라서 이동중 한 타이밍이 늦어지게 되어 헛손질을 하거나 별로 위협적이지 않은 스트로크를 하게 된다. 때로는 뒤로 황급히 이동한 뒤 스매시를 하려다 네트에 걸리는 경우도 있다. 물론 그 순간동안 우리는 균형을 회복할 수 있으니 위기를 넘길 수 있는 것이다. 단, 차분하게 경기를 진행하는 사람에게는 절대 통하지 않는다는 것이 단점이긴 하지만, 어차피 최후의 수단이니 알아서 잘 쓰길 바란다.



상대가 베이스라인에 머물러 있을 때 로브를 날린다는 것은 자살행위이다

발리의 법칙

발리(volley)는 공이 바운드되기 전에 치는 것을 의미하며, 스피디한 반격으로 점수를 따내는 공격적인 기술이다. 공이 낙하하기 전에 치는 만큼 공을 주고받는 시간이 짧아져 그만큼 본능적인 순발력과 상황판단력이 중요하다. 발리로 계속 밀어붙이다가도 한 번 실수해서 가볍게 점수를 빼앗기는 경우도 부지기수이다. 또 각이 좁다는 단점도 무시할 수 없고, 너무 발리에 집착하다가 로브에 당하거나 균형이 흐트러지는 경우가 많다는 것도 주의할 사항이다.

그러나 완벽한 위치선정이 뒷받침된 발리는 공격과 방어를 동시에 할 수 있다는 이점이 있으며 발리가 없이는 제대로 된 공격을 할 수 없다.



네트 플레이 때의 발리는 변화이 많기 때문에 각을 잘 계산하는 것이 중요하다

스매시의 법칙

법칙이고 자시고 할 것도 없다. 스매시(smash)는 자신의 머리 위에 있는 공을 내리꽂듯이 치는 것이다. 이 게임에 있어 가장 통쾌하고 박력 넘치는, 득점 성공률 90%의 공격이다. 단, 한가지 주의할 것은 타이밍인데 공이 떴다고 무조건 들뜨면 안 된다. 너무 서두르면 스매시찬스가 왔다고 좋아하다가 헛손질로 개망신을 당할 수 있다. 일단 스매시의 찬스는 볼이 뜰 때와 내려올 때의 두 가지이며, 다른 타법과 마찬가지로 미리 낙하위치를 파악하고 그 자리에 머물러있다면 스매시의 각도 넓어진다.

당연히 뜰 때 바로 쳐버리는 것도 좋지만 로브일 경우 공간감각이 망가질 수도 있으니 약간의 주의가 필요하다. 로브가 아니라 상대의 균형이 깨져서 볼이 뜰 경우에는 캐릭터가 자동으로 스매시 위치로 이동하니 타구방향과 타이밍만 신경쓰면 완벽하게 득점할 수 있다.

그러나 방어하는 입장의 스매시는 너무 무시무시한 존재이다. 네트에 붙어서 스매시를 샷버튼으로 막아낼 경우 십중팔구 아웃이 되니 일치감치 포기하는 게 좋다. 혹시라도 운좋게 자신이 타격하기 좋은 위치로 볼이 날아올 경우엔 역시 대각선 끄트머리로 로브를 날릴 수밖에 없을 것이다.



상대의 스매시 각이 적을수록 로브의 안정성은 높아진다

위치의 법칙

자신이 어떤 위치인가에 따라 타법이 달라진다. 따라서 자신이 진정 버추어 테니스의 고수가 되고 싶다면 위치에 따라 어떤 식으로 볼이 날아가는지를 잘 파악해야 한다. 우선 자신의 캐릭터가 왼손잡이인지 오른손잡이인지를 기본적으로 알아두자. 백핸드와 포어핸드의 차이가 그리 크지 않지만 약간의 각도차가 있다.

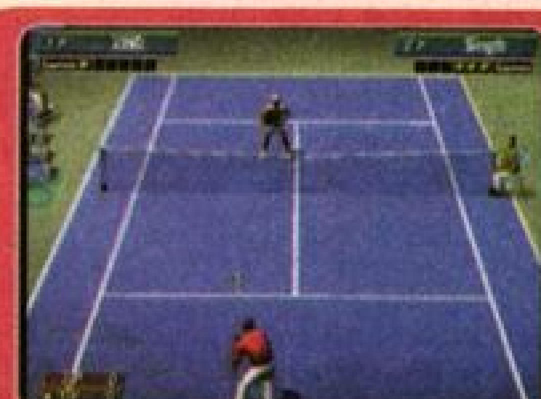
또, 자신과 볼의 위치가 얼마나 차이가 나는지에 따라 몸의 균형이 좌우되며 발리와 스트로크의 차이, 각도의 차이, 컨트롤 타이밍 등 모든 사항에 영향을 주는 가장 중요한 것이 바로 위치라고 할 수 있다.



냉정인간 두 명이 경기를 펼치는 방어적인 대치상태



열혈인간 두 명이 경기를 펼치는 공격적인 대치상태



공격과 방어의 일반적인 대치상태

각(角)의 법칙

테니스는 상대의 사각을 노리는 게임이다. 상대가 절대 받을 수 없는 볼을 날려야한다. 그러기 위해

서는 앞서 얘기한 위치선정이 중요하다. 일단 사각을 노리기 위해서는 상대를 교란시켜야 한다. 그리고 상대의 균형을 흐트러뜨린 후 의기양양하게 결정타를 먹이는 것이다.

공격의 각

공격하는 쪽에서는 조금이라도 각을 넓게 잡아 상대의 균형을 망가뜨려야 한다. 공격자가 타구를 날릴 경우 각을 넓게 잡는 방법은 아주 간단하다. 우선 상대의 볼이 어느 쪽으로 향하는지를 판단한 뒤 그 위치에 가있는 것이다. 그런 다음 공이 도달하기 전에 약간 빨리 샷 버튼을 누르면서 방향을 조절하면 최대한의 각을 낼 수 있다. 단, 위치를 잘못 잡거나 타이밍을 놓치면 균형이 무너지거나 헛치게 되는 경우가 생기니 상대의 공격을 미리 예상하고 사용해야 할 것이다. 당연히 발리일 때보다 스트로크일 때 그 각은 더욱 커진다. 예상보다 훨씬 넓은 각도의 공격을 당한 상대는 균형을 잃을 것이고 볼을 좌우로 조금만 흔들어주면 쉽게 무너지게 된다.



미리 대기하고 볼을 칠 경우 동작이 커짐으로 인해 각이 넓어진다

방어의 각

일단 네트에 가까울수록 반격에 유리하다. 그러나 좌측이나 우측, 어느 한 가운데 치우치면 방어각이 깨어진다는 것을 기억하라. 또, 너무 네트에 붙어있으면 상대의 로브에 당할 위험이 있다. 방어하는 쪽에서는 각을 최대한 줄여 차분하게 반격을 노려야 한다.

방어를 할 때에는 자신이 각을 만들어내야 한다. 최대한 공격자를 한 방향으로 밀착시키면 방어하기가 그만큼 편해진다. 상대가 가장자리에 붙을수록 공격의 각은 좁아지기 때문이다. 자신이 균형을 잃고 갑작스레 오른쪽 네트로 다가갈 경우가 생기면 오른쪽 가장자리로 타구를 보내면 자연스레 방어각도 만들 수 있다.

오른쪽에 상대가 붙어서 반격한다하더라도 상대가 볼을 좌측으로 보내면 좌측에서 우측으로 가는 중이니 상대의 좌측으로 재반격하여 점수를 딸 수 있고 우측으로 보내면 자신이 이동하는 곳이니 균형과 위치를 잡을 수 있는 것이다. 단, 우측에 틈이 없고 상대가 네트 가까이 있다는 전제를 둔 것이다. 가장 안정적인 방어각은 중앙이라는 것을 명심하라. 중앙에서 상대가 있는 위치로 한 보 정도 이동한 장소가 방어각의 기본장소이다.



발리의 경우 각은 적지만 안정한 반격이 가능하다



안정적인 각. 기본적으로 날아오는 공을 어떤 방향으로 치는가에 따라 각이 달라진다

이동의 법칙

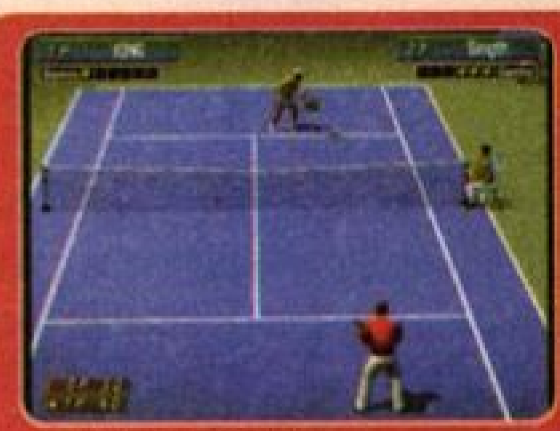
균형을 잃는 가장 큰 이유가 바로 이동에 있다. 이동중에 볼을 받게 되면 달리던 가속도 때문에, 볼을 쳐내더라도 타구의 각은 중앙이나 이동하던 쪽으로 몰리고 자신의 몸도 마찬가지로 한 발짝 더 움직이게 된다. 심할 경우 넘어지면서 볼을 받는 추한 사태까지 벌어진다. 그리고 곧바로 상대에게 점수를 빼앗기게 될 것이다.



켄의 이동은 잘못된 것이다. 상스의 위치에 비해 너무 좌측으로 치우쳐있다

볼을 받을 때는 이동을 멈춰라

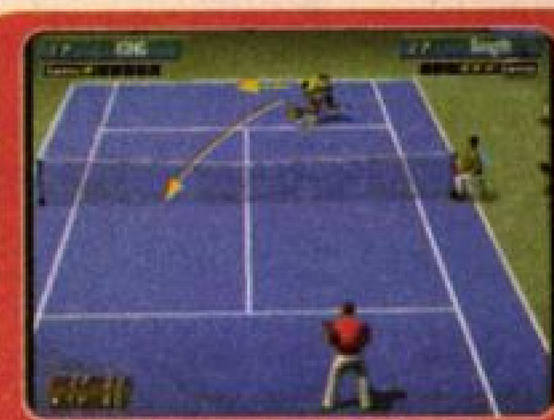
볼을 받을 때는 언제든지 이동을 멈추는 것이 좋다. 그래야만 볼의 방향을 원하는 대로 지정해줄 수 있으며 상대의 반격을 재반격할 수 있는 여유가 생기기 때문이다. 그리고 직선이동은 웬만해선 금물이다.



멈추니까 얼마나 안정적인가?

네트에서 가까울 경우의 이동전환

좌측으로 이동하던 중에 우측으로 볼이 날아간다고 해서 우측으로 꺾으면서 볼을 받으면 십중팔구 균형이 무너진다. 이럴 경우에는 어떻게 대처하는가하면 공이 가까울 경우에는 바로 움직임을 멈추고 반격당할 틈이 적은 장소로 볼을 보내어 균형을 회복하던지, 자신이 이동하는 방향으로 공을 날려서 각을 줄이는 것이다. 이때 상대가 네트 가까이 있을 경우에는 로브를 하면 효과가 좋다.



우측이동시 공도 우측으로 향해. 단, 상대가 중앙에 있다면 자살행위

네트에서 멀 경우의 이동전환

자신의 위치가 네트에서 멀 때에는 이동전환의 고민이 손쉽게 해결된다. 바로 곡선이동을 하는 것이다. 공의 착지점을 파악하여 뒤로 물러나면서 스트로크한다면 무리가 없다. 근시안적인 발리 반격만이 최선이 아니라는 것을 잘 이해하길 바란다. 그러나 실수로 상대에게 처리하기 쉬운 볼을 돌려줬을 때엔 각을 줄이기 위해 재빨리 네트로 향해야한다.



대포알이 아닌 바에야 다 받아낼 수 있다

컨트롤의 법칙

컨트롤의 차이가 각의 차이를 말해준다. 볼 컨트

롤 시의 기본은 샷 버튼으로 라켓으로 볼을 맞추는 순간, 방향키에 따라(살짝 누르는가, 계속 누르는가에 따라서도 차이가 있다) 상대방의 코트로 날아간다는 것이다. 타구의 방향은 사실 일정하지만 순간적인 상황에 따라 급격히 변화하기 때문에 하나하나 기억하기는 힘들다. 따라서 풍부한 경험만이 컨트롤 습득의 지름길이라 하겠다.

타구를 컨트롤할 때 가장 큰 영향을 끼치는 것은 역시 위치선정과 입력의 타이밍에 있다. 기본적으로 자신의 위치가 각이 넓은 베이스라인 쪽에 가까울수록, 공의 위치를 파악하여 미리 입력한다면 컨트롤은 더욱 좋아진다. 그리고 네트에 가까울수록, 균형이 깨어질수록 컨트롤의 폭은 줄어든다.


방향키에 따른 기본적인 타구의 방향


이 장소에서는 이렇게

타이밍의 법칙

공을 때리는 타이밍도 게임에서 굉장히 중요하다. 공이 어디까지 왔을 때 가격하는가가 타격에 큰 영향을 미친다. 공의 위력이 가장 강할 때는 자신의 가슴이상으로 공이 왔을 때이다. 반대로 지면에 가까울수록, 자신의 정면에 있는 볼을 칠수록 공중으로 뜨거나 위력이 약해진다. 타구의 위치를 잘 잡고 약간 입력을 빨리하면 앞에서 말한 화려한 컨트롤이 이루어지고, 순간을 노린 딱딱 끊어주는 입력을 할수록 날카롭지만 컨트롤이 나쁜 볼이 나가게된다. 타이밍이 잘못되면 자신의 균형이 흐트러지거나 빗맞게 되는 것은 당연하다.

한가지 알아둘 것은 초보자들을 보면 공이 자신의 앞에 있을 때 빨리 눌러버리는 경향이 짙은데 이 게임의 타격타이밍은 생각보다 넉넉하다는 것이다. 약간 늦었군이라고 생각하고 때려도 웬만한 것은 여유롭게 쳐낼 수 있으니 서두르다가 타이밍을 놓치지 말고 차분히 경기에 임하는 것이 좋다.


타이밍의 차이는 명신의 차이


볼이 그라운드에 깔리는 순간에 친다면 위력이 약하거나, 컨트롤이 잘못되면 뜨는 경우가 있다

복식경기의 법칙

기본적인 것은 단식경기와 같으니 추가사항만을 얘기하겠다. 복식경기일 경우 전체 라인을 사용하기 때문에 단식보다도 위치선정이 더더욱 중요하다. 먼저 각각 좌측, 우측으로 담당구역을 지정하는 것이 좋다. 보통 나선형의 포메이션으로 경기에 임할 텐데 네트는 순발력과 임기응변에 능한 사람이 맡고 베이스라인은 차분하고 시야가 넓은 사람이 맡기를 권장한다. 여기에 실제 테니스계에서 쓰이고 있는 포메이션 3가지를 소개해보겠다.


가장 안정적인 나선형. 서로간의 호흡이 중요하다


네트 플레이의 공격형. 스피디한 공격을 할 수 있지만 빈틈이 너무 많아진다


베이스라인 가까이 위치한 방어형. 틈이 생기면 재빨리 네트로 다가가 역습해야 한다

네트 플레이어

최전선에서 공격을 담당하는 네트 플레이어는 주로 러시(네트 플레이를 의미)를 할 것이다. 두 명이 러쉬를 펼치게 되면 자신도 모르게 움직이는 것이 바로 네트 플레이어이다. 따라서 무조건 본능적으로 균형을 무시하며 플레이한다면 아주 곤란하다. 네트 플레이어가 우측을 담당했다고 치자. 이때 좌측으로 가는 볼을 순간적으로 발리한다면 우측에 구멍이 생긴다. 찬스일 경우를 제외하고는 자기자리의 네트를 지키며 베이스라인 플레이어에게 게임 흐름을 맡겨야 한다.

베이스라인 플레이어

베이스라인 플레이어는 네트 플레이어를 뒤에서 받쳐주고 각이 넓은 볼로 빈틈을 만드는 후위지원 임무를 가지고 있다. 만약 러시가 시작될 경우 오른쪽을 맡은 네트 플레이어가 흥분한 나머지 계속 왼쪽으로 이동할 때 가만히 구경만 해서는 안된다. 러시 승패의 확률은 50%이기 때문이다. 이때 베이스라인 플레이어가 취해야할 행동은 볼의 움직임을 판단하는 것이다. 상대는 당연히 우리의 사각을 노릴텐데 볼과 네트 플레이어의 움직임을 예상하여 사각장소로 미리 가있는 것이 좋다.

그래도 역시 호흡이다

각각의 위치선정 후, 주의할 점은 서로간의 크로스 이동이 잘 이루어져야한다는 것이다. 베이스라인 플레이어가 사각인 오른쪽으로 옮기려는 찰라 자신의 위치를 지키겠다는 생각으로 네트 플레이어가 오른쪽으로 함께 움직이면 곤란하다. 복식경기는 역시 서로간의 호흡이 가장 중요하다. 4인 대전을 하게 되면 시끄러워지는 이유도 서로간의 호흡을 대화로서 맞추기 때문이다. 또한 자리를 계속 유지하는 것이 정석이지만 상황에 맞춰 네트와 베이스라인을 서로 번갈아 담당하는 지혜도 필요하다.

캐릭터 소개

우선 실사사진이 있는 캐릭터는 ATP(남자테니스협회) 공인의 실존인물들이다. 게임의 캐릭터는 총 17명이며 각각 개성있는 특징을 자랑한다. 그러나 플레이어의 실력에 따라 게임이 좌지우지되므로 특징에 얽매이지 말고 자신이 원하는 캐릭터를 부담없이 고르자.

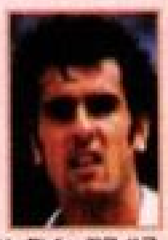
짐 쿠리어(Jim Courier)

특징 : 다양한 샷(various short)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1970년 8월 17일
고향 : 미국 플로리다
프로전향 : 1988년
현주소 : 스위스 제네바
키 : 185cm
몸무게 : 82kg
랭킹 최고기록 : 55위(2000년 2월 14일)


왠지 초췌해 보인다는 느낌

세드릭 피올린(Cedric Pioline)

특징 : 만능선수(all-around player)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1969년 6월 15일
고향 : 프랑스 센
프로전향 : 1989년
현주소 : 스위스 제네바
키 : 187cm
몸무게 : 79kg
랭킹 최고기록 : 5위(2000년 4월 24일)


Cedric Pioline라고 쓰고 실베스타 산시로라고 읽자

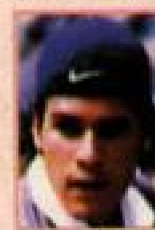
팀 헨먼(Tim Henman)

특징 : 발리 마스터(volley master)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1974년 9월 6일
고향 : 영국 옥스포드
프로전향 : 1993년
현주소 : 영국 런던
키 : 185cm
몸무게 : 75kg
랭킹 최고기록 : 6위(2000년 4월 17일)


눈 없는 사나이

토미 하스(Tommy Haas)

특징 :강력한 포어핸드(strong forehand)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1978년 4월 3일
고향 : 독일 함부르크
프로전향 : 1996년
현주소 : 미국 플로리다
키 : 187cm
몸무게 : 82kg
랭킹 최고기록 : 25위(2000년 5월 8일)


나이키 광고맨

마크 필리포시스(Mark Philippoussis)

특징 : 멋들어진 서버(big server)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1976년 11월 7일
고향 : 오스트레일리아 멜버른
프로전향 : 1994년
현주소 : 모나코
키 : 193cm
몸무게 : 91kg
랭킹 최고기록 : 9위(2000년 2월 14일)


소도둑놈

카를로스 모야(Carlos Moya)

특징 : 초강력 스트로크(powerful stroke)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1976년 8월 27일
고향 : 스페인 팔마 데 말로르카
프로전향 : 1995년
현주소 : 스위스 제네바
키 : 190cm
몸무게 : 80kg
랭킹 최고기록 : 26위(2000년 5월 15일)


잘난 외모로 인기가 좋은 모야

토마스 요한슨(Thomas Johansson)

특징 : 재빠른 러너(fast runner)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1975년 3월 24일
고향 : 스웨덴 린코핀
프로전향 : 1994년
현주소 : 모나코
키 : 180cm
몸무게 : 75kg
랭킹 최고기록 : 56위(2000년 1월 17일)


경기 중. 무섭다

예브게니 카펠니코프(Yevgeny Kafelnikov)

특징 : 강력한 백핸드(strong backhand)
사용하는 손 : 오른손
출생일 : 1974년 2월 18일
고향 : 러시아 소치
프로전향 : 1992년
현주소 : 러시아 소치
키 : 190cm
몸무게 : 84kg
랭킹 최고기록 : 1위(2000년 2월 28일)


거짓말을 하면 코가 길어진다

피에트로 틴베르겐(Pieter Tinbergen)

특징 : 서브&발리 (serve&volley)
사용하는 손 : 오른손
국적 : 네덜란드


서문도를 생각나게 해

랄프 올러(Rolf Euler)

특징 : 발리의 대가 (volley virtuoso)
사용하는 손 : 왼손
국적 : 스위스


근엄 그 자체

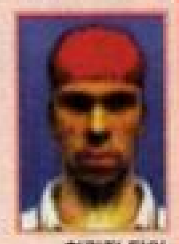
데버 테슬러(Davor Tesla)

특징 : 다각적인 샷 (wide-angle shots)
사용하는 손 : 왼손
국적 : 크로아티아


대보고 테슬래?

길리스 알트만(Gilles Altman)

특징 : 멋들어진 서버 (big server)
사용하는 손 : 왼손
국적 : 캐나다


왕건적 타입

샴 싱스(Shyam Singth)

특징 : 만능선수 (all-around player)
사용하는 손 : 왼손
국적 : 인도


화가 나면 불을 뿜는다. 농담이다

브루노 코스타(Bruno Costa)

특징 : 강력한 포어핸드 (strong forehand)
사용하는 손 : 오른손
국적 : 브라질


포니테일을 사랑하시는 여러분. 기뻐하세요

랍 벤투라(Raf Ventura)

특징 : 격렬한 히터 (hard hitter)
사용하는 손 : 오른손
국적 : 이탈리아


철야한 람보

마사유키 이노우에(Masayuki Inoue)

특징 : 민첩한 무버 (quick mover)
사용하는 손 : 오른손
국적 : 일본


체육교사의 이미지

킹(KING)

특징 : 퍼펙트 플레이어 (perfect player)
사용하는 손 : 오른손
국적 : -


왕입니다요

Virtua Tennis™ SEGA PROFESSIONAL TENNIS



DREAMCAST

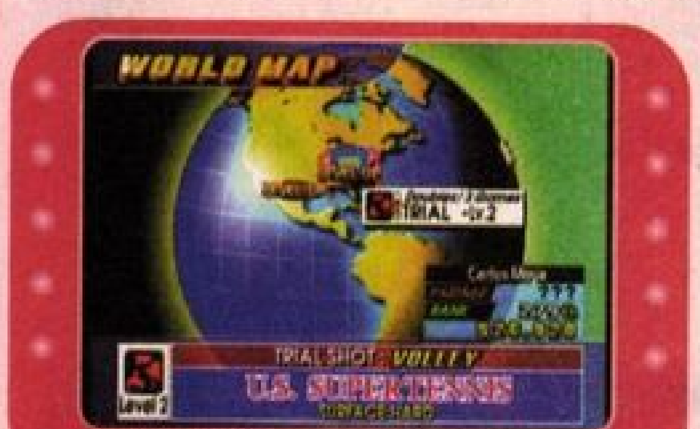
월드 서킷

게임을 처음 시작하게 되면 8명의 기본캐릭터중 한 명(선수를 모으고 새로 플레이하더라도 캐릭터는 기본 8인이다)을 선택한 후 월드맵으로 들어오게 된다. 우선 처음 돌아다닐 수 있는 장소가 네 군데 나 보인다. 복식경기인 스페인 인터내셔널과 단식 경기 U.S. 슈퍼테니스, 트레이닝 자이언트 볼과 북미 테니스 샵이 처음 진행하는 장소인 것이다.

하나의 경기나 트레이닝을 클리어하면 새로운 장소가 생겨나고 레벨이 올라가는 진행이라 별 어려움 없이 게임을 할 수 있다. 단, NEW나 LEVEL UP이라는 표시가 생긴 곳을 공략해야지 한 곳에서 계속 해봤자 아무 소용없다는 얘기이다(땡전 몇 푼은 벌겠네). 월드 서킷에서는 데이터 자동저장이 되니 항상 비주얼 메모리를 꽂아둔 상태로 게임에 임하자. 단, 여분의 블록이 없다면 저장되지 않는다.

단식경기

개인경기이며 승패에 관계없이 상금을 받을 수 있다.



신장개업. 어섭쇼!

당연히 승리했을 경우 더 높은 금액을 받으며 경기마다 지정된 시험 샷으로 점수를 따낼수록 액수가 올라간다. 레벨이 높을수록 게임 수와 난이도가 높다.

복식경기

2인 1조 경기라는 것을 제외하면 단식경기와 다를 바 없다. 당연히 파트너가 있어야 하는데 샵에서 파트너를 구입할 수… 아니, 고용할 수 있다(한 번 돈을 지불하면 이전의 파트너는 사라진다). 파트너의 경우 잘생긴 녀석이나 이름이 긴 녀석보다 비싼 녀석일수록 실력이 좋다는 것을 알아두자. 역시 레벨이 높을수록 게임 수와 난이도가 높아진다.

샵

인신매매, 부동산 투기 및 여러 암거래가 이루어지는 암흑의 장소이다. 총 5군데가 있으며 샵 하나마다 '?' 플레이어 2인과 '?' 스테이지 1곳, 테니스웨어 4종류, 파트너를 팔고(?)있다. 그리고 샷의 파워를 회복하는 테니스 줄과 에너지를 회복하는 스포츠음료도 판매하고 있지만 게임에 확실히, 얼마나 도움이 되는 지는 아직 확인불가이다.



인간시장

맵에서 스타트 버튼을 누르면…



상태 화면이 뜬다. 보는 방법은 다음과 같다.

① 플레이어의 이름
② 랭킹(MAX 1st)
③ 파트너의 이름
④ 클리어한 경기의 수(MAX 22)
⑤ 클리어한 트레이닝의 수(MAX 24)
⑥ 소지금
⑦ 발견한 '?' 캐릭터. 현재 수/최대 수
⑧ 발견한 '?' 스테이지. 현재 수/최대 수
⑨ 발견한 테니스웨어. 현재 수/최대 수
⑩ 테니스웨어 변경(좌우 방향키로 선택, 샷 버튼으로 결정)
⑪ 맵화면으로 돌아가기
⑫ 게임 끝내기

트레이닝

트레이닝을 하는 곳이다. 간단한 미니게임 방식의 트레이닝이므로 근엄한 분위기를 풍기는 경기와는 달리 아기자기한 재미를 느낄 수 있다. 트레이닝인 주제에 자신의 성과에 따라 돈을 받는데, 노가다 성향이 짙어서 그런 것으로 짐작된다. 총 8종류로 구성.

자이언트 볼(GIANT BALL)

전진해오는 거대한 볼을 베이스라인 밖으로 밀어내는 트레이닝. 25초의 제한시간 안에 마스터가 날리는 테니스볼을 되받아 쳐서 자이언트 볼을 맞추면 된다. 레벨이 높아질수록 자이언트 볼의 개수가 많아진다. 볼이 네트 앞 구석에 붙지 않도록 주의.



확 넘어가서 공을 찢어버리고 싶을 것이다

리턴 에이스(RETURN ACE)

마스터의 서브를 리턴하여 박스를 맞추는 트레이닝. 참고로 박스끼리 부딪쳐도 맞춘 것으로 인정되니 연쇄를 잘 이용하는 것이 좋다. 역시 레벨이 높아질수록 박스의 수가 늘어난다. 마스터가 서브하는 볼의 개수는 10개.



앞의 상자를 맞추는 것이 정석. 그러나 숨겨진 복장을 찾기 위해선 완벽해~

캐논 볼(CANNON BALL)

볼 머신이 쏘는 볼을 이용하여 볼 머신을 부수는 트레이닝. 여기서 주의할 점이 있는데, 빨간 볼은 칠 수가 없으며 자신의 몸에 맞으면 망가진 볼 머신이 부활한다는 점이다. 바운드를 노려서 다단히트를 내는 게 편하다. 40초의 제한시간이 있으며 레벨이 높아질수록 볼 머신이 많아진다.



사악한 문어 대가리처럼 생긴 볼 머신

핀 크레셔(PIN CRASHER)

테니스와 볼링을 접목한 트레이닝. 서브를 날려 거대한 볼링핀 10개를 쓰러뜨리는 것이다. 파워게이지를 만땅으로 채운 후 앞의 핀을 맞추는 것이 효과가 좋다. 기본적인 룰은 볼링과 동일하다. 모두 5프레임으로 구성되어있으며 마지막 프레임에서 연속으로 스트라이크를 날릴 경우 3번의 기회가 있다. 레벨이 높아질수록 목표점수가 늘어난다.



쳇, 실권볼링 좀 많이 해둘걸

빅 월(BIG WALL)



볼 컨트롤 능력이 쑥쑥 자라나요

25초 이내에 벽에 붙은 패널을 모두 맞추는 트레이닝. 보통 벽을 치며 트레이닝하듯이 서브를 한 후 계속해서 쳐나간다. 힘 조절을 잘못하면 볼이 빠져나가 시간을 잡아먹으니 주의. 레벨이 높아질수록 패널의 수가 늘어난다.

스매시 박스(SMASH BOX)



스매시 자체도 중요하지만 상자끼리의 쿠션을 이용하는 것이 더더욱 중요하다

마스터가 쳐주는 볼으로 박스를 베이스라인 밖으로 밀어내는 트레이닝. 볼에 맞은 상자가 다른 상자를 밀어낸다는 것을 잘 이용하자. 주어지는 시간은 25초이며 레벨이 높아질수록 상자의 수가 늘어난다.

불즈 아이(BULL'S EYE)

점수가 표시된 원에 점수가 표시되어 있으며 마스터가 날리는 볼을 쳐서 원에 맞추는 트레이닝. 간단히 말해 학창시절에 자주 하는 돈 던지기, 또는 다트와 같은 룰이다. 마스터가 날리는 볼이 좌측 우측 오락가락하니 주의하자. 20개의 볼을 날리며 레벨이 높아질수록 목표점수가 늘어난다.



타구의 방향은 억지로 조절하지 않는 것이 좋다. 이동을 위한 트레이닝

드럼 슈터(DRUM SHOOTER)

30초의 제한시간 내에 마스터가 날리는 볼을 드럼통 안에 넣어야한다. 볼이 바운드되지 않도록 주의. 레벨이 높아질수록 드럼통의 배치가 변환된다.



드럼매니아와 별 관계가 없어서 아쉬웠다

보스전에 관하여

레벨 4에 다다르면 최후의 복식경기 '세가그랜드 매치'와 최후의 단식경기 'SPT 마스터즈'가 개최된다. 세가그랜드 매치에서는 테니스 괴수인 '킹'과 트레이닝 모드의 트레이너 '마스터'와 승부하고 SPT 마스터즈에는 킹과 승패를 겨루게 된다. 하지만 문제는 이 캐릭터들의 실력이 상상을 초월할 정도라는 것.



겉보기에는 조기 테니스클럽에 찾아다닐 듯한 중년일 뿐이다

킹과 마스터와의 복식경기는 자신의 실력이 좋지 않더라도 그다지 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 그러기 위해서는 당연히 비싼 동료를 구한 후 네트나 베이스라인 중 자신없는 위치를 전담시키기만 해도 된다. 그러나 문제는 킹과의 1대 1 정면승부. 승부하자마자 이겨버리는 실력자도 있겠지만 킹의 벽을 넘지 못하는 사람도 분명히 있을 것이다. 여기에 확실한 필승법을 연구하여 올려놓으니 참고하길 바란다.

1. 킹의 서브는 너무나 강력하니 파워게이지 만땅일 때는 섣불리 움직이지 말라. 기본적으로 서브를 제자리에서 받는다는 생각으로 파워게이지 만땅의 타구는 로브로 넘겨라. 자신의 우측에서 서브를 받았다면 우측의 베이스라인, 좌측이라면 좌측의 베이스라인으로 보내는 것이 안정적이다. 서브의 파워가 만땅이 아니라면 네트에 가깝게. 파워 만땅이라면 킹의 반대편 베이스라인을 노려라.

2. 킹은 우리가 이동하는 순간을 노린다. 그의 샷은 대부분, 우리가 좌측으로 움직인다면 우측으로 볼을 치고 우측으로 이동한다면 좌측으로 치고 네트에 딱 붙어있으면 로브한다. 이 경우 볼을 칠 때까지는 한쪽으로 움직이다가 볼을 치는 찰라 반대쪽으로 옮기는 페인트 모션이 주효하다. 이것을 가능케 하려면 평소 중앙에 위치하는 습관을 들이면 좋다.

3. 우리가 볼을 칠 때는 좌우로 타구의 방향을 변화시키면서 계속 전진하라. 하지만 이때 킹의 로브에 주의해야한다. 그러기 위해선 끝까지 볼을 보면서 딱딱 끊어 치는 것이 중요하다.

4. 킹의 볼이 빠르다고 서둘러 버튼을 입력해서는 안 된다. 빠른 만큼 볼을 끝까지 봐야하며 균형이 무너지지 않는 타법을 사용해야 한다. 따라서 필요한 움직임 외에 절대 움직이면 안 된다.a

5. 역시 경험에 따른 감각을 무시할 수는 없다. 말 한마디 듣는 것보다 계속해서 도전하는 근성이 필요하다(그리고 드캐 패드는 비싸다. 함부로 던지지 말라).

이 사항들만 잘 지키면 킹은 쉽게 무너진다. 킹을 꺾었다면 이제 버추어 테니스의 고수대열에 설 수 있을 것이다.

DREAMCAST

알면 좋은 사실

우선 앞에서 샵을 설명할 때 얘기한 캐릭터와 스포츠웨어 구입. 이들은 모두 아케이드 모드나 시범경기 모드에서 사용할 수 있는 것이다. 그러나 샵에서 구입한 것으로는 부족하다. 메뉴를 보면 테니스웨어는 20/28, 캐릭터는 8/9로 되어있을 것이다. 그렇다면 나머지 8벌의 테니스웨어와 1명의 캐릭터는? 그 정답은 완벽하게 게임을 클리어한 자라면 쉽게 알 수 있다. 킹을 꺾고 랭킹 1위가 된다면 무려 1분 정도에 걸친 장대한 엔딩이 나오는데 이후 킹을 고를 수 있게 된다.

그리고 테니스웨어는 트레이닝에서 얻을 수 있다. 마지막 레벨 3의 트레이닝을 겨우겨우 클리어하면 그 위에 황금이 아닌, 은 트로피가 올려진다는 것을 알고 있을 것이다. 왜냐하면 표면상의 목표치를 초월하는 숨겨진 목표치가 있기 때문이다. 처음에는 목표치를 상회하는 선에서 클리어하면 옷이 나올 것이라 생각했었지만 곧이어 그것은 잘못된 예상인 걸 알았다. 본인은 10개의 볼으로 클리어하는 리턴 에이스의 경우, 12개의 상자를 세 개의 볼로 클리어했는데도 복장이 나오지 않았다. 이건 아마 스코어와 연관되는 것이 아닐까 생각한다. 높은 스코어를 받으려면 한 방에 모든 것을 쓸어버리는 운과 실력이 필요한데….

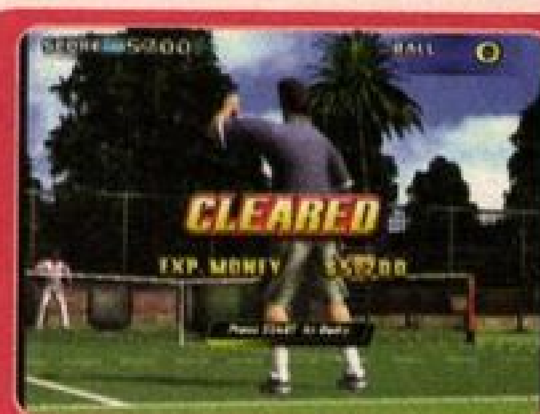
옷 따위 상관없다고 할 지도 모르지만 숨겨진 복장은 모두 기괴한 것으로 이루어져 있기 때문에 도전해 볼 가치는 충분히 있다(참고로 본인은 아직 3벌의 복장을 얻지 못했다).



꽃을 든 남자



그런 귀여운 얼룩말 웨어를 입고 아쉬운 척 해도 소용없어!!



5,700점을 받아도 옷이 나오지 않아!! 6,000점을 넘기란 말인가?

하나의 명작을 공략하며…

부끄럽게도 아직 본인의 게임은 끝나지 않았다. 3벌의 복장… 3벌의 복장…. 하지만 몇 번을 해도 무리일지도 모르겠다. 남아있는 것은 스매시 박스와 리턴 에이스, 핀 크래셔이다. 킹을 이기기 위해 며칠동안 고민했으며 모든 복장을 얻기 위해 무수한 도전을 했지만 결국은 세가의 억지를 이기지 못했다. 온라인 상에서 세이브파일을 다운로드 받을까도 생각했지만 자존심이 허락지 않았다(떠돌이: 사실은 우리 VM이랑 PC 연결 잭이 있을 수가 적당치 않아서가 그렇죠 ? 紳士임당: 짜샤, 오타 그만내고 절루 가서 「스푼」이나 해). 뭐, 사실 공략 때문에 억지로 재미없는 1인용만 했지만 사실은 4인용을 플레이해야 버추어 테니스의 진가를 알 수 있다(1인용이 재미없다는 것이 아니라 어디까지 상대적 비교로). 이제부터는 새로 태어날 것이다. 지금부터 사람잡는 紳士임당이라고 불러주길 바란다.

진지하게 후기를 쓰지 않으면 짤라버리겠다

…라는 미지수두 가지 팀장님의 엄명이 있어서 계속 쓰는 것은 아니다. 하지만 마음 속 깊은 곳에서 세가에 대한 존경심이 들어서 도저히 키보드를 그냥 떠날 수는 없었다.

버추어 테니스는 재미있는 게임이다. 게임은 게임. 영화도 아니고 만화도 아니며 소설도 아니다. 이런 게임을 보고 진짜 '게임'이라고 하는 것이다. 원래 스포츠 자체가 게임이긴 하지만 버추어 테니스는 너무나 게임답다. 간단한 조작감과 거부감없는 움직임, 짜릿한 타격감으로 남녀노소 누구나 관심을 가질만한 게임이다. 예전 버추어 파이터가 처음 나왔을 때가 생각난다. 너무나 간단한 조작. 첫 등장을 했을 때 모든 사람이 돌리고 비빌 뿐이었지만 그래도 기술은 먹나갔다. 그러나 사실 그 뒤에는 심오함이 숨어있었다. 버추어 테니스도 그렇다. 예전부터 게임을 즐기던 매니아는 물론이고 새로 게임을 즐기는 초보들도 충분히 재미를 느낄 수 있다.

난 확신한다. 지금 아케이드의 음악게임 바람이 일어나지 않고, 이 게임이 4인 플레이가 지원되는 상태로 전국에 퍼졌다면 굉장한 재미를 보았으리라는 것을. 버추어 테니스 덕분에 요즘 오락실에서 하는 게임이 하나 더 늘었다. 가끔씩 도전하는 넥타이 중년들이 있는데 오락실에서 즐겁게 대전하는 것도 「소울칼리버」이후 참으로 오랜만이다. 물론 오락실에서의 승률은 아직까지 100%이다(썩어도 준치지, 설마 넥타이 부대에게 패할 리가).

그런데 개중에는 버추어 테니스의 그래픽을 보고 지적하는 사람이 몇몇 있었다. 사용 캐릭터는 별로 흠잡을 데가 없지만 관중이나 심판, 볼보이의 폴리곤 모델링과 동작이 너무 엉망이라나…. 이젠 옛날엔 게임을 어떻게 했냐고 따지는 것도 지겹다.

그 엑스트라들이 모두 주 캐릭터처럼 섬세히 제작, 프로그래밍된 상태에서 움직인다면 지금같은 버추어 테니스의 속도감을 볼 수 있었을까? 단순한 볼거리를 위해서 게임성을 망가뜨리란 것은 주객전도라고 생각한다.

요즘 게임이 재미가 없다는 사람은 그 이유를 한 번 생각해본 적이 있는가? 본인의 생각은 게임의 본질을 잊고 엉뚱한 데만 신경을 쓰기 때문이라고 보는데, 이제 다시 게임의 본질인 '행하면서 즐기는 것'을 깨닫고 싶은 분이라면 반드시 버추어 테니스를 해보길 바란다(CD도 싸니깐 남는 돈으로 드캐 패드를 더 구입하고 헤어진 친구를 다시 불러모으는 것도 좋다). 자기 취향의 게임이 아니라는 말은 할지 몰라도 재미없다라는 말은 절대 하지 못할 것이다. 마지막으로 모처럼 본인을 불태워준(그리고 내기 음료수를 제공받게끔 해준) 세가에게 찬사를 보내며 끝마치려 한다. 근데 이 여세(?)를 몰아 「버파4」도 빨리 만들어 줬으면….

쾌속질주 페라리의 세계

F355 챌린지



F355 challenge





작년 7월에 발매된 『F355 Challenge』를 많은 분들이 즐겨주셔서 기쁘게 생각합니다. 이번에는 우여곡절 끝에 이 게임을 드림 캐스트 팬 여러분의 손에 안겨드릴 수 있게 되었습니다. 드림 캐스트로 이식하면서 본 작품의 특징인 시뮬레이터성과 함께, 더욱 더 많은 새로운 즐길 거리를 준비했습니다. 드라이브 게임을 좋아하시는 분은 물론, 처음 접하시는 분도 부담없이 즐기실 수 있습니다. 아케이드 버전과 마찬가지로 모터스포츠 팬과 게임 팬 모두가 기쁘게 즐길 수 있었으면 합니다.

2000년 8월

F355 Challenge프로듀서 스즈키유

-세가 홈페이지에서 인용-

공략 ··· 김상근

DC

●장르 : 레이싱 ●제작사 : 세가

●발매일 : 8월3일 ●발매가 : 5,800엔

페라리 엠블램의 기원

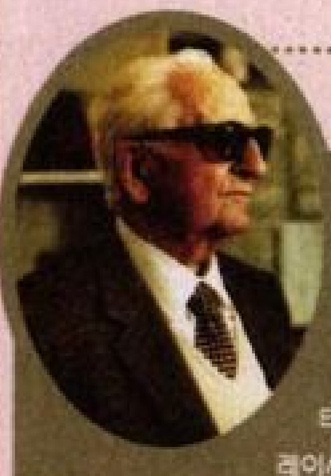


페라리의 엠블램인 '비상하는 말'. 이것은 1차 세계대전 당시 이탈리아 최고의 파일럿이었던 프란시스코 바라카의 비행기에 그려졌다가 엔초 페라리의 부탁으로 현재 페라리의 엠블램 되었다.

이자가 프란시스코 바라카. 우측의 엠블램에 주목



그리고 이것이 현재의 페라리의 엠블램. 길가다 보인다고 몰래 떼지 말자(사실 보일 일도 없다)



페라리사의 설립자 ENZO FERRARI





F40 이후 나오는 모델들을 걱정스런 눈빛으로 바라보던 이들이 많았다. 엔초 페라리의 손을 거치지 않고 만들어졌다는 이유 때문이었다. 그만큼 그가 페라리에서 차지하는 비중은 컸다. 페라리라는 이름이 남아있는 한 '엔초 페라리'는 항상 그 곁에 있을 것이다.

엔초가 자신의 이름을 딴 페라리를 설립한 것은 2차대전이 끝난 직후이다. 엔초 페라리가 뛰어난 스포츠카를 제작할 수 있었던 것은 레이서로서의 경력이 큰 보탬이 되었다. 엔초 페라리가 모터스포츠에 참가한 것은 1919년 「CMN」사에 입사를 하면서였다. 이후 알파로메오로 자리를 옮겨 레이서로서의 역량을 한껏 발휘했고, 알파로메오를 떠나 페라리를 설립해 레이스에서의 활약과 뛰어난 성능으로 세계 최고의 스포츠카 메이커로 자리잡아 갔다. 그러던 중 지금까지 페라리의 디자인을 맡고 있는 '피닌파리나'와 만나 지구상에서 가장 아름다운 스포츠카를 만들 수 있게 되었다.

Ferrari F355

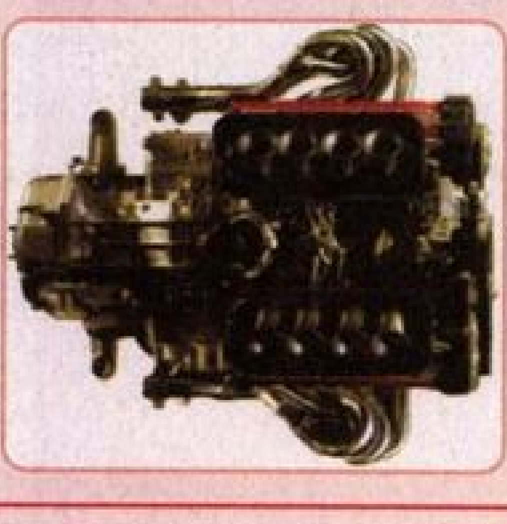


F355는 그 동안의 페라리보다 좀 더 일반인에게 접근한 모델이다. 페라리의 전통을 지키면서 파워 스티어링과 여러가지 편의장비를 갖추고 있으며 특별한 드라이빙 테크닉이 필요 없다는 것이 특징. 운전에 익숙한 사람이라면 6단 기어박스가 전혀 낯설지 않을 것이다. 최고속도는 294km/h이며, 100km/h 도달시간은 4.6초이고 400m 가속에 걸리는 시간은 13초이다.

F355는 348의 딱딱한 디자인 대신 부드러운 보디라인을 썼다. 리어 컴비네이션 램프도 직사각형에서 전통적인 원형으로 바뀌었다. 공기저항을 줄이기 위해 차체바닥에는 언더 패널을 다는 등 세심한 부분까지 신경 썼다. 성능 면에서도 많은 변화가 있었기 때문에 모든 사람에게 드림카로 불리기까지 한다.



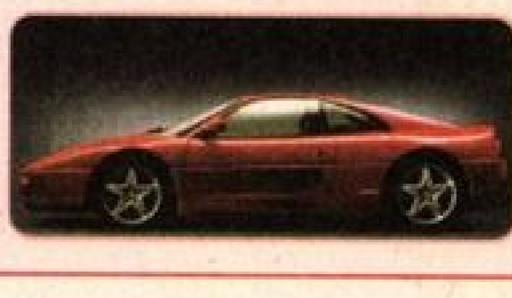














이 디자인은 페라리의 수련과 경험, 활동적인 시험과 연구로 만들어진 것이다. F355 계획의 시발점은 혁신적인 자동차와 최상의 성능, 자극적인 운전을 보증하는 페라리를 만들자는 것이었다. 기어는 6단으로 구성되어 있고 서스펜션을 자동적으로 조절하는 운전스타일을 갖추고 있다. F355 이전의 모델인 '348'이 혼다의 'NSX'나 '포르쉐911'과의 속도경쟁에서 뒤졌기 때문에 페라리는 성능을 높이는데 주력했다. V8 엔진은 개발당시 가변식 밸브 타이밍 기구와 5밸브 두 가지가 시험되었다. 결국 F1기술을 응용한 5밸브 헤드를 얹어 3.5리터 배기량으로 380마력의 최고출력을 자랑한다. 수동 6단 트랜스미션을 달았고 배기는 중저속과 고속 2가지 계통이 자동 변화된다. 속업쇼버에는 '456GT'의 것을 개량한 전자 댐핑 장치가 장착되었다. 최근에는 F1에서 사용되는 세미 오토매틱 트랜스미션(일명 '버터 플라이')을 장착한 F355 F1을 내놓아 좋은 반응을 얻고 있다(F355 챌린지 아케이드버전중 '트윈 버전'이 이것을 사용). 스티어링 휠 양옆에 레버가 있어, 왼쪽은 시프트 다운, 오른쪽은 시프트 업이 되게끔 되어있다.

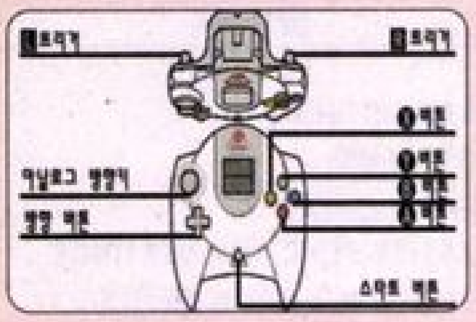
F355 실차 사양

디멘션
- 전장×전폭×전고: 4,250×1,900×1,170mm
- 휠 베이스: 2,450mm
- 트레드: F1514/R1,615mm
- 차량 건조 중량: 1,450kg
- 전후 차축 하중: 전축600kg/후축840kg

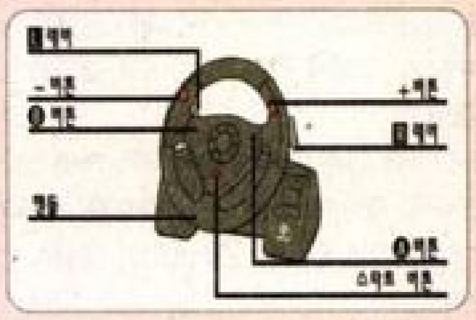
엔진
- 엔진 형식명: F129B/40
- 엔진 형식: 수냉90도V형8기통 기어+벨트 구동DOHC
- 5밸브(래디얼 배치 흡기×3 / 배기2)
- 최고 출력: 381마력(280KW) / 8200r.p.m
- 비출력: 108.9PS/리터(1.5kg/cm)
- 최대 토크: 36.7kg-m(363Nm) / 5800r.p.m

퍼포먼스
- 최고속도: 295km/h(메이커 공표값)
- 가속 성능: 4.7sec(0→100km/h), 23.7sec(0→1km)

컨트롤(Control)



컨트롤러	레이스중의 조작	메뉴 화면의 조작
아날로그 방향키	핸들	커서이동
방향 키	핸들	커서이동
A버튼	시프트 업	결정
B단추	어시스트 기능 선택	취소/앞 화면으로
X버튼	시프트 다운	-
Y버튼	어시스트 기능ON/OFF	-
L트리거	브레이크	-
R트리거	액셀	-
스타트 버튼	포즈	-



컨트롤러	레이스중의 조작	메뉴 화면의 조작
핸들	핸들	커서이동
+버튼	시프트 업	커서이동
-버튼	시프트 다운	커서이동
A버튼	어시스트 기능ON/OFF	결정
B버튼	어시스트 기능 선택	취소/앞 화면으로
L버튼	브레이크	-
R버튼	액셀	-
스타트 버튼	포즈	-

플레이 모드(Play Modes)

ARCADE

아케이드 버전 「F355 챌린지」와 같은 방법으로 플레이할 수 있는 모드이다. 아케이드 버전과 같은 조건이기 때문에 카 세팅은 전혀 반영되지 않는다.



코스 〉 레벨 〉 모드 순으로 선택한다

날씨 고정

매직 웨더에 의해 날씨는 「맑음」, 「흐림」, 「저녁」중 랜덤으로 결정되지만 L트리거를 누른 상태에서 코스를 선택하면 날씨를 맑음으로 고정시킬 수 있다. 「OPTIONS」의 「GAME SETTINGS」중 「MAGIC WEATHER」의 설정을'FINE WEATHER'로 바꿔도 마찬가지이다.



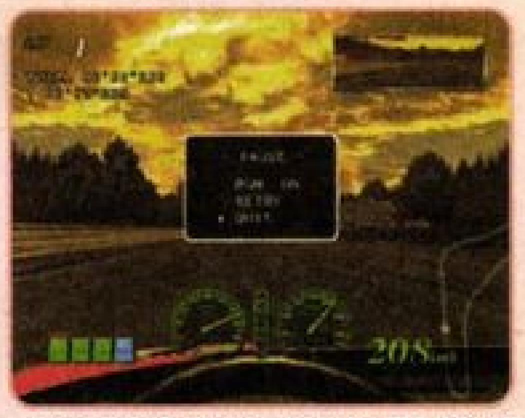
드라이빙 데이터는 코스별로 저장할 수 있다

CHAMPIONSHIP

총 6번의 레이스를 하고, 각 레이스에서 획득한 포인트의 합계로 순위를 결정한다. 여기서는 코스에 따라 카 세팅이 가능하므로 각 코스에 알맞은 세팅으로 바꾼 뒤 달릴 수 있다.



TEST RUN과 SETUP메뉴를 잘 활용하자



TEST RUN을 끝낼 때는 반드시 QUIT를 선택하자. RETIRE를 선택하면 레이스를 포기하는 것이 된다

■레이스 스케줄

다음 순서대로 레이스를 펼치게 된다.

제1전	MOTEGI
제2전	SUZUKA SHORT
제3전	MONZA
제4전	SUGO
제5전	SUZUKA
최종전	LONG BEACH

■획득 포인트

각 레이스 별 순위로 따라 다음과 같은 포인트를 획득할 수 있다.

1위	15pts	6위	4pts
2위	12pts	7위	1pts
3위	10pts	8위	1pts
4위	8pts	리타이어	0pts
5위	6pts		

SINGLE PLAY

기본은 「ARCADE」와 같지만, 시간 제한이 없고, 카 세팅을 할 수 있다. 또한 숨겨진 코스를 얻은 뒤 주행할 수 있다는 것이 아케이드와 다른 점이다.

VERSUS PLAY

상하 2분할 화면으로 2명이 대전 플레이를 할 수 있다.



위쪽이 1P 아래쪽이 2P

■VS. RACE

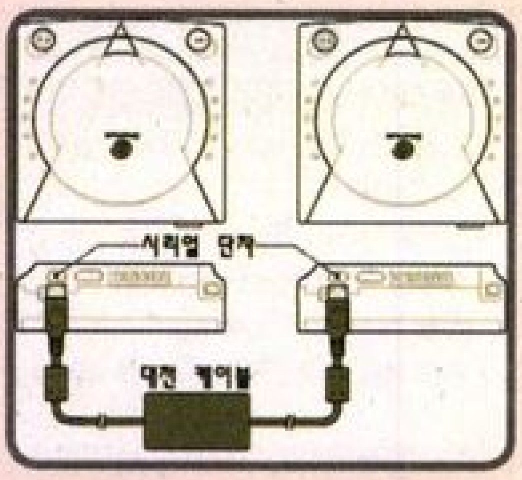
규정된 주회수로 순위를 정한다.

■TIME LAG RACE

체크 포인트 통과 시점에서 규정 시간 이상의 차이가 생길 때까지 레이스를 펼친다.

CABLE VERSUS PLAY

F355 게임 GD2개, TV2대, DC2대와 통신 대전 케이블이 있다면 즐길 수



있는 모드. 화면 분할이 없다는 장점과, 8대가 모두 나오는 레이스를 펼칠 수 있다는 가장 큰 매력이다.

■VS. RACE

규정 주회수로 순위를 정한다.

■TIME LAG RACE

체크 포인트 통과 시점에서 규정 시간 이상의 차이가 생길 때까지 레이스를 펼친다.

■RACE

플레이어 2인 이외에, CPU가 조작하는 차 6대를 더해 총 8대로 레이스를 펼친다.

카 세팅 (Car Settings)

카 세팅을 할 수 있다. 「WING」, 「LSD LOCK RATE」 이외는, 프론트와 리어를 다르게 설정하는 것이 가능하다.

· LOAD

이전에 세이브한 세팅 데이터를 로드 한다.

· SAVE

세팅 데이터를 「FILE NAME」을 정해 세이브한다. 세팅 데이터는 파일명「F355 DATA. SYS」 에 모두 세이브 된다. FILE NAME은 단지 로드시의 구별을 위한 것뿐이니 크게 신경쓸 필요는 없다.

· DELETE

세이브한 세팅 데이터를 지운다

· DEFAULT

현재의 세팅을 초기 설정의 상태로 되돌린다.

· EXIT

카 세팅을 종료한다.

· NAME

변경한 세팅을 세이브 할 이름을 정한다. 코스에 맞게 세팅해두었다면 코스 이름으로 바꾸는 것도 좋은 방법이다.

· CAR NUMBER

차의 넘버를 설정한다.

· CAR COLOR

차의 색을 설정한다.

· RIDE HEIGHT [mm]

차의 높이를 조절한다. 차고의 변화에 의해 하중 이동, 롤링 등이 변화하게 된다. 프론트를 올리고 리어를 내리면 언더스티어 경향이 생기고, 프런트를 내리고 리어를 올리면 오버스티어 경향이 생기게 된다.

· SPRING

스프링 레이트를 약하게 한 경우, 움직임은 부드러워지지만 조작에 대한 반응은 악화된다. 강하게 하면 그 반대의 결과가 나타난다.

프론트를 강하게 리어를 약하게 하면 언더스티어 경향이 생기고, 프론트를 약하게 리어를 강하게 하면 오버스티어 경향이 생긴다.

· STABILIZER

하드로 조절하면 강성이 강해지고 스프링을 굳게 했을 때와 마찬가지로 롤링을 억제하는 효과가 있다. 하지만 강성이 강해지면 힘이 바닥에 전해지는 접지성이 저하된다.

프론트 하드/ 리어 소프트로 언더스티어 경향이 생기고, 프론트 소프트/ 리어 하드로 오버스티어 경향이 생기게 된다.

· CAMBER

차체를 앞에서 보았을 때의 타이어의 기울기를 캠버각이라 한다. 프론트 측이 -값으로 갈수록 오버스티어 경향이 생기고, 리어측이 -값으로 갈수록 언더스티어 경향이 생긴다.

· TOE

차체를 위로 보았을 때의 타이어의 기울기를 말한다. 프론트와 리어의 반응과 직진 안정성/ 코너링효과를 변화시킨다.

· LSD LOCK RATE

좌우 구동륜에 구동 토크차가 있는 경우 작동 제한을 준다. 락 율이 높으면 언더스티어 경향이 강하게 된다(구동륜인 리어에만 적용된다).

· WING

리어 윙의 각을 조절하여 다운포스(지면과의 밀착도: 밀착도가 좋아지면 코너링은 유리한 반면 속도는 줄어든다), 항력을 컨트롤할 수 있다.

> **잠깐 상식**
>
> **언더스티어와 오버스티어는 무엇일까?**
>
> 이것은 코너링시 차체에 생기는 특성이다. 언더스티어는 회전의 각이 커지는 것이고 오버스티어는 각이 작아지는 것을 말한다. 이해하기 쉽게 바꿔 말하자면 언더스티어는 차량의 앞바퀴가 뒷바퀴에 비해 그립을 하지 못해 슬립이 나면서 핸들은 꺾었음에도 불구하고 꺾인 각에 미치지 못해 기존의 진행방향으로 미끌어져 나가려고 하는 성질이다. 오버스티어는 이와는 반대로 차량의 뒷바퀴가 슬립이 나면서 미끄러지는 것이다. 결과적으로 차체의 후미가 돌아감으로 인해 차량의 앞부분이 코너의 안쪽으로 말리게 된다. 대개의 자동차 메이커의 경우 안전도를 염두해 약간 언더스티어가 되도록 설계가 되어있다.

DRIVING DATA

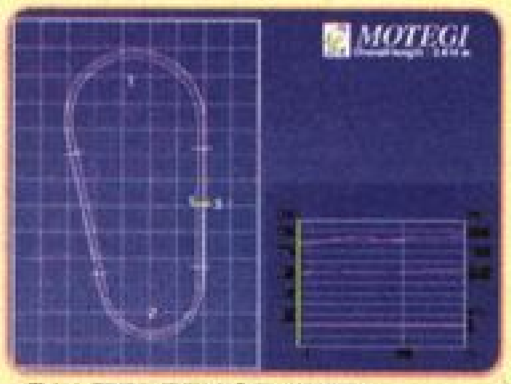
세무 패스포트에도 있던 기능으로, 레이싱 후에 코스별로 저장한 데이터를 리플레이와 함께 그래프를 통해 볼 수 있다. 아케이드 트윈 타입에서 저장한 데이터도 볼 수 있다지만 국내에서는 모두 VMS를 꽂을 수 없게 해두었으니 안타까울 따름이다.

· LOAD

드라이빙 데이터를 선택한다. 메모리 카드를 2개 준비해 「DATA AREA」의 1과 2에 같은 코스를 로드한다면 에리어 1을 메인 데이터, 에리어2를 참고 데이터로서 볼 수 있다.

· DATA ANALYSIS

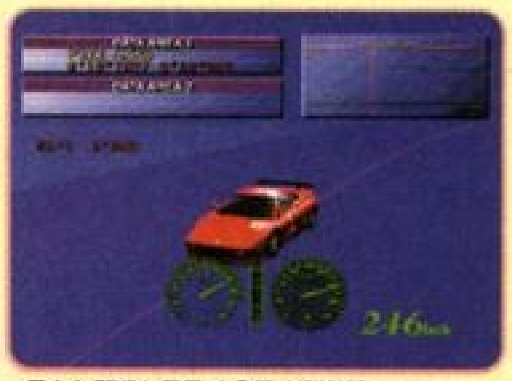
주행 라인과, 스피드, 엔진 회전수, 쉬프트 체인지의 각 그래프를 볼 수 있다. 메인 데이터의 주행 라인은 적색으로, 참고 데이터의 주행 라인은 황색으로 표시된다.



코스 〉 레벨 〉 모드 순으로 선택한다

방향 버튼+A버튼	그래프의 스크롤
방향 버튼	맵의 스크롤
L/R 트리거	줌 인/줌 아웃
B버튼	종료

· REPLAY



코스 〉 레벨 〉 모드 순으로 선택한다

표시된 주행 라인을 F355가 달린다. 메인 데이터는 붉은 F355가, 참고 데이터는 황색의F355가 달린다. 시점은 총 4가지가 있다.

방향 버튼→	되감기/빨리 감기
L/R트리거	확대/축소
↑버튼	시점 바꾸기
↓버튼	메인 데이터/참고 데이터의 표시 바꾸기
A버튼/스타트 버튼	포즈
B버튼	종료

· RECORD

각 모드별, 코스 별 레코드를 볼 수 있다.

OPTIONS

GAME SETTINGS

· STEERING

핸들링의 조정을 한다.

· ASSIST FUNCTION SETTINGS

어시스트 기능의 초기 설정을 정한다.

· TIME DIFFICULTY

「ARCADE」 에 있어서의 제한 시간을 변경해, 난이도를 조정한다.

· MAGIC WEATHER

기후의 유무를 설정한다.

· GHOST CAR

고스트카의 사용 여부를 설정한다.

· HANDICAP

대전시의 핸디캡을 설정한다. 「HEAT」는 초급과 중급, 「AID」는 초급을 선택한 플레이어에게만 핸디캡이 붙는다. 「SIMULATION」은 초급과 중급에서도 핸디가 없어지게 된다.

· LAP SETTING

코스의 주회수를 설정한다. 「SPRINT」→「GRANDPRIX」→「ENDURANCE」의 순서로 주회 수가 늘어나게 된다.

· DRIVER NAME

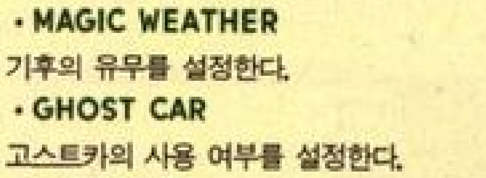
이름을 입력한다. 「NETWORK RACE」에서만 사용되는 이름이다.

· DEVICE SETTINGS

조작키를 설정한다.

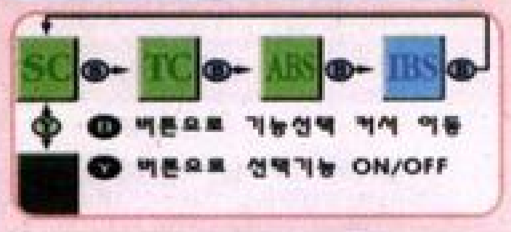
· ANALOG CALIBRATION

아날로그 입력의 설정을 변경한다. 아날로그 방향키, L/R트리거 등의 사용하고자하는 최대치까지 누른 뒤에 A버튼으로 결정한다.



드라이빙 데이터는 가장 빨랐던 랩의 주행 데이터(주행 라인과 엔진 회전수, 속도 등)를 기록한 것이다. 각 코스마다 다른 파일을 사용하며 용량은 17~39블록이다. 각 코스별로 1개씩만 저장할 수 있으므로 덮어쓰지 않도록 주의하자. 또한, 저장 후에는 프리 주행 등에서 고스트 카로 불러서 사용할 수 있다.

어시스트 기능



처음 플레이하는 사람들도 여러가지 어시스트 기능이 있어 쉽게 게임에 익숙해질 수 있다. 각각의 어시스트 기능은 주행 중에 각각 ON/OFF하는 것이 가능하여 점차적으로 어시스트 기능을 하나씩 꺼나가며 F355를 자신의 손으로 컨트롤하는 참맛을 느낄 수 있다. 「OPTIONS」에서는 레이스 시작시의 ON/ OFF의 상태를 설정할 수 있다.

게임 중에는 어시스트 인디케이터에 표시되는 기능을 B버튼으로 커서를 움직이고 Y 버튼으로 선택한 ON/OFF할 수 있다.

스테빌리티 컨트롤(Stability Control)

코너링시 차체의 중심을 잡아주는 기능. 무리한 핸들링이나 다른 차량과의 접촉시 차체가 슬립하는 것을 막아준다.

트랙션 컨트롤 (Traction Control)

호일 스핀이 생기지 않도록 구동계를 제어하여 조작 안정성을 향상시키는 기능. 주로 스타트시에 효력을 발휘한다.

안티 록 브레이크 시스템 (Anti Lock Brake System)

급브레이크시에 타이어가 잠기는 것을 막는 기능. 브레이크를 풀로 잡게 되어도 자동적으로 나누어서 잡아주게 되어 브레이크시에도 핸들 조작이 가능하게 해준다.

인텔리전트 브레이크 시스템 (Intelligent Brake System)

커브 앞에서 자동적으로 브레이크를 잡아주는 기능이다. 실제 F355의 기능은 아니며 게임의 적응력을 높이기 위한 기능. 이 기능을 통해 핸들 조작에 집중하여 이상적인 라인을 찾는 것이 쉬워진다. 하지만 안전한 최저 속도로 감속하므로 익숙해지면 그 한계를 넘는데 집중해야 한다.

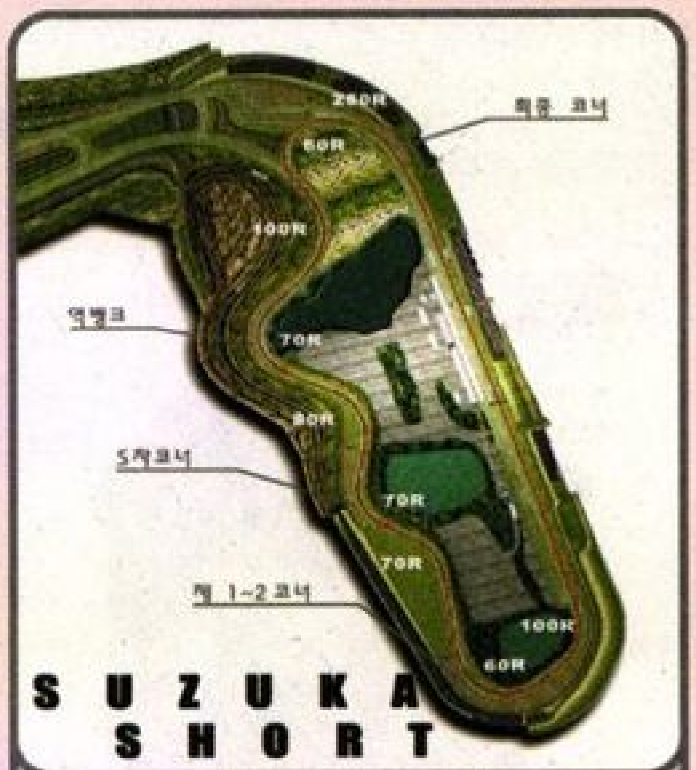
기본 코스 소개



MOTEGI[모테기]

■전장: 2414m ■최대 뱅크각: 10도

매우 평범하고 심플한 레이아웃을 하고 있으므로 초고속 상태에서 레이스를 펼치게 된다. 보기와는 다르게 길숙한 곳이 많으며 특히 제3코너에서는 충분히 감속하지 않으면 벽에 충돌하게 되므로 주의해야한다.



SUZUKA SHORT[스즈카 숏]

■전장: 2243m

스즈카 서킷의 숏 버전이다. 특히 역 뱅크에서 최종 코너 입구로의 코스의 난이도가 높아 최후의 승부처가 되기도 한다. 코스의 밸런스가 적절하여 스즈카 서킷 연습 대용으로도 좋다.



MONZA[몬자]

■전장: 5770m

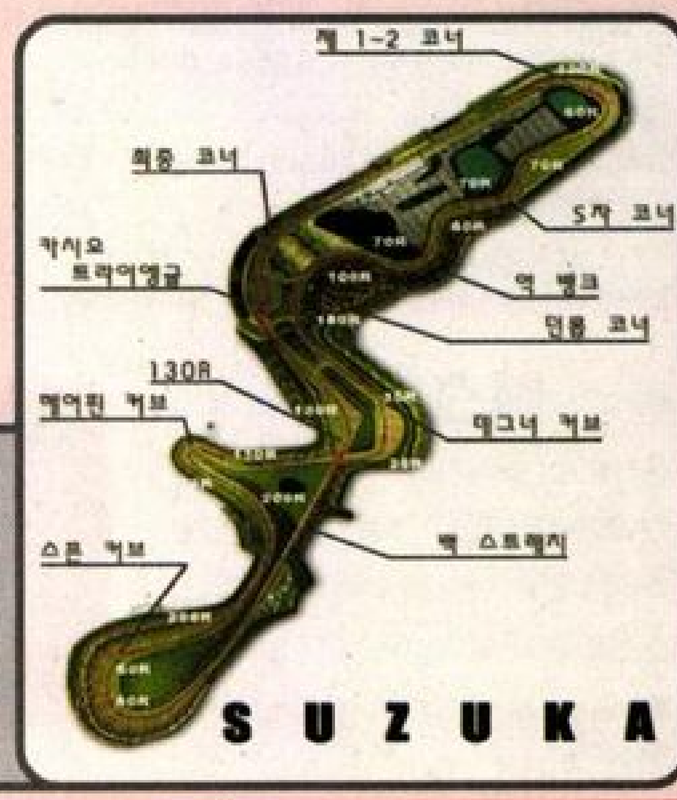
다른 코스에 비해 6단 기어를 사용하는 고속 에리어가 많은 것이 이 코스의 특징이다. S자 코너와 2개의 시케인 이외는 스트레이트 혹은 완만한 커브로 이루어져있다. 고속 에리어에서의 작은 실수가 코너 진입 속도로 계속되어 타임로스로 이어지기 쉬운 코스.



SUGO[스고우]

■전장: 3704m ■최대고저차: 70m

최대고저차가 70m이지만 코스 전체의 구배를 염두에 두고 달린다면 비교적 용이한 코스이다. 가장 중요한 것은 최종 코너를 한번의 스티어 링으로 매끄하게 스트레이트로 이어가는 것이다.



SUZUKA[스즈카]

■전장: 5864m

패미콤 시절부터 레이싱 게임이라면 자주 등장하던 코스로 길쭉한 모양만큼 긴 코스가 특징. 기본 레이아웃은 8자 모양으로 매우 다양한 기술을 필요로 하는 코스이다. 가장 중요한 포인트인 130R에서는 실속을 최저한으로 하는 도전이 필요하다.



LONG-BEACH(롱비치)

■전장: 2558m

스트레이트와 고속, 직각 코너, 타이트한 헤어핀 등이 교묘히게 조합되어 폭넓은 주행 테크닉과 뛰어난 속도조절을 요구한다. 긴 백 스트레이트의 뒤에 있는 직각 코너의 브레이킹 포인트를 잘 잡는 것이 중요하다.

추가 코스 소개

다음의 코스들은 아래 표시된 출현 조건을 만족시키면 등장하는 코스로, 싱글플레이 모드에서만 선택할 수 있다.

Pista Di Piorano(피스타 디 피오라노)

■전장: 2,976m

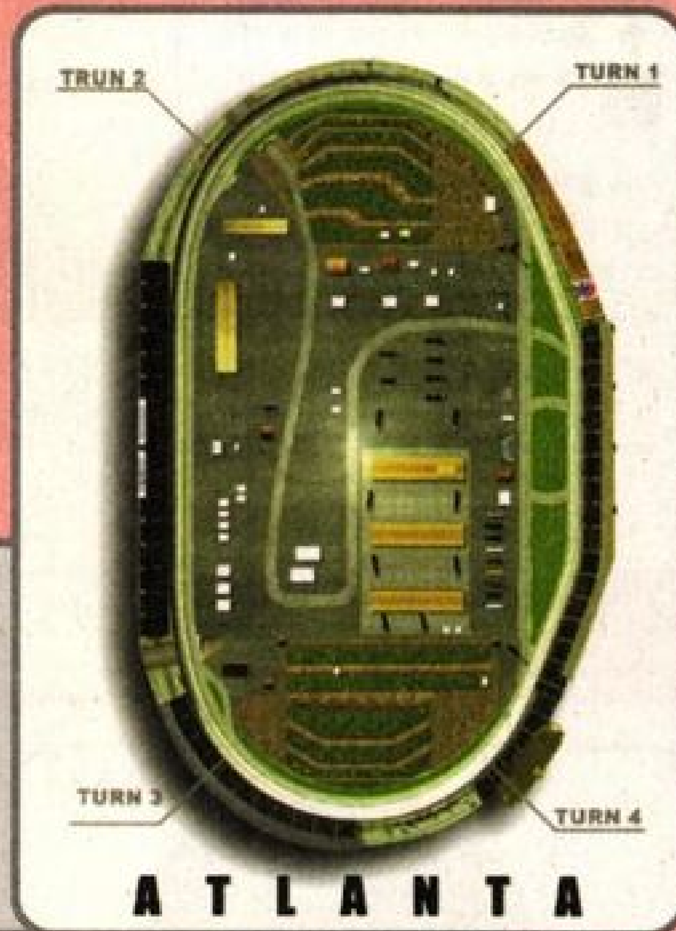
페라리사의 전용 테스트 코스로 레이스는 불가하며 트레이닝과 프리 주행만 가능하다. 코스 중간에 2곳에 분기가 있는 것이 특징이며, 언덕이 있어 점프가 되는 곳도 있다. 목표 랩 타임은 1분18초.

ATLANTA(아틀랜타)

■전장: 2478m

미국 남부의 1.5마일 오벌 코스. 최대 24도의 뱅크를 능숙하게 이용해 스피드를 죽이지 않고 주행하는 것이 중요하다. 하지만 오버스피드로 코너에 진입하게되면 바로 위쪽의 콘크리트에 충돌하게 되므로 주의.

[출현 조건]
① MOTEGI/SUZUKA SHORT: ARCADE모드3위 이내
② 주행거리: 500km이상





NURBURGRING(뉴르불크링)

■전장: 4556m

독일이 자랑하는 테크니컬 서킷으로 그랑프리 코스로 채용되고 있다. 이 코스는 스타트 직후의 S자 코너와 헤어핀에서 주의가 필요하다. 시케인 부분은 간단한 S자 주행이다.

[출현 조건]
① MONZA/SUGO: ARCADE모드3위 이내
② 주행거리: 600km이상

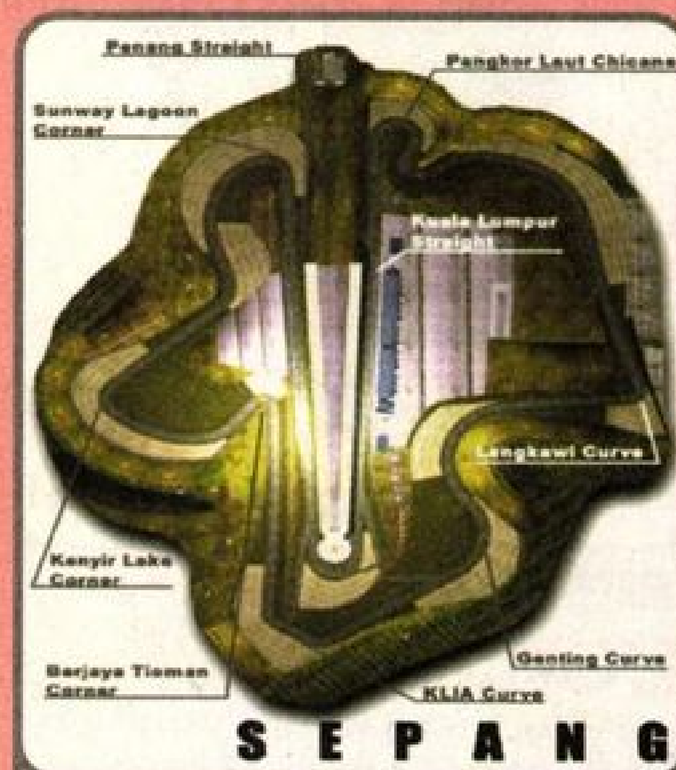


LAGUNA-SECA(라그나 · 세카)

■전장: 3602m

「코르크스크류」라고 불리는 급경사 코너가 유명한 미국의 서킷(그렌트리스모의 그것보다는 경사가 덜 느껴진다). 제트코스터를 연상하게 하는 이 코너는 고저차를 고려하여 달린다면 비교적 쉽게 마스터할 수 있다.

[출현 조건]
① SUZUKA/LONG BEACH: ARCADE모드3위이내
② 주행거리: 700km이상



SEPANG(세팡)

■전장: 5542m

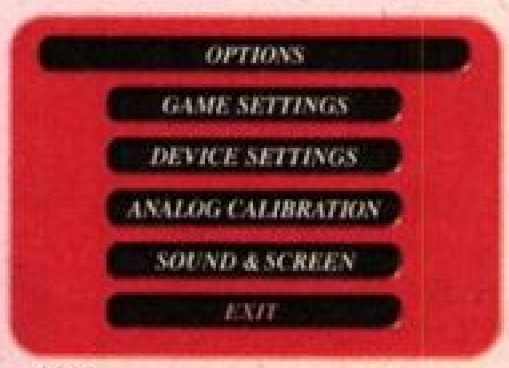
말레이지아의 국제 서킷. 매우 새로운 느낌의 서킷으로, 도로폭의 넓은 것이 특징이다. 복합 코너가 많고 높은 테크닉이 필요한 코스. 2개의 스트레이트와 그 다음의 감속이 포인트.

[출현 조건]
① CHAMPIONSHIP모드40PTS.이상
② 주행거리: 800km이상

패스워드

옵션으로 들어가서 X+Y를 누르면 PASSWORD라는 메뉴가 등장한다. 다음과 같은 단어를 입력하면 숨겨진 코스를 노력 없이 얻을 수 있다.

- ■CinqueValvole
- ■LiebeFrauMilch
- ■KualaLumpur
- ■DaysofThunder



X+Y



무언가 생긴다



써주자

마리오가 종이쪼가리가 되어버렸다

마리오 스토리



N64로 등장하는 오래간만의 RPG 「마리오 스토리」. SFC로 등장했던 닌텐도와 스퀘어의 합작 「마리오 RPG」의 속편격의 작품이다. 이번 작품의 제작은 「파이어 엠블렘」의 제작으로 유명한 인텔리전트 시스템에서 담당하였다. 눈에 띄는 점이 있다면 바로 3D의 배경과 2D의 캐릭터의 그래픽인데 기존의 PS에서 선보였던 CG의 3D배경이 아닌 폴리곤 배경이라는 것이 역시 N64의 강점. 「마리오 스토리」로 방학의 피날레를 멋지고 보람있게(?) 장식하자!

공략 ··· 후시기푸린

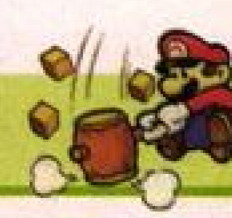
N64

●장르 : ARPG ●제작사 : 닌텐도

●발매일 : 8월 11일 ●발매가 : 6,800엔



게임에 들어가기 앞서…



마리오RPG가 뭐예요?

전작에서 계승된 점

①ATTACK

전작에 등장하여 큰 호평을 받았던 타이밍 공격. 타이밍 공격이란 공격시 액션이 들어갈 때 적에게 데미지를 주기 직전에 공격 버튼을 재차 누르면서 크리티컬(공격력의 2배 효과)을 유도하는 것이다. 물론 반대로 방어력 증가에도 적용이 된다. 이 작품을 쉽게 진행하는 지름길로 타이밍의 리듬을 익혀두는 것이 가장 중요하다. 또한 버튼으로 기를 모으고 순간 놓는 타이밍도 건재한다는 사실도 유념하자. 최근에 리듬액션이 유행이니 다들 잘 적응하리라 생각.

②잡다한 미니 이벤트

마리오RPG 시리즈의 가장 큰 특징은 웬만한 RPG보다 미니 이벤트가 배 이상으로 많다는 것이다. 전작에는 작곡, 마이더스의 폭포, 무도관, 크리스탈 정령, 벌레 잡기 등 다양한 이벤트들이 많았었는데, 이번 작품 또한 상당히 많은 이벤트가 준비되어 있다.

③전체 맵의 구성

여기서 말하는 전체 맵의 구성이란 지도의 배열이 아닌 전작에서도 나왔거나 약간 변조된 것을 말한다. 전작을 즐기신 분이라면 이 게임을 하면서 '옛날에는 이런 무대에 이런 일이 있었는데 이번에는 이렇게 바뀌었구나'라는 생각이 들것이다.

④7개의 별에 관한…

전작에서도 7개의 별이 스토리상 상당히 큰 비중을 차지하고 있었는데 이번 작품에서는 직접적으로 마리오에게 관여하고 있어서 그 비중이 더욱 커졌다는 것을 알 수 있다.

⑤특수 화폐 존재

전작에 등장했던 개구리 코인과 달리 이번 작에서는 별의 조각의 개념으로 바뀌었다. 이 별의 조각을 많이 모으게 되면 희귀한 뱃지를 구입할 수 있다. 별의 조각은 대략 50여개 정도로 되는 것으로 추정하고 있다. 닌텐도의 게임답게 콜렉터들을 자극시키는 요소.

푸하하…전 전작을 해봤어요

-후후후…그러한 분들을 위해 준비된 새로운 요소들

①그래픽적 변화

전작에서 받았던 그래픽적 충격보다 더 큰 충격이 도사리고 있다. 깔끔한 폴리곤과 셀화 같은 2D의 조화는 캐릭터에 폴리곤을 사용함으로서 연출력을 높이려 했던 과거의 시도보다 한 층 더 세련된 느낌을 준다. 오히려 이번 작품을 통해 캐릭터의 표정 연기뿐만 아니라 행동 연기마저 기존의 폴리곤 캐릭터들을 능가한다는 것을 알 수 있다.

②파티의 변화와 단독 행동

전작에서는 5명의 캐릭터 중 마리오를 포함한 2명의 캐릭터를 선택하여 3명의 파티를 구성해서 3명이 모두 HP가 0이 될 때까지 싸웠지만, 이번 작품은 전작과는 다른 성격의 '동료'라는 개념을 채택하고 있다. 동료는 마리오의 뒤에서 도움을 주는 역할일 뿐, HP의 개념이 없다. 단지 마리오만이 HP와 FP를 가지고 있으며 마리오가 사망하게되면 그냥 게임오버인 것이다. 그리고 동료들은 필드 상에서 마리오가 할 수 없는 것을 할 수 있도록 도와주는 역할을 수행함으로써 보다 액션 RPG다운 모습을 보인다.

③뱃지의 역할

이것은 FF9에서 어빌리티를 지닌 아이템을 장비하는 것과 같은 원리이다. 원래 마리오에게는 없는 능력을 뱃지를 통하여 얻을 수 있는 것이다. 뱃지의 자세한 효과는 뒤에서 다시 설명하도록 하겠다.



성장 시스템

마리오 RPG는 레벨이 증가할 때 플레이어의 임의대로 마리오의 특징을 결정지을 수 있는 시스템을 채택하고 있다. 적을 쓰러뜨릴 때마다 경험치를 의미하는 '스타포인트'가 화면 우측 하단에 표시되는데, 적을 모두 쓰러뜨려야만 스타포인트를 획득할 수 있다(즉, 모두 쓰러뜨리지 않으면 획득불가). 마리오보다 강한 적을 쓰러뜨리면 많은 스타포인트를 획득할 수 있지만, 마리오의 레벨이 올라서 또 같은 적을 쓰러뜨리면, 그 때는 스타포인트의 개수가 점점 줄어든다. 그러나 마리오의 레벨이 상대적으로 낮을 때는 약한 적을 만나도 스타포인트를 2배를 획득 할 수 있다. 이런 식으로 스타포인트를 100개 모으게 되면 마리오의 레벨이 상승한다. 이때 HP(하트 포인트), FP(플라워 포인트), BP(뱃지 포인트) 중 플레이어가 원하는 것을 업그레이드 할 수 있다. 플레이어가 캐릭터의 능력 중에서 부족한 것이 있거나 아니면 앞으로 진행하고 싶은 방향 등을 잘 고려하여 판단하는 것이 좋다. HP와 FP는 레벨 1에 5칸씩 상승하고, BP는 3칸이 상승한다.

상태	레벨	HP	FP	BP
최대치	27	50	50	30

캐릭터 소개

마리오(マリオ)

모두가 알고 있는 불멸의 슈퍼 히어로로 게임의 주인공이다. 이번에도 피치 공주를 구하기 위해서 지혜와 용기로 대마왕 쿠파를 무찌르려 한다. 뱃지를 장비하여 여러 가지 기술들을 사용한다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
점프	적을 짓밟기 직전에 A버튼을 누른다	적 하나를 점프로 짓밟는다	0	1
해머	3D스틱을 좌로 당긴 후, ★표시에 불이 켜졌을 때 놓는다	적 하나를 해머로 내리친다	0	1

쿠리오(クリオ)

쿠리보 족 중에서 굉장히 유식한 캐릭터. 필드에서는 장소에 대한 설명이나 몬스터들에 대한 정보를 가르쳐준다. 공격 보조 기술 '만물박사(ものしり)'로 한 번 적을 조사하면 계속해서 정보를 사용할 수 있는 이점이 있다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
쿠리오 박치기	적과 부딪히기 직전 A버튼을 누른다	적 하나를 박치기로 공격한다	0	1
만물박사	-	적의 특징과 HP 정보를 알아낸다	0	-
쿠리오 차지	-	공격력이 2 상승한다. 공격 후에는 효과가 사라진다	1	-
연속 박치기	적에게 부딪히기 전에 A버튼을 누른다	액션 커맨드가 실패할 때까지 적 하나를 계속 공격한다	3	3

카메키(カメキ)

등껍질을 사용하는 기술이 특기인 노코노코족. 필드에서는 등껍질을 날려 멀리있는 스위치를 누르거나 아이템을 얻을 수 있다. 전투시에는 '슈비빈 등껍질'로 여러 적을 동시에 공격하기 때문에 꽤 도움이 되는 동료이다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
카메키 어택	3D스틱을 좌로 당긴 후, ★표시에 불이 켜졌을 때 놓는다	지면에 있는 적 하나를 몸으로 부딪혀 공격한다	0	1
슈비빈등껍질	3D스틱을 좌로 당긴 후, ★표시에 불이 켜졌을 때 놓는다	지면에 있는 적 전체를 공격한다	3	1
빙글빙글 등껍질	A버튼을 연타한다	지면에 있는 적 전체를 현기증 상태로 만든다	4	-
파이어 등껍질	3D스틱을 좌로 연타한다	지상에 있는 적 전체를 불꽃의 등껍질로 공격한다	5	2

핑키(ピンキー)

폭발을 잘하는 봄 병사 여자아이. 필드에서는 금이 간 벽이나 바위를 폭탄으로 폭파시킨다. 전투 기술 중 '폭발'이라는 기술은 연타시 최대 5라는 어마어마한 데미지를 입힌다. 방어력이 높은 적에게 상당히 쓸모있는 캐릭터.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
핑키 어택	A버튼을 누르고 있다가, ★표시에 불이 켜졌을 때 뗀다	지면에 있는 적 하나를 몸으로 부딪혀 공격한다	0	1
폭발	A버튼을 연타한다	지면에 있는 적 전체를 폭발로 공격한다	3	1
슈퍼 폭발	A버튼을 연타한다	지면에 있는 적 전체를 폭발로 공격한다	6	1
울트라 폭발	A버튼을 연타한다	적 전체를 폭발로 공격한다	8	1

레사레사(レサレサ)

테레사 저택에 사는 귀한 집안 아가씨. 필드에서는 잠시동안 마리오를 적에게 들키지 않도록 숨겨주는 능력을 가지고 있다. 특히 도가본성에서의 활약이 대단. 전투중에서도 마리오를 1턴 동안 적에게 데미지를 받지 않도록 지켜주는 능력을 가지고 있다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
레사레사 따귀 때리기	3D스틱을 마구 흔든다	적 하나의 따귀를 사정없이 때린다	0	1
투명하게	-	한 턴동안 마리오를 투명하게 만든다(무적상태)	2	-
놀라게	-	적 전체에 공포감을 주어 도망가게 만든다	3	-
부채 따귀 때리기	3D 스틱을 좌로 연타한다	적 하나를 부채로 공격한다	5	2

푸크(おプク)

요시 마을에서 살고 있던 물고기. 필드 상에서는 등에 마리오를 태우고 물을 건너가는 역할을 한다. 전투 중에는 물총공격이나 마리오의 방어력을 높여주는 기술을 사용한다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
푸크 어택	3D스틱을 좌로 당긴 후 ★에 불이 들어오면 놓는다	적 하나를 점프로 공격한다	0	1
물총	A버튼을 누르고 있는다	적 하나를 물로 공격한다	3	-
물의 지킴	★이 빛나는 타이밍에 맞춰서 A버튼을 누른다	잠시간 마리오의 방어력을 상승시킨다	0	1
물대포	A, B, C↓를 순서에 맞춰서 누른다	적 전체를 물로 공격한다	6	?

포코피(ポコピー)

플라워 랜드에서 겁 없이 마리오에게 도전하려했던 개성 강한 캐릭터. 구름을 타고 다니기 때문에 마리오가 지나갈 수 없는 가시발길이나 용암 같은 곳에서는 마리오를 태워주기도 한다. 몬스터 파이포를 던지는 기술을 사용한다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
파이포 던지기	커서에 커서 맞추기	적 하나를 파이포로 공격한다	0	3
구름 속에 들어가기	★에 불이 켜지는 타이밍에 A버튼을 누른다	마리오를 구름으로 감싸 적이 공격을 방어한다	4	-
난잡하게 던지기	3D 스틱을 좌로 연타한다	적 전체를 파이포로 공격한다	4	3
날려버리기	AB를 동시에 연타한다	적 전체에 강한 바람으로 전투에서 쫓아낸다	4	-

파렛타(パレッタ)

하늘을 날 수 있는 파타파타족의 우편 배달원. 필드에서는 잠시동안 마리오가 하늘을 날 수 있게 해준다. 점프로 건너기엔 너무 먼 장소에서 활약을 보인다. '파렛타 슛'이라는 기술은 조준을 잘못하면 데미지를 줄 수 없으므로 주의.

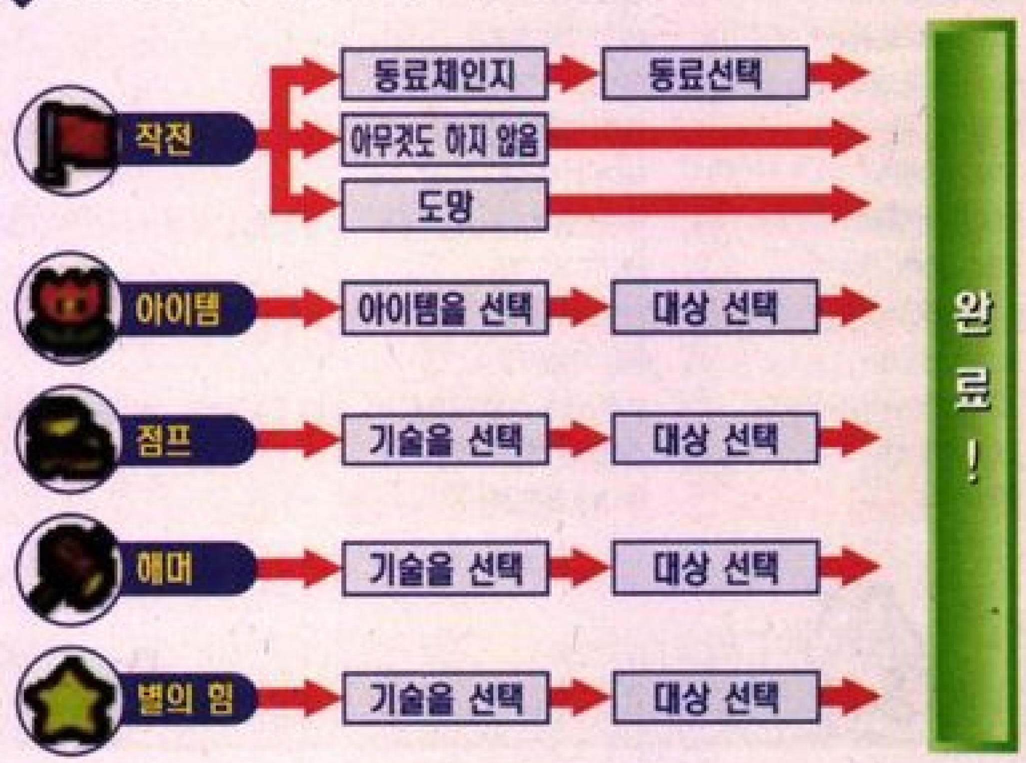
기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
파렛타 킥	적을 밟기 직전 A버튼을 누른다	적 하나를 킥으로 공격한다	0	1
파렛타 슛	3D스틱을 좌로 당긴 후, 조준이 맞았을 때 놓는다	적 하나를 굉장한 힘으로 부딪혀 공격한다	0	1
밖으로 운반	A버튼을 연타한다	적 하나를 전투에서 격리시킨다	3	-
난동 부리기	3D스틱을 좌로 연타한다	공중을 휘저으며 적 전체를 공격한다	6	3

아카린(アカリン)

장난감 나라 '빅칸테라군'의 램프 안에 갇혀있던 작은 햇님. 필드 상의 어두운 곳을 밝혀주는 역할을 한다. 전투 중에는 적을 마비시키거나 마리오의 공격력을 높이는 기술을 사용한다.

기술	커맨드	효과	소비FP	공격력
찌릿찌릿 어택	A을 누르고 있다가, ★에 불이 들어오면 뗀다	적 하나를 방어력을 무시하고 전기로 공격한다	0	1
마비 플래시	A버튼을 연타한다	적 하나를 전기로 마비시킨다	2	0
발전기 파워	A버튼을 연타한다	전기의 힘으로 잠시 동안 마리오의 공격력을 높여준다	3	-
마비 음파	AB를 동시에 연타한다	적 전체를 전기로 마비시킨다	5	-

전투의 주요 흐름





NINTENDO64

아 이템

① 뱃지

뱃지는 가지고 있는 것만으로는 효과가 없고 뱃지 포인트를 장착함으로서 그 효과를 발휘할 수 있다. 게다가 그 효과를 잘 이용하면, 게임을 좀 더 재미있고 쉽게 진행할 수 있기 때문에 이 뱃지 시스템을 잘 활용하는 것이 중요하다.

이름	BP	FP	공격력	범위	AC	효과	입수법
가튼점프(ガツーンジャンプ)	1	2		적하나	타이밍	거대한 공격력으로 적을 짓밟는다	쿠리 마을에서 쿠리 할아범에게서 받는다
코인 돌아오기(コインモドール)	1	-	-	-	-	전투시 아이템을 사용하면, 코인이 약간 입수된다	노코 브라더스의 요새 1층 오른쪽 끝 방의 벽을 밀면 밖에 나갈 수 있는 장소
지진공격(ジシーンアタック)	1	2	1	적전체	모으기	지면과 건물 안의 천장에 매달려 있는 모든 적들에게 데미지를 입힌다(공중의 적 제외)	코츠코츠 산의 길에 있다. 파렛타를 이용하여 계곡사이를 건너 얻을 수 있다
슈퍼 스핀(スーパースピーン)	1	-	-	-	-	스핀 대시를 함으로서 행동거리가 길어진다	키노코 타운에 있는 로텐의 상점에서 구입한다 (코인 50개)
츠기츠기 점프(ツギツギジャンプ)	1	2	1	적전체	타이밍	AC를 성공하게되면, 적전체를 순서대로 공격한다	키노코 타운에 있는 로텐의 상점에서 구입한다 (코인 75개)
츠라누키 찌기(ツラヌキナグーリ)	2	2	1	적하나	모으기	적 하나에 방어력을 무시하고 데미지를 입힌다	키노코 타운에 있는 로텐의 상점에서 구입한다 (코인 75개)
나이스로 방어(ナイスデボウギョ)	3	-	1	-	방어	AC를 성공하게되면, 받게되는 데미지가 1포인트 줄어든다	고츠고츠산의 큰 점프대가 있는 곳. 바위 뒤로 좌측으로 돌아서 들어가면 된다
도망가도 얻기(ニゲテモモラーウ)	2	-	-	-	-	전투에서 도망가도, 쓰러뜨린 적의 스타포인트를 얻을 수 있다	카라카라 타운에서 서쪽으로 3, 북쪽으로 1의 장소에 있는 3개의 야자나무의 한가운데
하트 증가(ハートフエール)	3	-	-	-	-	HP의 최대치가 5포인트 상승한다	카메키의 집에서 우측부터 밖으로 나갈 때, 그 앞에 있는 나무 위에서 카메키를 이용
해머 차지(ハンマーチャージ)	1	1	-	-	-	다음 턴에서 해머의 공격력이 2포인트 증가한다	노코브라더스의 요새 최상층
해머 던지기(ハンマーナゲール)	2	2	1	적하나	모으기	어디에 있는 적이라도, 해머를 던져서 공격한다	키노코 타운 입구근처에 있는 나무를 치면 나오는 점프대로 지붕에 올라간다
핏쿄론B(ピッキョローンB)	0	-	-	-	-	마리오가 공격할 때의 효과음이 변한다	노코노코 마을 입구근처에 나란히 있는 3개의 블록을 해머로 친다
핏쿄론C(ピッキョローンC)	0	-	-	-	-	마리오가 공격할 때의 효과음이 변한다	카라카라 사막의 사보텐 바위에서 남쪽으로 3, 서쪽으로 2의 장소에 있는 바위 위에 있다
핀치로 럭키(ピンチデラッキー)	1	-	-	-	-	마리오가 핀치 상황에 몰렸을 때, 가끔씩 적의 공격을 무효화시킨다	마론 로드의 길에 있는 빨간 ?블록을 친다
프라워 증가(フラワーフエール)	3	-	-	-	-	FP의 최대치가 5포인트 상승한다	노코브라더스의 요새 입구근처의 벽을 파괴하면 나오는 토관에 들어간다
미니미니 후미(ミニミニフミィ)	1	2	1	적하나	타이밍	짓밟은 적을 작게 만들어 공격력을 반감시킨다	키노코 타운의 남쪽에 있는 토관에 들어가서, 겟소를 쓰러뜨린다
어지러워 스핀(メマワシスピーン)	2	-	-	-	-	스핀 대시로 적에게 힘껏 부딪히면, 적을 현기증상태로 만든다	포카포카 로드의 길에 있는 빨간 ?블록을 친다
해치워라 공격(ヤッツケアタック)	1	-	-	-	-	마리오보다 약한 적(스타포인트 0의 적)이라면, 선제 공격으로 전멸시킨다	키노코 타운에 있는 로텐의 상점에서 구입한다(코인 100개)
해치워라 스핀(ヤッツケスピーン)	3	-	-	-	-	마리오보다 약한 적이라면, 스핀 대시를 해서 전멸시킨다	카라카라 타운에서 서쪽으로 3, 남쪽으로 2의 장소에 있는 회오리바람을 타고 날아간다
연속 점프(レンゾクジャンプ)	2	3	1	적하나	타이밍	AC를 실패할 때까지, 적을 연속으로 공격한다	노코브라더스의 요새 1층 중앙의 방에 있는 우리 안에 있다
핀치때 파이팅(ピンチデガンバル)	1	-	-	-	-	마리오가 핀치 상황일 때, 공격력이 2 상승한다	키노코성에서 피치가 도서관에서 발견
두 번 아이템(ニカイアイテーム)	1	-	-	-	-	전투시 아이템을 1회에 2번 사용한다	키노코 타운 로텐의 상점에서 구입 (코인 100개)

② 소모 아이템

저리가 쉬쉬(あっちけシッツ)	무서운 괴물을 불러내어 적을 쫓아낸다
벼락 우르릉(かみなりゴロゴロ)	적 하나에 벼락을 떨어뜨린다. 공격력 5
벼락 쾅(かみなりドッカン)	적 전체에 벼락을 떨어뜨린다. 공격력 5
카메카메 잎사귀(カメカメはっぱ)	FP가 3 회복된다
카라카라 음료수(カラカラのみ)	HP가 5 회복된다
카라카라 파스타(カラカラパスタ)	HP가 3, FP가 2 회복된다
버섯(キノコ)	HP가 5 회복된다
구리구리 메론(くりくりマロン)	FP가 3 회복된다
빙글빙글 어지러워(グルグルめまわし)	적 전체에게 현기증을 유발시켜 움직일 수 없게 만든다. 공중의 적에게 성공하기 쉽다
시들은 버섯(しなびたキノコ)	HP가 1 회복된다
슈퍼 버섯(スーパーキノコ)	HP가 10 회복된다
깔끔한 드링크(スッキリドリンク)	독을 치료한다
스톤 모자(ストーンぼうし)	턴에서 마리오가 움직이지 않을 때, 적에게 공격을 받아도 데미지를 입지 않는다
스톱 워치(ストップウォッチ)	잠시동안 적 전체가 멈춘다
알(たまご)	HP가 5 회복된다

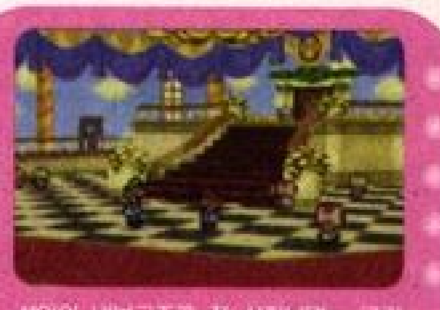
탄코프(タンコブ)	HP가 25, FP가 25 회복된다
졸려 코오코오(ねむれこよこよ)	적 전체를 잠시동안 잠들게 한다
허니 시럽(ハニーシロップ)	FP가 5 회복된다
POW블록(POWブロック)	적 전체에 2의 데미지를 준다
찌릿찌릿 버섯(ぴりぴりキノコ)	잠시동안 마리오가 얼음 상태에서도 적을 공격한다
파이어 플라워(ファイアフラワー)	불꽃으로 적 전체를 공격한다. 공격력 3
너덜너덜 해머(ぼろぼろハンマー)	적 하나에 해머를 던져서 공격
메이플 시럽(メイプルシロップ)	FP가 10 회복된다
라임(ライム)	FP가 3 회복된다
레몬(レモン)	HP가 1, FP가 2 회복된다
눈이야 꽁꽁(ユキやこんこん)	눈사람이 소환되어 적 전체를 짓밟는다. 공격력 4
긴급 버섯(きんきゅうキノコ)	HP가 0이 되면 자동적으로 HP가 10회복된다
반짝반짝 떨어뜨리기(キラキラおとし)	유성으로 적 전체를 공격한다. 공격력 6
뭐가 들어있을까나(なにがおこるかな)	알 수 없는 어떤 것이 들어있어서 사용시 그때마다 뽑기 식으로 아이템이 결정된다
찌르르 버섯(ぴりぴりキノコ)	잠시동안 마리오에게 닿는 적을 공격한다



메인 스토리



하늘 저편 아주 멀리 위치하고 있는 '별의 나라'. 그 나라의 궁전에는 무엇이든지 원하는 소원을 들어준다고 전해져 내려오는 '별의 지팡이'가 존재하고 있다. 그 지팡이는 7명으로 구성된 별의 요정들이 지키고 있었다. 그러던 어느 날, 대마왕 쿠파가 처들어와 별의 요정들을 잡아가고 별의 지팡이마저도 빼앗아 갔다. 커다란 힘을 얻게 된 쿠파는 여느 때(?)와 마찬가지로 평화스러운 키노코성을 습격하여 피치공주를 납치하고, 피치를 구하려던 마리오마저도 간단하게 쓰러뜨렸다. 하늘에서 곤두박질 친 마리오는 정신을 잃었지만…. 이제 마리오는 이전보다 상당히 강해진 쿠파를 쓰러뜨리고, 피치공주를 구출해내기 위해서 여행을 시작하려한다.



성안의 내부구조를 잘 살펴보면… 그렇다! 마리오64다!

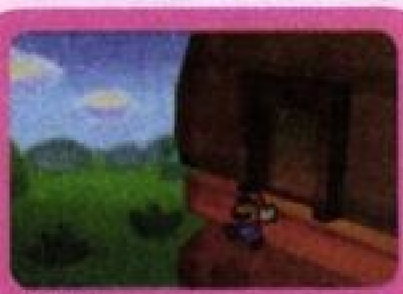


프롤로그 –별과 마리오와 쿠리보와…

쿠리마을

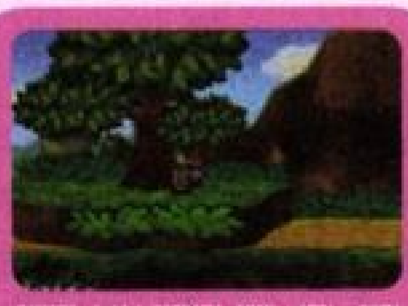
어느 숲 속으로 떨어진 마리오. 그런 마리오에게 7명의 별의 요정이 다가와 마리오에게 힘을 주고 마리오의 꿈을 통하여 지금까지 일어났던 일의 대강을 알려주고는 별이 떨어지는 언덕으로 오라는 말을 남기고 사라진다. 마리오가 정신을 차린 곳은 키노코 타운 서쪽에 위치한 쿠리마을의 키노피오 집이었다. 별의 요정 말대로 별의 언덕으로 찾아가려는 마리오였으나 갑자기 카메크 할매가 나타나 마을의 유일한 입구를 벽돌로 막아버린다.

쿠리마을 사람들의 말에 의하면, 이 벽돌을 부수기 위해서는 해머가 필요하다고 한다. 하지만 마을 어디에도 해머는 없다. 마을을 돌아다니다 쿠리 할아버지와 대화를 했었던 쿠리하우스의 발코니에 나가 보면 발코니가 사라져 있고 마리오는 그 아래로 추락하게 된다.



바로 이곳

그 아래에는 무너진 발코니와 함께 쿠리 할아버지가 있는데 그의 말에 따르면 아까 거대한 '쿵' 소리(카메크 할매가 마을 입구를 벽돌로 막는 소리)와 함께 심한 진동으로 발코니가 무너졌다고 한다. 그런데 여기에도 마을 뒷문으로 들어갈 수 있는 길이 있다고 하는데, 이곳 또한 카메크 할매가 막았던 것과 같은 벽돌이 길을 막고 있다. 쿠리 할아버지 역시 이 돌을 부수려면 해머가 필요하다고 하는데…. 화면 왼쪽에 위치한 숲에서 해머를 쉽게 찾을 수 있으니 얼른 찾도록 하자. 그리고 해머를 찾은 곳에서 나무를 치면 코리코가 찾는 인형을 발견하게 되므로 나중에 가져다 주자. 해머를 찾고 화면 오른쪽으로 가다보면 코왓파라는 적을 상대하게 되는데 HP 5, 공격력 1의 비교적 쉬운 상대이므로 첫 번째 전투인 만큼 최대한 전투에 적응하도록 노력하자.



이렇게 수상스럽게(?) 생긴 나무는 해머로 쳐보도록 하자(아예 습관으로 만들자)



이 아이템을 잘 보관하고 있자(나중에 꼭 써야할 일이…)

다시 쿠리마을의 뒷편으로 돌아오면 쿠리 할아버지가 고마움의 뜻을 표하면서 카튼점프의 뱃지를 주고 쿠리오를 데려가라고 한다. 이제 마을 입구를 막은 벽돌을 부수고 마론 로드로 가자.

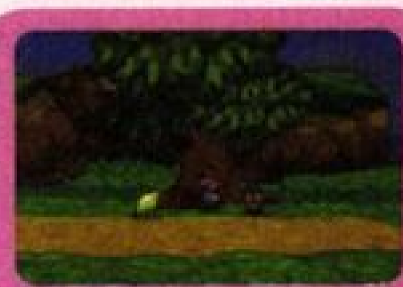
마론 로드

마론 로드에서는 쿠리형제와 쿠리킹과 전투를 펼치게 된다. 쿠리형제들 중 쿠리레드(빨강)는 HP 7, 공격력 1을 가지고 있고 쿠리블루는 HP 6, 공격력 1이다. 카튼점프를 잘 활용하면 아주 쉽게 물리칠 수 있다. 이들을 물리치면 자신의 보스인 쿠리킹에게 일러바치는데, 이때에는 셋이서 함께 덤벼든다. 쿠리킹과 전투할 때에는 쿠리 할매와 함께 있을 때 입수된 아이템인 파이어 플라워를 이용하여 쿠리 형제들을 바로 처리할 수 있다. 그리고 HP 15, 공격력 1의 쿠리킹은 가끔 공격력 2의 쿠리 떨어뜨리기 공격을 가해오니 약간 주의를 하자.

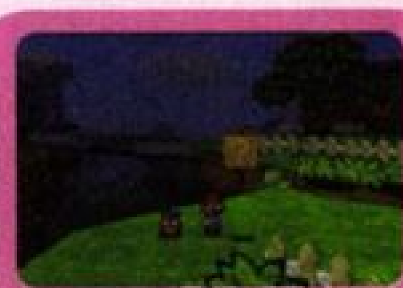


분명 이 덩치 속에는 물만 가득 찼을 것이다

전투에서 승리하면 쿠리킹과 그 졸개들은 자신의 요새로 숨어 문을 열어주지 않는다(마리오가 그 곳을 통과해야만 키노코 타운으로 갈 수 있다). 요새 주변의 큰 나무를 해머로 쳐서 별의 조각을 얻고, 주변의 풀들을 잘 뒤지면 파란색 ! 발판을 발견하게 되는데 이것을 밟으면 쿠리킹 일당은 작은 별이 되고 앞으로 계속 진행할 수가 있다. 다리를 건너가 아래쪽의 ?를 치면, 슈퍼 키노코를 얻을 수 있다.



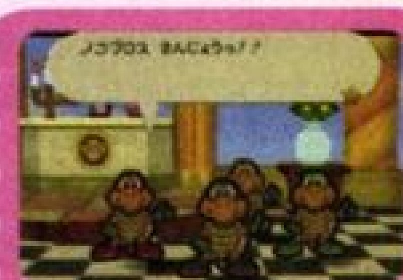
이런 요소들을 놓치지 말자(앞으로도 자주 등장하니…)



요기서 슈퍼 키노코를…

키노코 성

카메크 할매는 쿠파에게 마리오가 쿠리킹을 쓰러뜨렸다는 사실을 알린다. 그러면서 마리오는 지금 키노코 타운에 도착했다는데…. 카메크 할매는 마리오를 처치하기 위해서 노코브라더스를 준비한다. 노코브라더스는 자신들의 특기를 쿠파에게 보여주는데….



닌자거북이?

키노코 타운

맨 처음 키노코 타운 입구에 와서 큰 나무를 해머로 치면 점프대가 나오는데, 이를 이용해서 빨간 지붕 위로 올라가면 해머너겔 뱃지를 얻을 수 있다. 그리고 키노코 타운에 들어서서 데아일(デアール)의 집 옆의 큰 나무를 해머로 두드리면 별의 조각을 얻을 수 있다. 마을 오른쪽 끝에 있는 검은 키노피오와 대화를 하면 이 길은 위험하다며 길을 비켜주지 않는다. 일단 별이 떨어지는 언덕으로 가서 별의 요정에게서 지금까지 일어난 일들에 대한 이야기를 듣자. 별이 떨어지는 언덕은 키노코 성이 있던 자리에서 오른쪽으로 가면 있다.

키노코 성

한편 쿠파에게 붙잡힌 피치는 키노코 월드 사람들과 마리오를 걱정하고 있다. 이 때 쿠파와 카메크 할매가 들어와 지금까지 마리오가 매번 피치를 구하러 왔기 때문에 이번에는 별의 지팡이를 이용하여 아예 성 자체를 눈에 보이지도 않는 높은 곳으로 옮겨 놓았다고 한다. 쿠파는 피치보고 단념하라고 하며 나간다. 잠시 후 팅크라고 하는 작은 별이 들어와 피치 공주의 소식을 듣고 별의 나라부터 날아왔다고 한다. 별은 모든 이의 소식을 들을 수 있다고 한다. 팅크는 별의 지팡이를 빼앗아 주고 자신을 탈출시켜 줄 수 없냐는 피치의 물음에 자신의 힘이 부족하다며 들어줄 수 없다고 한다. 대신 팅크는 마리오에게 럭키스타와 피치의 소식을 전해줄 것을 약속하며 키노코 월드로 떠난다.

키노코 타운

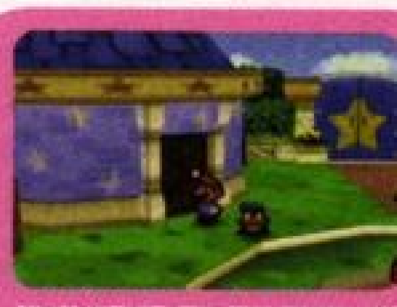
키노코 타운에서는 팅크와 마리오가 만나게 된다. 피치에게서 받은 럭키스타는 액션 커맨드의 사용이 가능하게 해주는 액세사리이다. 이 때, 팅크가 자세히 설명해 주므로 반드시 기억해두자. 액션 커맨드의 강의가 끝나면 팅크를 뒤쫓아온 카메크와 싸우게 된다. 카메크는 HP 8, 공격력 3으로 강력한 마법공격을 구사한다. 이기기 위해서는 아까 배운 액션 커맨드를 잘 활용하도록 하자.

카메크를 물리치면 팅크는 다시 피치에게로 돌아간다.


카메크와의 전투. 액션 커맨드를 잘 기억하자

키노코 성 정문에서는 키노피오가 데아일이 찾는다고 알려준다. 이제 데아일의 집으로 가자(2번 불러야 대답한다). 데아일의 집은 지붕이 빙글빙글 돌고 있으니 찾기 쉬울 것이다. 그는 자신의 선조 이야기를 지겹게 주욱 늘어놓고 나서야 피치 공주 납치 사건에 대한 이야기를 시작한다. 그가 말하길 피치를 구출하기 위해서는 노코브라더스의 요새로 가야되는데 요새로 가기 위해서는 키노피오 하우스의 길 앞에 있는 동쪽 길로 가야한다고 한다.

마을 동쪽에 있는 검은 키노피오들과 대화를 하면 이쪽 길은 위험해서


지붕이 빙글빙글 도는 집이 데아일. 데아일 집 옆의 나무를 해머로~

가지 말라고 하며 여전히 길을 비켜주지 않는다. 다시 데아일에게 가서 대화를 하면 데아일은 검은 키노피오들은 키노피오가 아니라면서 마법으로 그들의 정체를 밝혀낸다. 그들의 정체는 바로 노코브라더스. 바로 난자 거북이였던 것이다. 데아일은 노코브라더스의 요새에 가기 위해서는 파란 거북이 등껍질이 필요할 것이라고 한다. 때문에 노코노코마을에 먼저 가는 것이 좋을 것이라고 권한다.


오옷! 요즘 난자거북이는 변신까지~

스테이지 1 -공략! 노코브라더스의 요새

포카포카 로드

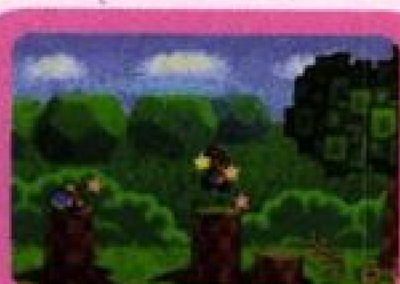
가장 처음 나오는 몬스터는 노코노코인데 HP 4, 공격력 1, 방어력 1을 가지고 있다. 이 녀석을 뒤집기 전에는 해머사용은 금물이다(점프 공격을 하자). 계속 진행하다보면 땅이 끊겨진 곳이 있는데 바로 앞에 있는 큰 나무를 해머로 두들겨서 떨어진 파란 !를 밟자.

이제 갈림길이 등장하게 되는데 데아일의 말대로 아래쪽으로 내려가서 노코노코마을로 가도록 하자. 노코노코마을에 도착하면 현재 이곳은 초로폰이라는 녀석들이 등껍질을 가로채가서 상당한 문제가 된다고 한다. 해머를 이용하여 초로폰을 때려서 등껍질을 찾아주자. 그리고 다른 노코노코들에게도 등껍질을 찾아주자.

그리고 마을 안에 유난히 흔들리는 집이 있는데(카메키의 집), 초로폰에게서 자신의 등껍질을 찾아달라고 부탁한다. 카메키의 집으로 들어가서 뒷문으로 초로폰을 쫓아가면 약간의 미니 게임 성 이벤트가 존재하는데, 3번을 맞춰야 카메키의 파란 등껍질을 얻을 수 있다.

카메키에게 파란 등껍질을 가져다주면, 카메키는 또 한가지 부탁을 한다. 찰스라는 선생을 찾아달라는 것인데, 대답의 위의 것을 선택하여 부탁을 받아들이자. 그러면 카메키가 동료로 들어온다. 노코노코마을로 다시 돌아가려 할 때 초로폰이 기습을 하지만, 카메키의 기술로 쉽게 승리할 수 있다(슈비빙 등껍질).

되돌아오는 길에 카메키의 특기로 하트 증가라는 뱃지를 얻을 수 있다. 다시 포카포카 로드로 나가자. 포카포카 로드에서 노코노코 입구 근처에 있는 벽돌을 좌, 우, 상의 순서로 해머로 파괴하면 뱃지를 얻을 수 있다. 그리고 이제 노코브라더스의 요새로 가자. 도중에 나오는 ! 표 발판이나 먹기 힘든 아이템은 카메키의 등껍질을 잘 활용하자. 그리고 선제 공격을 시도할 때도 카메키의 등껍질이 이상적이다.

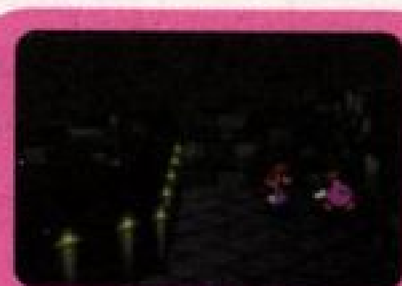

이런 방법으로 얻는 것이다

노코브라더스의 요새

첫 번째 던전인 만큼 난이도는 낮다. 가장 먼저 나오는 노코노코를 물리치면 열쇠를 얻을 수 있다. 그리고 여기에 등장하는 봄병(兵)은 한 턴에 해치우지 못하면 자폭하므로 주의하자. 그리고 오른쪽으로 진행하면 노코브라더스가 열쇠를 숨기는 것을 볼 수 있다. 그리고 계속 우측으로 진행해서 자물쇠로 잠긴 문 앞의 노코노코를 해치우면 파란 ! 스위치가 떨어진다. 이것을 밟으면 계단이 아래로 내려가는데 아래로 내려간 뒤 좌측으로 진행해서 열쇠를 얻도록 하자. 그리고는 다시 계단 위로 올라와서 열쇠로 문을 열고 진행하자. 남쪽에 있는 문으로 나가면 세이브를 할 수 있고 이제 위로 진행하자. 그리고 ?블록을 치면 지하 감옥으로 떨어지게 된다. 그곳에서 핑키를 동료로 삼고 핑키를 이용해서 벽에 금이 간 곳을 폭파하자.

그리고 처음 중앙 복도로 되돌아가서 핑키를 이용해서 뱃지와 열쇠를 얻자. 그리고 다시 위로 올라가서 열쇠로 문을

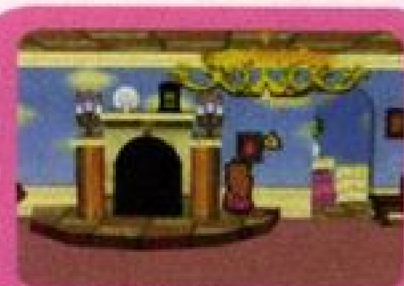

핑키의 활용방법


이쪽으로 가면 뱃지를 얻을 수 있다

열고 진행하자. 여기서부터는 카메키의 특기를 잘 이용해서 왼쪽으로 진행하자. 그리고 파란 ! 스위치를 밟게 되면 던전의 가장 처음 장소로 갈 수 있는데 핑키를 이용해서 열쇠를 얻자. 이제 문을 열고 들어가서 스위치를 밟고 위로 올라가면 문이 등장하는데 이는 무시하고 위로 올라가서 뱃지를 얻고 다시 무시했던 문으로 들어가면 보스 전이다. 핑키를 잘 이용하면 쉬운 보스이니 이 기회에 자신에게 가장 잘 맞는 전투 스타일을 알아내자. 그리고 전투에서 승리하면 스테이지 클리어!

키노코 성

한편, 피치는 아직까지 마리오를 걱정을 하고 있다. 팅크는 괜찮을 것이라고 하고 지금쯤 별의 요정들을 모으고 있을 것이라고 한다. 이 때, 갑자기 피치는 성내의 비밀통로가 있다는 사실을 떠올리게 된다. 이제 방안 퀘스트(?) 모드가 실행되는데 일단 화로 옆의 그림을 조사하자. 그러면 스위치가 등장하는데 이것을 누르면 화로 뒤로 비밀통로가 등장하게 된다. 비밀통로를 통해서 어느 방으로 들어가게 되는데, 그곳에는 누군가의 일기가 있다. 내용을 살펴보면….


바로 이 액자를 조사하면~


누구의 일기일까나?

☆월 ○○일 맑음

오늘은 별의 나라에 갔다. '별의 지팡이'를 빼앗았다. 그래서 본인은 무적이 된 것이다. 7인의 별의 요정들도 본인의 방해로 여기저기 뿔뿔히 흩어졌다. 오늘은 훌륭히 일을 끝마쳤다. 조금은 피곤하다. 저녁밥이 맛있었다….

★월○×일 흐린 후 갬

오늘은 파워 업했다. 쿠파성으로 키노코 성을 높이 아주 노오오피 하늘높이까지 가져다 놓았다. 그리고는 키노코 성에 갔다. 마리오녀석을 혼내주었다. 즐거웠다 굉장히…. 그리고 피치 공주를 사로잡았다. 기뻤다. 빨리 친해졌으면 정말 좋겠다.

그렇다. 바로 쿠파의 일기였던 것이다. 계속 읽어보면,

★월 ××일 맑음
요새의 노코브라더스가 마리오에게 혼이 난 듯하다. 별의 요정도 빼앗겨 버렸다. 절대로 용서하지 않겠다. 얄미운 마리오녀석 아무리 생각해봐도 화가 난다. 그래도 걱정은 되지 않는다. 마리오녀석을 아라빈유적에 가둘 것이다. 별의 요정도 다시 빼앗을 거다. 카라카라사막의 어딘가에 있는 아라빈유적을 발견하게 되면, 사막의 수수께끼를 풀지 않으면 안된다. 마리오로서는 그런 것도 풀지 못할 것이다. 그러니까 안심이다. 안심이 되니 오늘은 이만 자야겠다.

이를 전부 읽은 팅크는 마리오에게 알려 떠나려 하는데, 갑자기 쿠파가 방으로 들어온다. 방에 있는 피치를 보고 놀란 쿠파는 피치를 다시 가두고 팅크는 몰래 성을 빠져나온다.

노코브라더스 요새

한편 별의 요정은 마리오에게 전투 중에 별의 요정의 '스타파워'라는 기술을 사용할 수 있도록 힘을 준다. 스타파워의 기술' 중 현재 사용할 수 있는 기술은 '상쾌하고 상쾌함(すっきりそうかい)'이라는 기술로 HP 5, FP 5를 회복시켜주는데, HP 수치 밑에 표시되는 별의 게이지를 이용해서 사용하는 기술이다. 스타 게이지를 사용한 뒤에는 (어차피 1턴 지날 때마다 조금씩 차지만)다른 전투에서 턴이 남을 때에 스타 게이지를 채우도록 하자. 그리고 별의 요정이 말하길 별의 요정이 모두 모이게되면 '스타 플래시'라는 기술을 가르쳐주겠다고 하는데 그 기술은 쿠파의 '별의 지팡이'의 힘을 저지할 수 있다고 한다. 그리고 요정은 별의 나라로 떠난다. 이제 키노코 타운으로 되돌아가자. 키노코 타운으로 되돌아가는 도중에 저번의 그 코왓파를 만나게 되는데, HP 15, 공격력 2, 방어력 1으로 상당히 강해졌다. 전투 전에 회복을 해두는 것이 좋다. 그리고 점프공격이 통하지 않는다는 것을 유념해두자(해머로 공격).

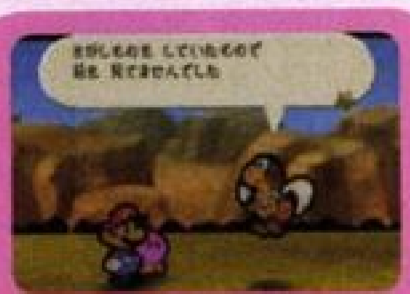
키노코 타운

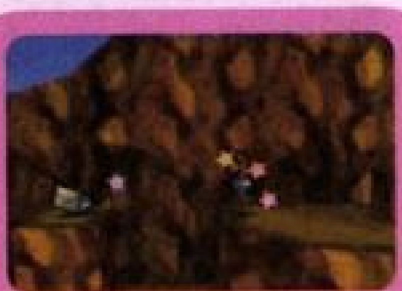
키노코 타운에 들어서면 팅크가 쿠파의 일기에 대한 이야기를 해준다. 키노코 타운의 남쪽에 가보면 막혔던 곳이 뚫려 있다. 이쪽으로 가면 토관이 나오는데 그리로 들어가면 야미쿠리보와 야미드릴쿠리보가 등장하는 데, HP는 7에다가 공격력은 각각 2와 3으로 굉장히 강력한 몬스터축에 속한다. 왼쪽으로 계속 진행하다보면 겟소와 전투하게 되는데 HP 30, 공격력 3을 자랑하므로 주의하자. 동료는 쿠리오로 바꿔주자. 노코브라더스 요새에서 얻은 연속점프의 뱃지를 사용하면 굉장히 쉽게 이길 수 있다. 겟소를 물리치면 미니미니후미라는 뱃지를 얻게된다. 적을 밟아서 작게 만들어 공격력을 반감시키는 효과를 발휘한다. 그 다음에는 키노코 정문에서 남쪽으로 2번 가면 기차가 나오는 데 기찻길을 막고 있는 바위를 핑키로 파괴시키자. 그리고 기차를 타고 고츠고츠산으로 가자.

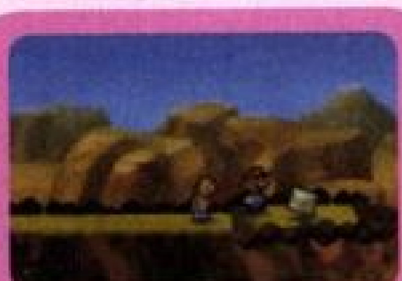
스테이지 2 -아라빈유적의 수수께끼

고츠고츠산

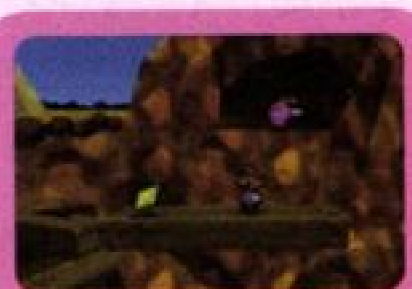
고츠고츠산에 도착하면 카라카라사막과 카라카라타운에 갈 수 있다. 카라카라사막에 가기 위해서는 고츠고츠산을 넘어가야만 하는데, 산을 오르는 길에 우체부 파렛타를 만날 수 있다. 파렛타는 이 고츠고츠산에서 편지를 몇 통을 잃어버려서 찾고 있는 중이라고 한다. 파렛타의 부탁대로 편지들을 찾아보자. 고츠고츠산에는 신에몬이라는 강력한 몬스터가 있는데, HP 2, 공격력 2, 방어력 2이므로 핑키의 특수기술로 공격하며, 마리오로 별의 기술을 사용하여 FP를 보충하는 것이 좋다(FP가 가득 찼다면 게이지를 모으자).

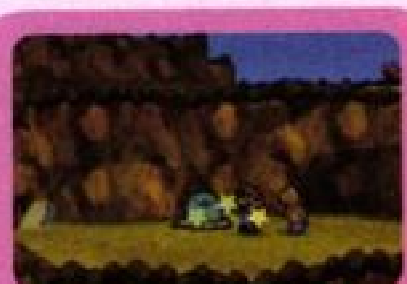

파렛타가 편지를 찾아달라고 부탁한다


첫번째


두번째

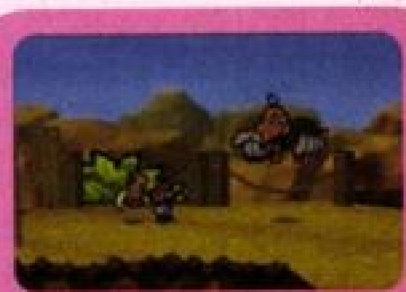

세번째


여기의 구멍에서 바람으로 떨어지면…


이녀석을 해머로 때려주면 HP, FP 25회복의 아이템 탄코브를 준다(맨발으로 많이 얻어두자)


그리고 이 녀석의 씨앗도 잘 보관해두었다가 키노코 타운의 랏프에게 가져다주자. 씨앗의 이름은 '불가사의한 씨앗(ふしぎなタネ)'. 포켓몬의 후시기다네가 아니다

파렛타에게 편지를 모두 가져다주면, 감사의 뜻으로 동료가 되어준다. 파렛타를 이용해서 각종 아이템을 얻도록 하자. 계속 진행하다보면 게이하라는 대머리 독수리와 전투를 벌이게 되는데 HP 40, 공격력 3으로 강하니 주의하길 바란다. 이번 전투는 수비에서도 각종 액션 커맨드가 걸리니 잘 활용하고, 탄코브를 이용하여 되도록 쉽게 플레이하도록 하자. 그리고 게이하가 전투 직전 마리오라는 녀석을 찾는다며 마리오에게 이름을 물어보는데 루이지라고 대답하면 전투를 회피할 수 있다.


이 대머리 독수리의 이름은 게이하. 쿠파의 명령으로 마리오를 찾는 중이었다.

카라카라사막

고츠고츠산을 내려오게 되면 카메키의 이웃사촌인 찰스를 만날 수 있는데, 그에게 편지를 건네주면 별의 조각을 받을 수 있다. 이곳(카라카라사막)에서 일단 서쪽으로 가자. 서쪽으로 3칸을 간 다음 북으로 1칸을 가면 3그루의 야자나무 중에 가운데 나무에 뱃지가 있다. 그리고 다시 되돌아와 남으로 2칸을 가서 회오리를 타고 날아가면 또 다른 뱃지를 얻을 수 있다. 카라카라타운은 카라카라사막 동쪽 끝에 있다. 가장 동쪽에서 두 번째 아래쪽에는 오아시스가 있는데 그곳에는 슈퍼 블록이라는 것이 있다. 이는 동료의 능력을 높여주는 것으로서 새로운 기술의 추가와 함께 다른 능력들도 모두 한 단계씩 올라간다. 누구의 능력을 올리는 것은 독자의 판단. 카라카라사막에서는 카메키의 활약이 돋보이므로 참고하길 바란다.

카라카라타운

카라카라타운에 도착하면 마을 오른쪽 끝에 있는 비밀의 정보부에게 아이템(먹을 수 있는 아이템 아무거나) 3개를 주고, 선택지에서 좋아하는 먹을 것(すきなたべもの)를 선택하자. 그러면 대답으로 '레(レ)'로 시작하고 'ㄴ(ン)'으로 끝나는 황색의 시큼한 것이라고 한다(아마도 레몬(レモン)이겠지…). 그것은 사막의 오아시스에서 볼 수 있다고 한다. 자신을 위해서 그것을 오아시스에서 가져다준다면 당신은 정말로 좋은 사람이며 정말 좋은 사람이면 로렌츄형님(오야붕)과 한패거리가 될 수 있다고 한다. 어쨌든 오아시스로 가자. 레몬을 구하고 다시 정보부에 가져다준 다음 '로렌츄를 만나는 방법(ロレンチュにあうほうほう)'을 선택한다. 로렌츄형님을 만나려면 먼저 이 마을의 상점에 가서 '시들은 버섯(しなびたキノコ)'과 '너덜너덜 해머(ぼろぼろハンマー)'를 사야되고 순서는 '시들은 버섯'을 산 다음 '너덜너덜 해머'를 사야

된다고 한다. 그렇게 하면 로렌츄형님을 만날 수 있다고 하면서 순번을 꼭 지켜야 한다고 강조한다.


요놈의 쥐새끼가 X개 훈련시킨다

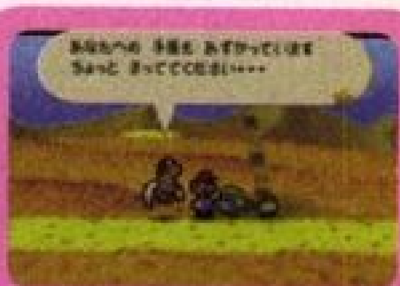

여기가 오아시스. 아래쪽에는 슈퍼 블럭도 있다

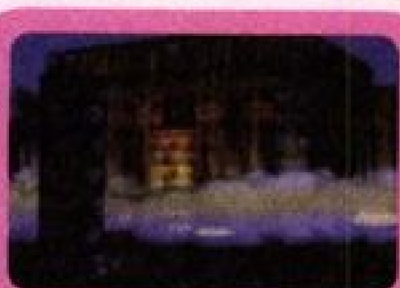
상점에서 정보부에서 들은 대로 실행하면, 상점 주인이 로렌츄형님의 패거리만의 비밀의 사인을 알고 있다고 하며 갑자기 형제라는 호칭을 사용한다. 상점 주인은 로렌츄형님이 계신 곳을 알려주는 데, 형님은 카라카라 타운의 가장 높은 곳에 살고 있다고 한다. 그리고 다시 정보부로 가면 정보부 건물로 들어갈 수 있다. 정보부 건물 오른쪽으로 길이 나 있으니 그리로 가서 상자를 밟고 위로 올라가자.


요리로 가자


이 녀석이 로렌츄였던 것이다

로렌츄형님의 방으로 들어가니 우째 이런 일이…. 아까 그 정보부 녀석이 로렌츄가 아니던가? 여하튼 로렌츄는 당신같이 좋은 사람을 만나서 기쁘다고 한다. 그리고 마리오가 아라빈유적에 가고 싶어했지 않느냐며 감사의 뜻으로 마리오에게 비밀을 가르쳐주겠다고 한다. 로렌츄는 아라빈유적은 로렌츄의 일족과 선조들이 지키고 있는 소중한 장소라고 한다. 나쁜 녀석은 유적에 들어갈 수 없다고 하며 마리오에게 이 비밀을 남에게 말하지 말라고 한다. 그리고선 번쩍번쩍 스톤을 마리오에게 준다. 그리고는 사막으로 가라고 한다. 유적에 가까워지면 머리 위에 번쩍번쩍 스톤이 어떤 반응을 보인다고 한다. 유적이 가까우면 가까울수록 더 밝게 빛나는 특성을 지닌 아이템이라는 것이 그의 설명이다. 사막으로 나가서 가장 북쪽 지역을 살피면 번쩍번쩍 스톤이 심하게 반응할 때가 있는데, 그곳 중앙에 있는 바위에 번쩍번쩍 스톤을 끼우면 땅 밑에서 유적이 등장한다.


이 녀석에게 로렌츄의 편지를 가져다주면, 별의 조각을 얻을 수 있다.

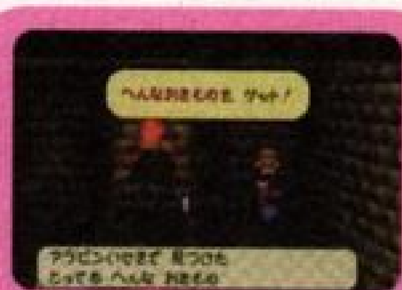

거대한 유적의 등장. 알라딘이 아니므로 램프는 없다.

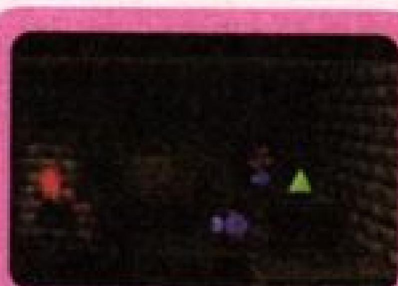
아라빈유적

처음 유적안에 들어가면 산보마미와 메트라는 몬스터를 만나게 되는데, 산보마미는 해머로 공격하는 것이 좋으며 HP 4, 공격력 2, 방어력 0에 독 공격을 하므로 주의해야한다. 또, 메트는 첫 공격을 점프로 해야하며, HP 3, 공격력 2, 방어력 2의 기본 능력에 별 특색없는 공격을 한다. 가장 먼저 들어가면 2번째 관에서 뿔내성 뱃지를 얻는다. 아래로 내려가서 열쇠를 가지고 다시 위로 올라와 잠겨있던 문을 열자. 방안에 들어가서 스위치를 밟으면 아까 전 열쇠가 있던 장소로 모래가 빠져버린다. 다시 열쇠가 있던 방으로 가면 높아서 못 갔던 곳으로 갈 수 있다. 계단에 내려가기 전에 먼저 계단 옆으로 살짝 빠져서 더 위로 올라가자. 그리고 파렛타와 찡키를 이용해서 건너편 방으로 가서 스위치를 밟고 모래가 빠지면 별의 조각을 얻고 다시 밑으로 내려오자. 아랫방에서 열쇠를 얻은 뒤 다시 더 밑으로 내려가서 잠긴 문을 따고 들어가자. 이 방 왼쪽 끝에는 ?블록이 있는 데, 이것을 치면 산보마미가 관을 열고 나온다. 동료는 카메키가 유리하다. 그리고 천장에 붙어있는 박쥐 비슷한 몬스터 바사바사가 등장하는데, HP 4, 공격력 2, 방어력 0의 비교적 약한 능력을 가지고 있지만 일반 공격이 통하지 않기 때문에, 해머 던지기나 파렛타를 이용해야한다. 등장한 적들을 모두 물리치면 열쇠가 등장한다. 그리고 계속 왼쪽으로 진행하자. 왼쪽으로 진행한 후에는 먼저 파렛타를 이용해서 건너편으로 건너가자. 스위치를 잘 이용해서 가장 위로 올라가서 돌계단을 내려오게 되면 슈퍼 해머를 얻을 수 있다. 이 해머는 노란 블록 외에 회색 블록까지 파괴할 수 있다. 다시 오른쪽으로 나와서 또 오른쪽으로 가서 스위치를 밟고 회색벽돌을 부숴서 '이상한 장식물(へんなおきもの)'을 얻자.


카메키의 위력은 바로 이런 것. 산보마미는 독을 품고 있으므로 주의!

여기로 가서 벽돌을 부수면 스톤 왕왕이 기습을 하는 데, 공격력은 3, HP 4, 방어력은 1로 스톤 해머의 덕을 톡톡히 볼 수 있다. 왕왕을 물리치고 '삼각의 보석(さんかくのいし)'을 얻자.

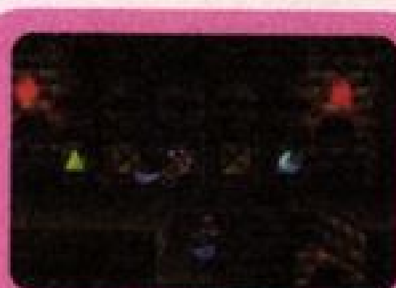

이상한 장식물도 얻고~


삼각의 보석 획득!

그리고 다시 왼쪽으로 2칸으로 와서 가장 오른쪽 아래로 들어가자. 그리고 우측 아래로 내려가면 열쇠가 있지만 너무 멀어서 얻을 수가 없다. 벽돌을 부수게 되면 스위치가 등장하니 밟고 열쇠를 얻자. 열쇠를 얻으면 위로는 올라갈 수 없기 때문에 좌측으로 진행하자. 이쪽 통로에는 메트가 많이 등장하는데 슈퍼 해머를 얻은 뒤에는 해머로도 공격이 가능하다(2의 데미지). 그리고 이 통로에는 지도가 보이는데 초록색은 유적내의 세가지 보석을 나타내는 것이고 보라색은 슈퍼 해머를 나타내는 것이다. 통로를 전부 지나면 슈퍼 블록이 있으므로 잘 활용하자. 그 다음에 점프대를 밟고 다시 위로 올라가자. 아까 전 열쇠가 없어서 못 열었던 문으로 들어가자. 그리고 다시 아래로 가서 '달의 보석(つきのいし)'을 얻자. 역시 스톤 왕왕과 대전을 한다. 그리고 다시 슈퍼 블록이 있던 곳으로 돌아와서 좌측의 통로를 찡키를 이용해 들어가자. 이번에도 스톤 왕왕과 싸우고 '별의 보석(ほしのいし)'을 얻으면 된다. 그리고서는 아래 사진의 방으로 가자. 그리고서 모았던 보석들을 여기다 끼우자.

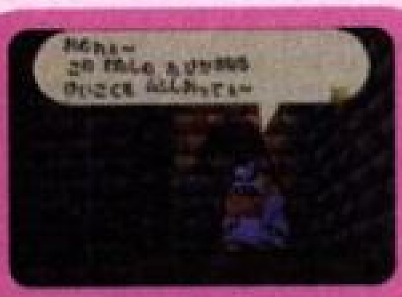

지도를 기억하라


이 석상들을 잘 기억해두자


왼쪽부터 첫 번째가 삼각, 세 번째가 별, 다섯 번째가 달이다

이제 보스전이 시작되는데, 카멘이라는 이름을 지닌 이 녀석은 HP 30, 공격력 3, 방어력 0이다. 주변에 있는 등껍질을 던져서 공격을 하고 가끔 사용하는 마법 공격력은 2이다. 게다가 아래 우리에서는 왕왕이를 내보는 등, 여러 모로 짜증나는 보스이다. 왕왕이는 스톤 왕왕이와는 달리 HP 4, 공격력 3, 방어력 3이라는 상당히 좋은 능력을 가지고 있기 때문에 찡키로 공격하는 것이 적당하다. 카멘은 왕왕이를 무찌르거나 등껍질을 모두 사용하게 되면 마법공격(왕왕이 소환)을 하는데 왕왕이가 땅에 떨어지는 찰나에 액션 커맨드를 걸면 카멘이 대신

돌을 맞고 땅으로 떨어지게 된다. 그때에는 해머를 활용하자. 떨어져도 어차피 다시 위로 올라가니 동료(꿩키)를 바꾸지 말자. 카멘을 무찌르게 되면 별의 요정을 구할 수 있다.


보스 카멘 자꾸가 망한 줄 알았는~ 전투가 끝난 후 앞에는 좋은 카멘에게 벌이 떨어졌는 것을 알 수 있다

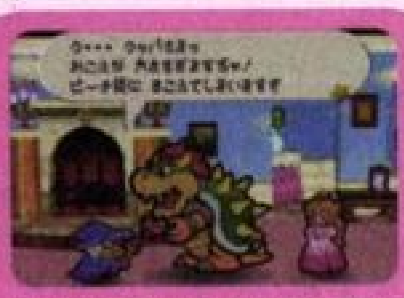

왕왕이 등장. 이때 꿩키의 폭발이 위력을 발휘한다

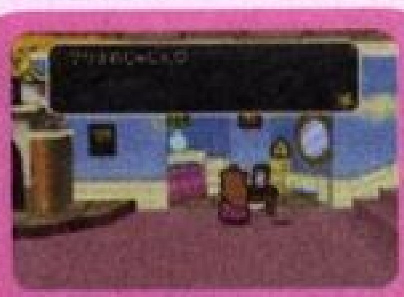
다시 키노코 성

쿠파가 피치의 방으로 들어오더니 기분이 어떻냐고 물어본다. 피치공주는 항상 생긋생긋 웃고 있어서 기쁘다고 쿠파는 이야기를 하는데, 피치는 쿠파에 등을 지며 유감스럽게도 굉장히 기분이 나쁘다고 한다. 키노코 성의 사람들을 모두 붙잡고, 키노코 월드를 엉망진창으로 만들어 놓았다는 것이 그 이유이다. 그러면서 피치는 쿠파에게 즉시 원상복구로 해준다면 방끗 웃어 보이겠다고 한다. 하지만 쿠파는 무리라고 한다. 마리오 녀석이 자신의 귀여운 부하들을 이지메 시켰기 때문이라고 한다.


그래서 뒤로 돈 것이란 말인가!

그래서 이번에는 '불사신 도가본'에게 마리오를 혼내달라고 했다고 한다. 특히 이번 부하는 상당히 강한 녀석이리며 마리오에 대한 미련을 버리라고 하는데, 이때 카메크 할매가 들어온다. 큰일이 났다면서 쿠파에게 귓속말로 뭔가를 말하는데, 갑자기 쿠파가 놀라며 "뭐라구!? 도가본의 요새에서 별의 요정이 도망……" 이라고 하는 순간 카메크 할매는 옆에서 피치 공주가 듣고 있다며, 목소리를 줄이라고 한다. 나가서 이야기하자며 카메크 할매와 쿠파는 피치의 방에서 나가고 뒤에 숨어있던 팅크가 등장한다. 팅크는 도가본에 대한 정보를 얻자고 말하고, 이제 피치의 조작이 가능해진다.

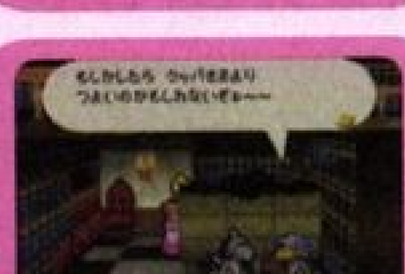

분노하는 쿠파. 이때 이 게임의 엔딩은 쿠파에게서 다 나오는 것인가!


우와! '마리오의 사진?' 이라니~

일단 쿠파의 방을 통해서 밖으로 나가자. 그리고 도서관으로 가서 보초를 요리조리 잘 피해서 '피치에 힘내라' 뱃지를 얻자. 그리고 도서관 좌측 끝으로 가면…


밤의 도서관이다. 보초에게 발각되지 말도록~


이것을 시작으로 성안의 모든 아이템 모아서 쿠파의 시제 맞은 편에 있는 방의 이상한 상자를 통해 마리오에게 전해주자(뿔이 떨어지는 언덕에 있는 집의 상자에서 마리오가 받을 수 있다).


낮말은 새가 듣고 밤말은 쥐가 듣는다

"…어이 알고있어? 도가본님의 소문. 들은 이야기인데 가장 좋아하는 음식이 귀신이래."

"히에에~엑…. 도가본님이라면 미망의 숲 넘머에 계속 살고있는 그 도가본님 말하는 거야? 아마 지금쯤 별의 요정 중 하나를 감시하고 계실 거야."

"그 도가본님이라면, 퓨우퓨우 언덕의 정상에 있는 성에 살고있지. 도가본님의 성 근처에는 귀신인 테레사들이 살고 있어. 저택이나 촌락 같은 곳에 가끔가끔 테레사를 잡아먹으러 간다고 하지. 거기다 더해서 테레사를 잡아서 머리부터 아그작 아그작 씹어먹는대."

"히이이이이이~익!! 무서워……. 그런 이야기를 들으면 밤에 화장실에 갈 수 없단 말이야. 꿈에 나타나서…."

"그 도가본님은 불사신인 것 같아. 무엇을 해도 전혀 상처하나 입질 않으니…. 어쩌면 쿠파님보다 강할 지도 몰라아~~."

"설마… 그건 말도 안되지 않나? 쿠파님보다 강하다니… 분명히 도가본님에게도 약점이 몇 개쯤은 있을 거야."

"그거에 관해서는… 사람들에게 알려진 것은 좋지 않은 비밀이 있는 것 같다는 소문이…. 게다가 옛날에는 도가본님이 전혀 강하지 않다는 이야기도 들은 적도 있었어."

"쉬~~~~~~~~~~~~~~~~잇!! 그런 이야기를 알고 있다는 소문이 도가본님의 귀에 들어가면 우리들은 작살나는 거야. …그런데 도대체 도가본님의 불사신의 비밀은 뭐지?"

피치 : 팅크…. 도가본에게도 약점이 있는가봐….

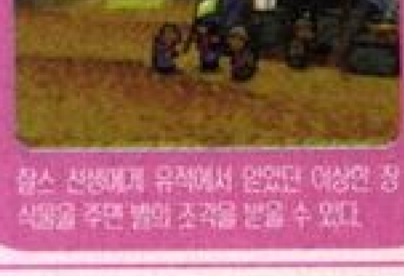
팅크 : 약점이 무엇인지 가르쳐주면 좋을 텐데….

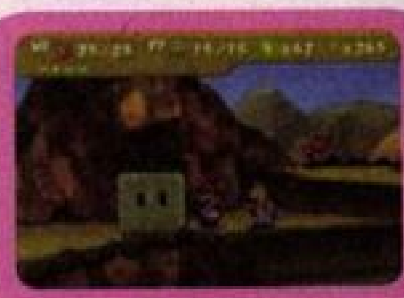
"…응? 어이 지금…. 이야기하는 것이 들리지 않았나?"

피치와 팅크는 굉장히 놀라고… 결국 이들에게 걸려서 피치는 잡혀가게 된다.

한편 아리빈 유적 앞에서는…

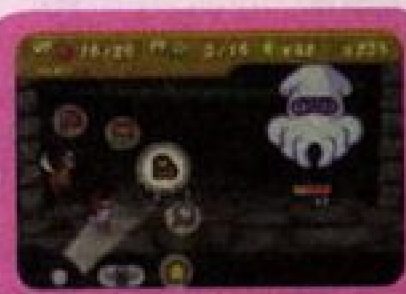
별의 요정 마알은 마리오에게 감사의 뜻을 표하며 피치공주를 꼭 구하길 기원한다고 한다. 그리고 선물로 스타파워를 2로 올려주었다. 게다가 '엄마의 자장가(ママのこもりうた)'라는 별의 요정의 기술을 전수 받는다. 이 기술은 적 전체를 재우는 기술이다. 그리고는 마알은 별의 나라로 떠난다. 이제 다시 키노코 타운으로 돌아가자.


잘스 선생에게 유적에서 얻었던 이상한 장식물을 주면 별의 조각을 얻을 수 있다


고즈고즈신에서 여길 부수고 진행하면 슈퍼 블록을 발견할 수 있다

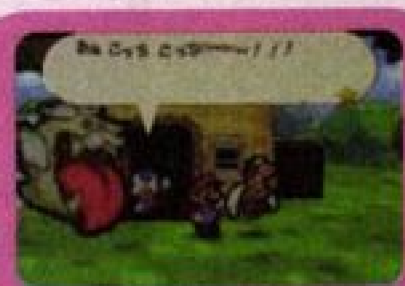
키노코 타운

키노코 타운에 도착하면 예전의 겟소와 싸웠던 곳으로 가자. 그리고 왼쪽의 돌을 부수자. 그러면 찌릿찌릿 겟소와 싸우게 되는데 기본 능력은 HP 50, 공격력 4, 방어력 0이다. 하지만 파워업을 하면 공격력이 6이나 되므로 주의하자(직접 닿는 공격은 감전 당한다). 동료는 파렛타가 유리. 겟소를 물리치면 파란 !블록이 나온다. 이를 밟으면 파란 파이프가 나오는데, 오른쪽부터 쿠리 마을, 노코노코 마을, 카라카라 타운 순으로 연결되어 진다. 앞으로 이 세마을에 갈 때는 이것을 이용하자. 파이프를 발견했으면 계속 좌측으로 진행하자. 파이프를 타고 나온 뒤 우측 끝으로 진행하면 별의 조각을 얻을 수 있다. 다시 왼쪽 끝으로 진행하면 뱃지도 얻을 수 있다.


파릿파릿 겟소. 잔기 오정이?


나중에 잘 이용하자

그리고 파이프 밖으로 나와서 바로 오른쪽 끝으로 가면, 귀신이 나온다는 말을 들을 수 있다. 그곳에 있는 보초병은 두려움에 떨어 마리오에게 미망의 숲으로 가서 귀신들을 퇴치해달라는 부탁을 한다. 이제 미망의 숲으로 가자.


오오! 냄펌특집

스테이지 3 -불사의 도가본

미망의 숲

미망의 숲으로 들어가게 되면, 길을 잃어버리기 쉬운데 길을 지나갈 때 배경의 꽃이 웃으면서 돌아가는 쪽으로 나오자. 계속 가면 이번에는 자동적으로 꽃이 움직이지 않고 !표시가 뜨기 때문에 일일이 체크를 해봐야 한다. 꽃을 돌리게 되면 특정 꽃만 꽃 중앙에 빨간 표시가 되는데, 이쪽으로 나가도록 하자.


유독 튀는 한 가지를 찾아내면 쉽다


숲 속에서 이런 것들을 놓치지 말자

그리고 꽃이 없을 때는 어떤 나무 하나가 얼굴이 생기면서 웃는데, 이쪽으로 진행하면 된다. 다음에는 버섯을 조사해야하는데, 유독 한 쪽의 버섯들만 화려한 쪽이 있는 데 역시 이쪽으로 진행하자. 그리고 어떤 때는 꽃잎이 떨어지기도 하는데 꽃잎이 안 떨어지는 곳이 한 군데 있으므로 역시 이쪽으로 진행하자.

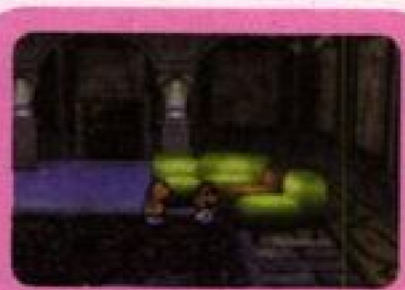

테레사의 저택에 용건이 있으신 분은 이쪽으로 오세요

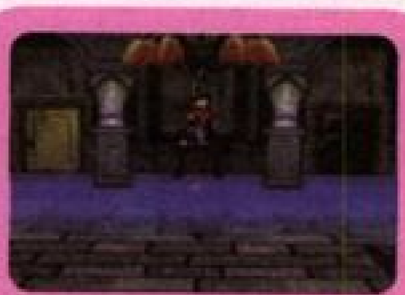
테레사의 저택

저택 안으로 들어가면, 먼저 2층으로 올라가자. 가장 오른쪽 방에 가서 왼쪽에 있는 가운데 장을 열면 테레사 쇼(?)가 펼쳐진다. LP를 누가 가지고 있나 찾는 미니 이벤트이다.
일단 LP를 얻고 다시 왼쪽 방으로 가자. 왼쪽 방에 가면 보물 상자 앞을 테레사가 막고 있는데 좌측에 보이는 축


LP가 언제 누구에게 건네지는지 잘 보자

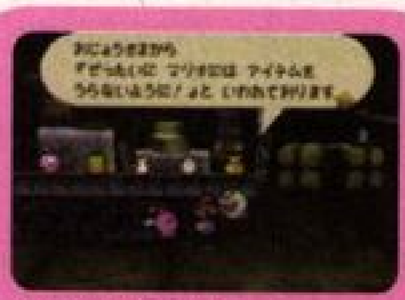
음기에 아까 전 얻은 LP를 재생시키면 테레사가 자기가 찾던 리듬이라며 좋아하는데 타이밍을 잘 맞추어 보물 상자를 열면 추를 얻게 된다. 그리고 1층으로 내려가면 소파가 있는데 유독 한자리만 빨간 자리가 있다. 이를 밟으면 천장으로 튀어 올라가 전등을 붙잡고 내려오게 되는데 방금 얻은 추로 고정시키자.


여기를 밟고…


여기에 놓고…

그러면 왼쪽 문으로 들어갈 수 있게 된다. 방으로 들어가서 아래로 내려오게 되면 이번엔 아까 전 LP와 비슷한 이벤트가 발생하는데, 이번엔 슈퍼 부츠이다. LP때보다 3배 정도 어렵지만 누구나 찾을 수는 있는 수준이다. 슈퍼 부츠를 얻고 점프 중 A버튼을 누르게 되면 엉덩이 찍기가 가능해지는데 바닥을 나무로 땜질한 곳을 이 기술로 부수고 내려가자. 그리고 파란 !블록이 나오는데 계속 밟으면 커다란 !블록이 나온다. 그냥은 밟히지 않으므로 엉덩이로 찍자.


엉덩이 찍기


장사꾼이 물건은 안팔고…

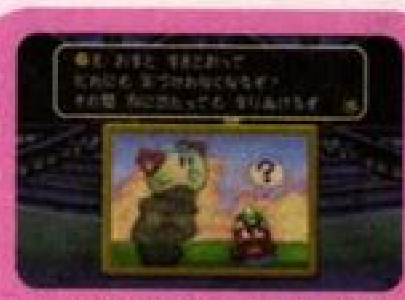
화면 좌측에는 테레사 아이템상이 있는데 아가씨가 '절대로 마리오에게 아이템을 팔지 말렴!'이며 아이템을 팔지 않는다. 그냥 위로 올라가자. 그리고 북쪽에 보이는 문으로 들어가자. 그러면 1층으로 다시 올라오게 되는데, 오른쪽 방으로 가서 바닥을 엉덩이로 찍고 내려가자. 그러면 도서관으로 보이는 곳의 책장위로 떨어지게 되는데 파렛타를 이용해서 '잘려진 테레사(えがかれたテレサ)'를 얻자. 그리고 좌측 벽을 꽝키로 뚫고 들어가자. 다시 밖으로 나오는데, 2층 복도 우측 끝에 그림 없는 액자를 조사하자. 그러면 테레사가 그림 안으로 들어가서 좋다고 하며 3층에 가달라고 한다. 테레사가 들어간 그림으로 뛰어들면 3층으로 갈 수 있다.


역시 파렛타를 이용

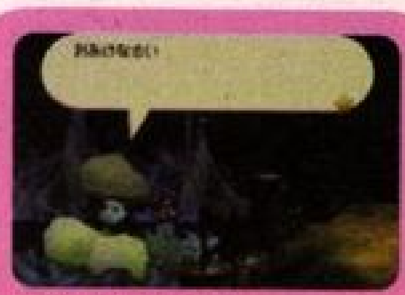
3층의 방안에 들어가게 되면 저택의 집사 세바스찬과 아가씨 레사레사가 있다. 그들은 이 근처에 있는 퓨우퓨우 언덕 위의 성에 사는 도가본이라는 녀석이 자꾸만 자신의 동족들을 잡아먹는다며 마리오에게 부탁을 하려 했던 것이다. 도가본은 불사이지만 녀석에게는 숨겨진 약점이 있다고 한다. 그 숨겨진 약점을 알아내 달라고 마리오에게 의뢰를 하는데…. 그러면서 도가본에게서 훔쳐온 봉인된 별의 요정을 마리오에게 보여주면서 자신들을 돕는 대가로 별의


어딜가나 벌이다

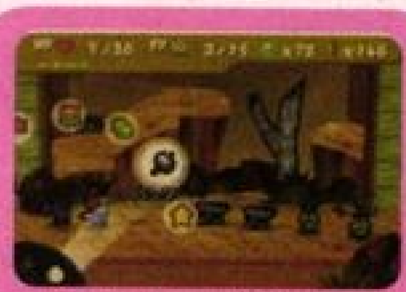
요정을 주기로 한다. 그리고는 레사레사가 동료로 들어온다. 이제 다시 저택 밖으로 나가자.

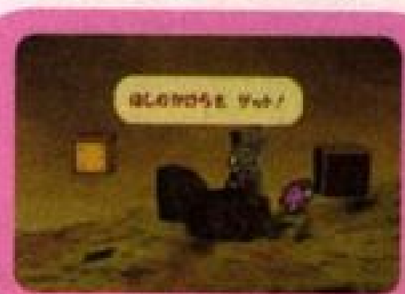

레사레사가 동료로~ 근데 이 빌어먹을 네이밍 센스는 대체~

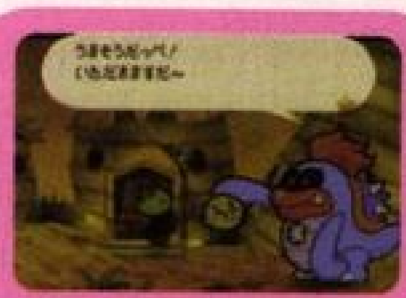
퓨우퓨우 언덕


저택의 뒷문으로 가자

저택의 오른쪽에는 길이 있는데 그쪽으로 가자. 계속 오른쪽으로 진행하다보면 풍차가 나오지만 열쇠가 없기 때문에 그냥 계속 진행하자. 하염없이 오른쪽으로 가면 퓨우퓨우 언덕이 나온다. 그곳에서는 어떤 테레사가 레사레사 아가씨보고 위험하다고 돌아가라고 하는데 그를 무


핑키의 슈퍼 폭발 공격은 퓨우퓨우 언덕에서 이상적이다


숨어있는 별의 조각


마리오와 레사레사가 숨었을 때, 레온하르트를 잡아먹는 도가본

시하고 계속 진행하면 언덕에 도가본이 나타난다. 레사레사의 특기(C↓)를 사용하여 도가본의 눈에서 안보이게 하도록 하자. 그러나 도가본은 레사레사 아가씨에게 위험하다고 알려준 테레사(레온하르트)를 잡아먹는다. 도가본이 물러간 후 퓨우퓨우 언덕 끝까지 올라가면 도가본의 성이 나온다.

도가본의 성



빛을 발하는 레사레사

도가본의 성에 맨 처음 들어가면 UFO 캐쳐 같은 몬스터가 있는데 이것은 레사레사의 특기로 잘 빠져나가자. UFO 캐쳐를 지나 왼쪽의 문으로 들어가자. 들어가자마자 어떤 문 앞에 보초가 졸고 있는데 이 녀석이 잠에서 깨면 역시 레사레사를 이용하자(싸워도 무방한데, 이렇게 하면 스릴있다). 그리고 다시 잠들면 첫 번째 방으로 들어가면 뱃지가 있지만 지금으로서는 얻을 방도가 없으므로 다시 나와서 왼쪽으로 진행하자. 그리고는 왼쪽에 있는 방에 들어가면 별의 조각을 얻을 수 있으며 이제 가장 끝방으로 가자. 탁상 위에는 별의 조각이 있는데 이것 역시 그림의 떡. 이곳을 나와서 북쪽에 있던 문으로 들어가자. 어차피 왼쪽의 문은 거치게 되어있으니…. 아래로 내려가서 바닥을 나무로 땜질한 곳을 엉덩이로 찍자.



마리오는 곧 고질병이 생길 것이다

그러면 1층 홀의 오른쪽 문을 열 수 있는 열쇠가 나온다. 그리고 왼쪽으로 나와서 위로 진행하자(도중에 슈퍼 블록을 얻을 수 있다). 그리고 잠겼던 문을 열고 들어가서 위로 올라가자. 그리고 중앙 홀의 2층을 지나 왼쪽의 문으로 들어가서 벽에 금이 간 곳을 핑키로 폭파시키자. 그곳에 들어가서 가장 위쪽의 왼쪽 나무부터 엉덩이로 부수고 다시 올라와서 나머지 것들을 부수자(그래야지 올라오기 편하다). 그리고 뱃지를 얻은 다음 점프대를 밟고 다시 위로 올라가자. 올라온 다음 복도로 나가서 왼쪽 위의 방으로 들어가면 바닥에서 가시가 마구 나오는데, 레사레사의 특기를 살려서 방안 끝에 있는 열쇠를 얻자.



벽에 금이 보이면 무조건 핑키!



이렇게…

다시 방을 나와 왼쪽 끝에 있는 방으로 들어가자. 방안에는 커다란 시계가 있는데 이걸 옆으로 밀면 문이 하나 생긴다. 하지만 지금 들어가 봤자 아무 것도 할 수가 없으므로 그냥 왼쪽으로 진행하자. 그 다음에 위로 올라가게 되면 도가본과 만나게 되는데 레사레사의 특기를 이용해서 잘 따돌리고 오른쪽 위쪽에 보이는 문으로 들어가자. 그러면 수많은 보초들이 잠을 자고 있는데, 아날로그 스틱을 살짝 눕혀 천천히 지나가면 잠에서 않으므로 살살 빠져나가서 왼쪽 끝에 있는 열쇠를 얻자.



군기가 빠졌군. 도대체 이 성의 보초병은…

방에서 나온 다음 바로 오른쪽 끝의 방으로 들어가면 세이브 포인트와 회복 블록이 있으니 참고하길…. 그리고 오른쪽으로 계속 진행하게 되면 도가본의 방에 도착하게 되는데 방 오른쪽 끝에서 퓨우퓨우 언덕에서 봤던 풍차의 열쇠를 얻자. 이때 잠들었던 도가본이 깨게 되고 마리오와 도가본의 추격전이 시작된다. 결국 테레사들의 도움으로 도가본을 따돌릴 수 있다. 이제 풍차에 있다고 하는 도가본의 약점을 알기 위해 풍차로 가자.



몰래 몰래 빠져나오자!



풍차 도착!

퓨우퓨우 언덕의 풍차

풍차로 들어가게 되면 제일 먼저 막혀있는 우물을 엉덩이로 찍자. 아래로 내려가서 우측으로 진행하게 되면, 각종 팻말에는 앞의 문으로 들어가지 말라는 문구가 계속 강조된다. 다 무시하고 안으로 들어가게 되면 도가본의 육체와 분리되어 있는 심장을 만날 수 있다. 이것이 바로 불사인 이유였던 것이다.



심장을 따로 떨린다? 간이 아니구?

이제 도가본의 심장과 전투에 들어가게 되는데, HP 50, 공격력 6, 방어력 0로 비교적 약한 편이지만, '굉장한 공격'이라는 기술은 공격력 12의 무시무시한 공격이니 주의하자. 도가본의 심장이 파워업을 하면, 레사레사로 마리오를 숨기도록 하자. 그리고 레사레사가 '투명하게'를 사용하면 한 턴을 쉬게 되므로 중간에 방어를 하면서 스타 파워를 사용하도록 하자. 거의 물리칠 때가 되면 도가본의 심장이 도망친다. 도가본의 심장을 쫓아가면 도가본과 합체를 하여 다시 전투에 들어가게 되므로 미리 회복을 해두자. HP는 10, 공격력 4, 방어력 0 이며 엉덩이 찍기의 공격력은 6이다. 도가본에게 승리를 거두게 되면 자기는 이제 더 이상 불사가 아니라며 징징 짜면서 사죄의 뜻으로 지금까지 먹었던 테레사들을 토해낸다. 그리고 울면서 어디론가 떠나고 테레사 저택의 집사인 세바스챤이 별의 요정을 가지고 나타난다. 이걸로 스테이지 3 클리어.



드러운 놈

또 다시 키노코 성

팅크는 불사신 도가본을 무사히 무찔렀는지 걱정하고 있다. 피치도 상당히 걱정을 하는데 그 때 팅크가 정보를 수집하러 가자고 한다. 이번에도 역시나 쿠파의 방으로 가자. 그 시각 쿠파의 방에서는 카메크 할매가 도가본 녀석이 마리오에게 당했다는 것을 설명하고 있는데 몇 번이나 말해도 쿠파는 못 알아듣고 있는 모양이다. 쿠파는 불사신인 도가본이 어떻게 당했냐며 큰소리를 치고 있을 때, 뒷벽에서는 피치가 나오고 있는 중이었다. 그러면서 쿠파는 마리오 녀석이 어떻게 불사의 비밀을 알아냈냐며 다시 한 번 분노를 한다. 그러면서 카메크 할매는 이번엔 마리오를 어떻게 혼내줄 수 있는지 빨리 생각해보자고 한다.



이번에야말로 걸리는구나!

카메크 할매 : 마리오의 다음 목적지는 헤이호의 장난감나라로 무조건 가게 되어있습니다.

쿠파 : 그러면 거기서 마리오를 요격하면 어떨까? 하지만 그냥 아무렇게 해치워버리면 재미가 없단 말이야. 그 녀석의 약점을 발견해서 열받게 만들어야돼. 카메크 할매. 마리오가 어떤 것을 질색할까? …… 응? 우와앗!! 어어어어 어째서 피치 공주가 이런 장소에 있는 거냐! 보초는 뭘 하고 있었던 거냐!! 아냐… 잠깐…? 이것 참 피치 공주여. 정말 때맞춰 잘 왔소이다. 본인은 지금 마리오의 약점에 관해서 생각해보고 있었소. 피치 공주여. 마리오의 약점을 본인에게 알려주오. 꼭 사실대로 말해주시오. 마리오가 질색하는 것은 다음 중 뭐지?

① 쿠리보 ② 가본병 ③ 버섯(아무거나 선택. 필자는 ③번)

쿠파 : 으음… 그렇군. 그거였어. 그러면 그것말고 싫어하는 것은 뭐지?
① 쵸로폰 ② 해머 브라더스 ③ 벼락 으악 (아무거나 선택. 필자는 ③번)

쿠파 : 흠흠… 자아 그럼 이 중에서 싫어하는 것은 어떤 것이지?
① 산보 ② 토게노코 ③ 후레쉬 쥬스 (아무거나 선택. 필자는 ③번)

※참고 : 객관식에 올라와있는 물품(?)들 해설
①번은 대체적으로 약한 몬스터
②번은 대체적으로 강한 몬스터
③번은 HP, FP를 회복시켜주는 아이템이나 공격용 아이템들

쿠파 : 오옷! 이걸로 확실하다. 카하하하하하하핫!! 싫어하는 것들을 마리오에게 던져주면 이번에야말로 녀석을 무찌를 수 있다! 듣고 있었는가? 카메크 할매여. 즉시 준비를 시작하라.


쿠파는 뇌가 있는 것일까?

쿠파와 카메크 할매는 이제 마리오를 잡아내는 것은 시간문제로 생각하는 듯 상당히 들뜬 상태고 피치를 다시 방에 가둔다. 물론 팅크도 이틈을 타서 빠져 나온다.

퓨우퓨우 언덕의 풍차

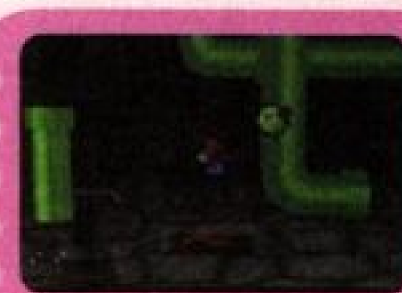
마리오에게 구출된 별의 요정 할은 마리오의 스타파워를 3으로 올려주고 '별 내리는 밤(ほしのふるよる)'이라는 별의 요정의 기술을 전수시켜주고 별의 나라로 떠난다. 이제 다시 퓨우퓨우 언덕을 내려가 미망의 숲을 건너 키노코 타운으로 되돌아가자. 가는 길에 코왓파 녀석이 다시 도전하는데, 이번엔 날개까지 무장하고 나타난다. HP는 무려 40에 공격력은 5, 방어력은 1이다. 점프공격이나 공중공격이 가능한 동료가 좋지만 레사레사는 파워가 약하므로 모두 가드를 당하기 때문에 사용하지 말도록…(쿠리보의 파워 업 공격이 좋을 듯하다).


그렇다. 단단히 걸린 것이다.

키노코 타운

미망의 숲을 빠져 나오면 저번에 테레사들을 없애달라고 부탁한 키노피오로부터 마을에 헤이호들이 나타나서 마을 사람들을 괴롭힌다는 이야기를 듣게된다. 그리고는 캐쉬의 집에서 후라이팬을 가지고 도망가는 헤이호를 발견하게된다. 여하튼 마을 곳곳을 돌아다니며 키노피오들을 괴롭히는 헤이호들을 때려주자. 마리오의 집에도 헤이호가 있으니 가서 혼내주자. 그리고나서 예전에 겟소와 싸웠던 토관으로 들어가서 나무를 엉덩이로 찍고 아래로 내려가서 왼쪽으로 진행하자. 그곳에 있는 적들을 모두 물리치면 테레사의 별장과 연결된 파이프가 생기게 된다. 그리고 다시 키노코 타운으로 올라와서 서쪽으로 가보자. 그러면 팅를 을 만날 수 있다. 그리고 가장 왼쪽에는 빈집이 있는데, 여기서 레사레사를 이용해서 숨어 있으면 헤이호가 아무도 없는 줄 알고 비밀 통로로 몰래 빠져나간다. 이제 마리오도 이곳으로 들어가서 점프대를 밟아보자.


귀염둥이 몬스터 헤이오. 드디어 등장!


아예이~ 테라사 저택과 연결하러 가자~


아니 이런 곳에…

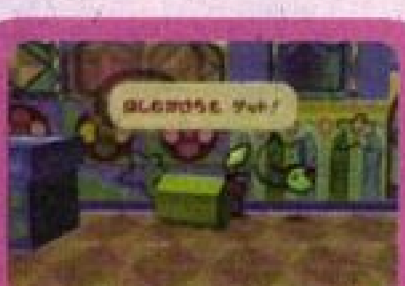
스테이지 4 -돌격! 장난감나라

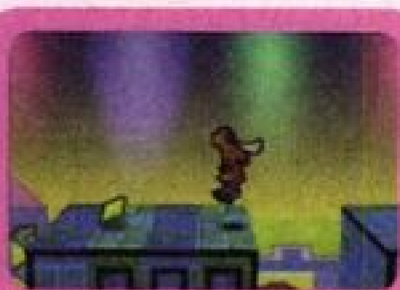
장난감 나라 ↔ 키노코 타운

일단 오른쪽으로 진행하자. 그럼 카메크 할매가 진짜 버섯을 가져다 놓는 것을 볼 수 있다(만약 버섯이 아니라면, 쿠파가 피치에게 질문한 첫 번째 문제의 답으로 놓는다).


이놈들 진짜 바보아니?

별 모양의 박스는 엉덩이로 찍으면 더 높이 점프할 수 있게 해준다. 이 박스들을 잘 이용해서 우측 끝에 가서 열쇠를 얻으면 끝이다. 이곳에는 별의 조각도 2개나 있으니 꼭 찾자. 그리고 다시 스테이션으로 가자.


별의 조각 하나

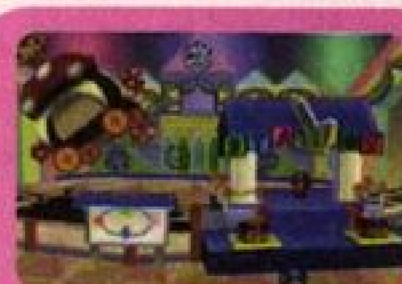

별의 조각 둘

이번엔 왼쪽으로 진행하자. 진행하다보면 상자 앞에서 비켜주지 않는 검은 헤이호가 있는데, 자신과 싸워서 이기면 비켜준다고 한다. 싸운다고 하면 자기는 강하다면서 말리는데, 무시하고 전투에 들어가자. 'たたかう(싸우다)'를 2번 선택하면 된다. HP 50, 공격력이 12라는 어마어마한 녀석이다(방어력은 0). 주의가 필요하며, 레사레사로 '투명하게' 나 핑키의 폭발을 사용하여 전투에 임하자. 승리하게 되면 보물상자에서 파워 플러스(공격력 +1)라는 뱃지를 얻게 된다.


블랙 헤이오. 임정니다.

그리고 계속해서 좌측으로 진행하자. 마을에서 갖가지 물건들을 가지고 달아난 헤이호들이 여기 전부 있으니 잡아서 아이템을 탈취하자. 그 중 계산기는 로텐의 상점의 주인 것이므로 지금 나가서 가져다주자. 그리고 키노코 타운 서쪽에 있는 상점에다가 아까 전 얻은 열쇠를 가져다주도록 하자. 상점에 열쇠를 가져다주면 감사의 뜻으로 창고를 개방하는데, '장난감 기차(おもちゃのでんしゃ)'를 얻을 수 있다. 다시 장난감 나라 입구로 가서 입구(상자) 앞에서 장난감 기차를 상자 안으로 집어넣으면 기차가 없어서 운행을 못하던 블루 스테이션 역에 기차가 닿아있다. 이제 다시 장난감 나라로 들어가서 블루 스테이션 앞에 있는 화살표 중 오른쪽 것을 해머로 치고 기차를 타자.


이게 그냥 장난감 기차일까나?


바깥에서는 장난감이지만 상자 안에서는~

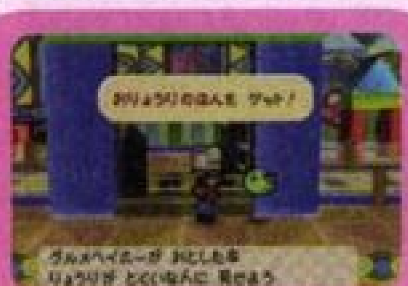
핑크 스테이션에 도착하면 화면 우측에서 편지 보따리를 발견하게 된다. 그리고 역 주변의 키노피오가 말하길 어떤 헤이호가 후라이팬을 가지고 오른쪽 방향으로 갔다고 하니 그쪽으로 가자. 그러면 후라이팬이 있는 자리에 우리의 사랑스러운 카메크가 아이템을

두고 간다(역시 피치가 대답한 것을 놓는다). 그리고 위로 올라가게 되면 '데미지 할'의 뱃지를 얻게 된다. 그리고 계속 왼쪽으로 진행하다보면 길이 막혀있는데, 빨간 헤이호들이 벽을 밀고 나올 때 반대쪽으로 돌아 들어가서 계속 왼쪽으로 가자. 그러면 뱃지(불 속성의 적에게 공격력 +2)와 후라이팬을 얻을 수 있다.


편지보따리를 우체국에 가져다주면 별의 조각을 준다

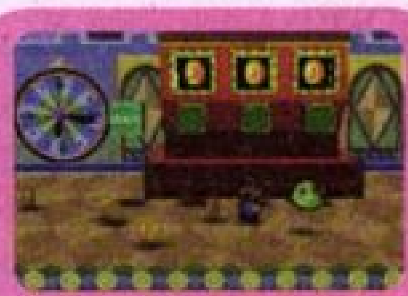
그리고 다시 역으로 나와 왼쪽으로 진행하자. 가다보면 뚱뚱보 헤이호가 맛있는 음식을 주면 길을 비켜준다는데, 어떤 아이템도 통하질 않으니 다시 키노코 타운으로 나와 캐쉬에게 후라이팬을 주면 감사의 뜻으로 만들어 주는 케이크를 가져다주자. 그러면 막 난리를 피다가 '요리의 책(おりょうりのほん)'을 남겨두고 어디론가 사라진다. 이제 위쪽으로 올라가서 오른쪽으로 진행하자. 오른쪽 끝에 있는 레버를 당기면 끊겨진 철로가 다시 이어져서 다음 역으로 이동 할 수 있게 된다. 이제 그린 스테이션으로 가자.


케이크가 그렇게 맛있나?

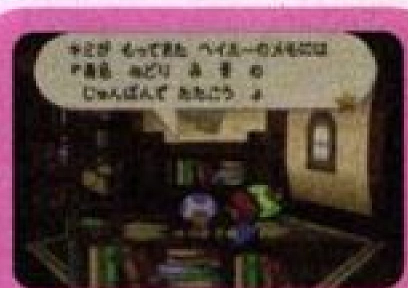

요리의 책을 캐쉬에게 주면 엽성(?) 음식을 만들어준다

먼저 역 주변의 키노피오에게 말을 걸면 책을 가진 헤이호가 오른쪽으로 갔다는 말을 들을 수 있다. 역시 오른쪽부터 가자. 정말 똑똑한 우리의 카메크가 이번엔 책 옆에 후레쉬 쥬스를 놓고 간다. 이제 컨베이어 벨트를 타고 오른쪽으로 진행하게 되는데 철망 때문에 진행이 불가능하므로 레사레사를 이용해서 이동하자.


레사레사의 특기를 이용해서 통과


돈놀이도 하고~

오른쪽 끝까지 진행해서 얻는 최종 결과물은 '읽을 수 없는 메모(よめないメモ)'와 '사전(じしょ)'. 밖으로 나가 키노코 타운의 학자에게로 가져다주자. 그러면 학자가 읽을 수 없는 메모를 사전을 통해 해석해주는데 내용은 '황색 녹색 적 청의 순서로 때려라' 라고 한다. 그리고 뚱보 헤이호에게서 받은 요리의 책을 캐쉬에게 가져다주자. 그러면 아이템의 합성요리가 가능해진다. 이제 다시 그린 스테이션으로 가서 역 앞에 있는 박스들을 황, 녹, 적, 청의 순서로 때려보자. 그러면 종착역인 레드 스테이션으로 갈 수 있다.

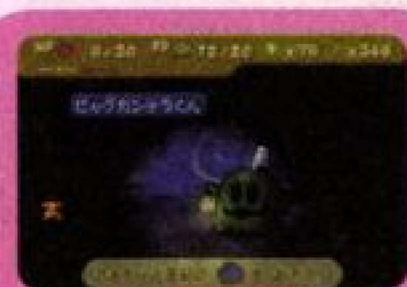

이 사람에게 메모장과 사전을 주자


순서는 황색, 녹색, 적색, 청색 순으로~

이번엔 반짝반짝 빛나는 카드(별의 요정을 봉인한 카드)를 가지고 있는 헤이호가 오른쪽으로 갔다고 하니 오른쪽부터 가자. 일단 오른쪽에 가게되면 헤이호가 장난감 건물 뒤로 숨는데 핑키로 이 건물을 부수면, 수많은 헤이호들이 도망간다. 그 다음엔 점프대로 큰 블록 위로 올라가서 카메키의 기술로 아이템을 얻자. 그리고 가장 오른쪽에 있는 장난감 건물 속으로 들어가면 아무 것도 안보이므로 레드 스테이션 왼쪽으로 일단 가자.


카메키의 용도는 아이템 얻기?

그 쪽에는 슈퍼 블록도 있으므로 잘 이용하자. 그리고 오른쪽 끝의 방으로 가면 빅칸테라군과 싸우게 되는데, 아무 것도 안보이므로 램프를 공격해서 좀 더 밝아지도록 한 다음에 싸우자. 레사레사의 연타공격으로 화면을 밝게 한 다음 마리오의 점프공격이 적격이다. 빅칸테라군을 무찌르고 나서 램프를 망치로 깨주자. 그럼 아기 불꽃(이름은 아카린)이 나오는데 마리오를 알아보며 '히어로', '멋있다' 등등의 말을 한다. 그러면서 마리오의 동료가 되어준다. 자 이제 아까 전 그 어두운 방으로 가자. 그리고 헤이호들이 부순 벽으로 들어가자. 이제 보스전이다.


레사레사의 연타로 환하게 한 다음 점프공격!

먼저 헤이호 졸개 군단과 싸움을 하게 되는데, 데미지 1에 1마리의 헤이호들이 떨어져나간다. 이들을 다 물리치면 죽마 헤이호와 대결하게 되고, 또 물리치면 토템헤이호와 전투하게 된다. 이 녀석도 물리치면 이제 진짜 보스(장군 헤이호)와의 대결이다. HP는 30, 공격력 4, 방어력 2의 능력이며 장난감 탱크의 전기공격은 데미지가 5나 되지만 동료에게도 2의 데미지를 입힌다. 따라서 먼저 전구(HP 10)부터 부수는 것이 유리하다. 전기공격을 못하게되면 장군 헤이호가 폭탄만 던지는 공격이 전부일 뿐이다. 가장 유리한 동료는 파괴력이 좋은 핑키로 폭발 공격으로 전구와 헤이호를 동시 공격하는 것이 좋다. 장군 헤이호를 물리치게 되면 별의 요정을 구하면서 스테이지 클리어!


이건 헤이오가 아니라 저글링 캐릭터!

역시나 또 다시 키노코 성

이제 다시 피치의 성조사가 시작된다. 마찬가지로 쿠파의 방으로 가서(이젠 스킵까지…) 중앙 홀로 나가서 식당으로 가자. 식당에 가게되면 장난감 나라의 뚱보 헤이호가 있다. 그는 피치보고 맛있는 음식을 해주면 쿠파에게 도망친 사실을 이르지 않겠다며 피치에게 요리를 부탁한다. 그러면서 뚱보 헤이호는 바로 아래층에 주방이 있다면서 아래층으로 갈 수 있는 열쇠를 준다. 이제 먹을 것에 환장한 헤이호를 위해 아래층으로 가자.


이런 놈 때문에 쿠파가 횡성 지고 사는 거다

일단 아래층의 가장 오른쪽에 있는 방에 가면, 그곳은 키노피오의 방인데 여기서 뱃지를 얻을 수 있다. 이제 주방으로 가자. 가장 먼저 팅크가 요리책을 읽어주는데, 요리 이름은 '스페셜 딸기 케이크'. 요리 방법을 소개하겠다. 한 번호를 실행하고 나서 꼭 팅크에게 '예(はい)'라고 대답하자.

① 설탕(さとう)과 달걀(たまご)을 사발(ボウル)에 넣는다.

② 사발에 들어간 것들을 휘저어서 섞는다. 이때 A버튼을 10초간 많이 연타할수록 잘 섞인다.

③ 밀가루(こむぎこ)와 버터(バター)를 사발에 넣는다.

④ 만들어진 반죽을 오븐에서 30초간 굽는다. 가능하면 30초를 시계로 재자.

⑤ 마지막으로 크림(クリーム)을 씌운 다음, 딸기(イチゴ)로 완성하자.


케이크 완성~

NINTENDO64

똥보 헤이호에게 딸기케이크를 가져다 주면 이토록 맛있는 케이크는 처음 먹어 본다며 피치에게 정보를 준다. 별의 요정 중 하나는 남쪽에 있는 섬 '장볼섬'의 쿠츠쿠츠 화산에 있다고 하면서 마리오에게 가르쳐주어도 괜찮다고 한다. 하지만 파이어 쨋군이라는 굉장히 무서운 괴물이 별의 요정을 망보고 있다고 한다. 똥보 헤이호는 자기는 마리오를 미워하지 않기 때문에 가르쳐주라고 한다. 그러면서 어디론가 사라진다. 역시 팅클은 마리오에게 이 사실을 가르쳐주러 가고…. 허나 갑자기 문 밖에서 누군가 방 안에서 큰소리로 대화한다며 카메크 할매가 들어온다. 그리고 역시나 피치는 잡혀간다.

키노코 타운

한편, 마리오는 별의 요정 닐에게 감사의 뜻을 받고 있다. 감사의 뜻은 스타파워 게이지의 증가와 '힘을 빼라(ちからをぬいて)'라는 기술을 가르쳐주는 것이었다. 이 기술은 적 전체의 공격력을 낮춰버리는 기술이다. 그리고 팅크가 나타나는데, 닐이 말하길 별의 나라에서는 팅크가 후레쉬한 영 보이라고 한다(쿨럭). 어쨌든 닐은 떠나고…. 팅크도 마리오에게 정보를 전해주고 떠난다. 이제 키노코 타운의 가장 서쪽(물이 있는 곳)으로 가면 거대한 고래가 있는데 이 녀석의 등위로 올라가 엉덩이로 찍어주자. 이 고래는 뱃속에서 무언가가 날뛰고 있어서 굉장히 아프다며, 마리오에게 도움을 청한다. 그리고는 입을 벌리는데… 일단 들어가 보자. 들어가면 굉장히 어두우므로 아카린을 이용해서 뱃속을 밝히자. 뱃속에 들어가면 케무시라는 녀석이 사방으로 뛰어다니고 있는데 이 녀석과 전투를 하자. 케무시는 무기를 사용하지 못하게 하는 기술과 천장에도 매달리므로 주의하자. 특히 선제공격을 아카린의 마비 플래시를 사용해서 기선을 제압하자. 전투가 끝나면 케무시는 자의로 들어간 것이 아님이 판명된다. 어쨌든 고래는 감사의 뜻으로 수영이 가능한 어디든지 데려다 준다고 한다(수영이 특기란다). 그 때 옆에 있던 찰스가 장볼섬에 가자고 한다. 그리고 옆에 있던 동료도 어차피 팅크도 가라고 했으니 가자고 한다. 옆에 있는 고래도 장볼섬에 갈 수 있다고 하는데…. 일단 준비를 하고 출발하자.



이 녀석이 케무시



남쪽 바다로 가자~

스테이지 5 -남쪽 바다의 장볼섬

장볼섬

장볼섬에 도착하면 고래가 키노코 타운에 돌아가고 싶으면 자기에게 이야기를 하라고 한다. 그리고는 찰스가 구츠구츠 화산을 보라며 혼자 가버린다. 찰스의 뒤를 따라서 오른쪽으로 진행하자. 그리고 도중도중에 빙글빙글 도는 꽃을 볼 수 있는 데 그 꽃 위로 올라가서 Z버튼을 누르면 높이 올라갈 수 있다.

갑자기 어디선가 들려오는 구원의 목소리! 찰스가 트로피컬 쵸로폰에게 당하고 있는 것이 아닌가! 어서 도와주자. 트로피컬 쵸로폰은 흡혈 공격을 하므로 주의하자. 그리고 계속 오른쪽으로 진행하면 요시 마을이 나타난다.

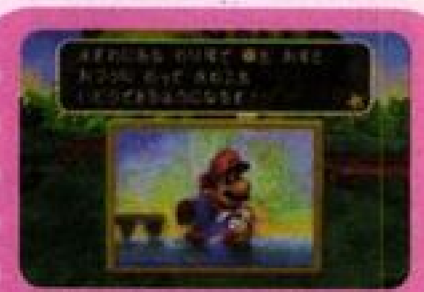
요시 마을

요시 마을로 들어가서 한 번 둘러보고 오른쪽으로 계속 진행하면 이번엔 찰스 박사가 쨩 댄서(헤이호가 아니다)에게 당하고 있으니 도와주자. 그리고 계속 오른쪽으로 진행하게되면 화산의 입구가 보이는데 그곳까지는 갈 수 없기 때문에 일단 마을로 되돌아가자.

요시 마을에서는 아이들이 사라졌다며 소동이 일어나고 있었다. 촌장에게 물어보면 모두 정글로 가버렸다는데…. 그곳은 위험한 곳이라며 마리오에게 도움을 청한다. 그리고 왼쪽으로 진행하자. 나무 위에는 장난꾸러기 요시아이들이 푸크를 나무 위에다가 올려놓고 도망가버려서 곤란한 상태이다. 해머로 나무를 여러 번 쳐서 푸크를 도와주면 동료로 들어오게 된다. 이곳에서 푸크의 특기인 수영을 조금 연습하고 다시 왼쪽으로 진행하자. 이제 이곳에서 어린 요시들을 찾아내자.



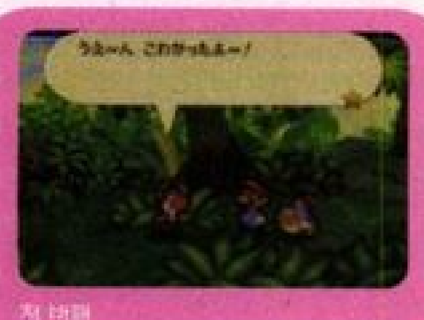
이 인디안 요시가 촌장(추장이 아니고?)



푸크도 동료로~

정글

설명하기가 무척 까다로우므로 사진으로 설명하겠다.



첫 번째



두 번째



세 번째



네 번째



다섯 번째

어린 요시 다섯 마리를 전부 찾았으면 촌장에게 가자. 그러면 촌장에게서 '큐쨩의 상(キューちゃんのぞう)'를 받을 수 있다. 이 물건을 아까 전 어린 요시들을 만날 때 발견한 펭귄 석상의 빈곳에다가 놓아보자.



이 지역의 수호신 격인 큐쨩의 상을 받았다.



여기의 큐쨩의 동상에 큐쨩의 상을 끼어넣자.

그러면 뒤에 길이 열리고 계속 진행하다 보면 바닥에서 물이 솟구쳐 올라오는 곳이 있는데 그 구멍을 파란 박스로 모두 막아보자. 그 다음으로 넘어가면 나무에 넝쿨이 있으니 그 중 하나를 잡아당기면 길이 생긴다. 그 다음에는 포이즌 쨋군과 화이트 카메크와 대결하는데, 화이트 카메크를 먼저 처단하고 그 다음에 포이즌 쨋군을 처리하도록 하자. 이제 거대한 나무가 나오는데, 위로 올라가자.



중간에 들어가기 전에 미끼를 얻고 들어가라.

나무 정상(?)으로 올라가게 되면 킹 큐쨩이 조그만 큐쨩들을 불러모은다. 그리고는 어디론가 떠나는데…. 한번 따라가 보자. 고맙게도 큐쨩들은 화산까지 길을 만들어주고 짐만 되는 찰스 박사도 어느새 합류한다. 이제 화산으로 가야하는데…. 그전에 요시 마을이 코앞이므로 준비를 하고 화산으로 가자. 예전에 블랙 헤이호와 싸워서 얻었던 불 속성의

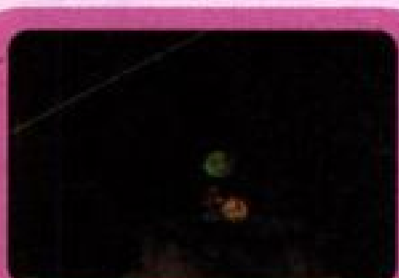
적에게 강한 뱃지를 장비해두자.


큐짱 마음도 예쁘고 얼굴도 귀엽고~ 꼭 누구 닮았군!

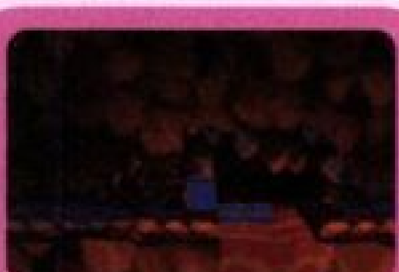

게다가 울트라 스톤까지~

구츠구츠 화산

화산에 들어서게 되면 팻군이 나타나서 마리오를 확인하고 사라진다. 계속 진행하면 찰스 박사가 고맙게도 이곳이 위험한 곳이라는 것을 행동으로 직접 확인시켜준다. 계속 오른쪽으로 진행하도록 하자. 이윽고 로프를 타고 진행하는 곳이 나오는데 로프를 끝까지 타고 오른쪽으로 진행하면 슈퍼블록을 얻을 수 있다. 그리고는 다시 왼쪽으로 나와서 아래쪽으로 진행하자. 다시 로프를 타고 내려가게 되는데, 도중에 점프하면 불 속성 공격의 데미지를 감소시키는 뱃지를 얻을 수 있다.


타이밍을 잘 맞추자

그 다음 아래로 내려와 왼쪽으로 진행하자. 그러면 용암이 흘러내리는 곳이 있는데 파렛타로 건너가서 파란 박스로 용암을 막아버리자.


이렇게~

그리고는 아래로 내려와서 왼쪽으로 계속 진행하자. 이번엔 파란 블록으로 용암을 2칸 채운 뒤 파렛타를 이용해서 건너가야 한다. 이제 울트라 해머를 얻게 되는데, 공격력이 상승하며 메탈 블록도 제거 할 수 있다. 이제 다시 오른쪽으로 나와 오른쪽 아래쪽의 입구로 들어가면 뱃지를 얻을 수 있고, 얻고 나면 다시 나와 오른쪽 위로 진행하자. 아까 전 로프를 타고 내려온 곳으로 오면 오른쪽은 진행할 수 없으니 점프대를 밟고 위로 올라가자. 그리고 막힌 곳을 뚫고 진행하자. 여기서도 로프를 타고 내려오다가 뛰어내려야 하는데, 위에서 약한 빛이 비춰지는 곳에서 점프를 하게되면 슈퍼블록을 얻게 된다.


여기서도 타이밍 승부! 유난히 밝은 곳에서 점프하라!

그리고 다시 위로 올라가 로프를 타고 끝까지 진행해서 오른쪽으로 들어가면 돌이 굴러오므로 스핀으로 재빨리 피하자. 그리고 계속 오른쪽으로 진행하면 오른쪽 끝에 있는 파란 박스를 이용해서 화면 좌측의 메탈 박스가 있는 곳으로 올라가자. 그리고 메탈 박스를 전부 부수고 나면 돌이 굴러오므로 스핀으로 재빨리 피하자. 그리고 오른쪽으로 계속 진행할 수 있게 된다. 그러면 찰스가 먼저 길을 떠나는데 그쪽으로 가기 전에 아래로 내려가서 세이브를 하고 찰스의 뒤를 쫓아가자. 아이템을 얻고 다시 밑으로 내려가서 이제 보스인 파이어 팻군과 전투를 하자. HP는 40, 공격력 5, 방어력 0의 기본능력을 가지고 있으며 불구슬을 토해내는 공격을 한다. 그리고 그 옆에는 파이어 팻군의 조수가 있는데 최대 HP는 8, 방어력은 0, 작은 불 구슬 공격력은 4이다. 먼저 조수부터 없애는 것이 급선무! 동료로는 레사레사를 추천한다. 처음엔 약하므로 쉽게 이길 수 있는데, 이기고 나면 강화 버전이 나타나므로 주의를 하자. 강화 파이어 팻군의 기본능력은 HP 40, 공격력 7, 방어력 0이고 강화 조수는 HP 8, 방어력 0이며 푸치 팻군을 토해내어 다른 공격 유닛(?)을 만들어내며 따로 공격은 하지 않는다. 푸치 파이어 팻군은 HP 1, 공격력 6, 방어력 0이므로 무슨 일이 있어도 먼저 처리를 해야한다. 별의 기술 중 '유성공격'을 사용하거나 '빙글빙글 어지러워' 아이템을 사용함으로서 시간을 벌도록 하자(아이템은 푸치 팻군까지 등장했을 때 사용하자). 그리고 강화 버전은 불의 속성을 띄므로 불 속성에 강한 뱃지를 장착해두면 상당히 유리하다. 그리고 동료가 레사레사라면 공격 능력은 전무하므로 '투명하게' 기술을 잘 활용하도록. 파렛타의 '파렛타 슈트'로 파이어 팻군을 공격하는 것도 좋다. 무엇보다 꼭 알아야할 점은 이 셋을 쓰러뜨리는 시간에 간격이 생기면 부활한다는 점을 명심해두자(조수부터 쓰러뜨린 경우). 파이어 팻군을 먼저 쓰러뜨리면 스테이지 클리어. 클리어 후에는 화산이 폭발하므로 별의 요정 넬을 따라가도록 하자. 그리고는 찰스가 찾던 보물을 발견하게 되는데, 어쨌든 화산 폭발로 보물은 다음 기회로 기약하게 되었다.


상당히 짜증나는 보스다

결국 키노코 성

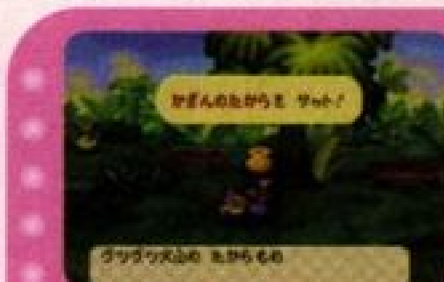
이번엔 피치가 여러 사정으로 퀴즈를 풀게 된다. 문제와 그 해답을 여기에 적어보겠다.

문제 (1) 장볼섬의 화산에 있는 보스의 이름은? ②
① 노코 브라더스 ② 파이어 팻군 ③ 쿠리 할아버지
문제 (2) 현재 오즈온님께서 별의 요정을 잡아두고 있는 곳은 어디입니까? ①
① 플라워 랜드 ② 키노코 타운 ③ 쿠리마을
문제 (3) 사막의 이리빈 유적에 있는 둥글고 사나운 녀석의 이름은? ③
① 노코노코 ② 쿠리보 ③ 왕왕
문제 (4) 플라워 랜드에 갈 수 있는 방법은?①
① 플라워 게이트를 지난다 ② 기도한다 ③ 소리지른다
문제 (5) 쿠파님이 가장 좋아하는 사람의 이름은? ③
① 카메크 할매 ② 마리오 ③ 피치 공주
문제 (6) 플라워 랜드와 관계가 있는 것은? ①
① 꽃 ② 쿠리보 ③ ?블록
문제 (7) 잘생기고 무적이고 모두의 존경을 받는 사람은? ②
① 노코브라더스 ② 쿠파 ③ 마리오
문제 (8) 미망의 숲에서 살고 있는 것은? ②
① 큐짱 ② 티라사 ③ 도기본
문제 (9) 키노코 타운의 우체국에서 약간 남쪽에 있는 것은? ①
① 플라워 가든 ② 노코노코 마을 ③ 풍차
문제 (10) 키노코 성은 지금 어디에 있나? ①
① 천공의 쿠파성의 위에 ② 지하의 물속에 ③ 땅끝의 시무이시무이 마을

퀴즈 대회에서 우승을 하게 되면 '로얄 제리'를 받게 된다. 그리고 기념품으로 변신 우산을 받게되고 이때 쿠파가 들어와 역시 잡혀가게 된다.

장볼섬

찰스는 못내 아쉬워하고(보물) 넬은 다시 마리오에게 감사의 뜻을 표한다. 마리오의 스타 파워 게이지가 5로 상승하고 '언니의 키스(おねえさんのキス)'를 얻게 된다. 이 기술은 마리오의 HP를 회복시켜주는 기술이다. 그리고는 넬 역시 별의 나라로 떠난다. 이제 요시 마을의 왼쪽으로 진행해서 화산 폭발과 함께 떨어진 보물 상자를 열면 '화산의 보물(かざんのたから)'을 얻게 되는데 이것은 찰스에게 가져다주고, 이상한 씨앗을 얻도록 하자. 그리고 키노코 타운으로 가자. 키노코 타운으로 가기 위해 고래 등에 타고 출발하게되면 키노코 월드에서 장볼섬까지 마리오에게 복수하기 위해 헤엄쳐온 코왓파는 좌절하고 만다.


이걸 찰스에게 주면 이상한 씨앗을 얻을 수 있다

키노코 타운

어쨌든 이곳에서 코왓파와 전투를 하게 된다. 하지만 바다를 건너오느라고 체력이 떨어진 코왓파는 절반의 HP인 20으로 마리오와 전투하게된다. 이제는 날개에다 뿔까지 달고 나오는데…. 공격력은 6, 방어력은 1이다. 뿔 때문에 해머던지기 공격을 하거나 뿔 내성(?)있는 뱃지를 미리 달아두자(섬에서 출발하기 전에…).

NINTENDO64


경험치 많이 주니까 용서해주자

그리고 키노코 타운의 호수로 가서 푸크를 이용해 별의 조각을 얻고, 파이프로 들어가자. 그러면 슈퍼 블록을 얻을 수 있다. 또 예전에 파란 파이프로 길을 열었던 곳으로 가서 푸크를 이용해 진행하면 이번엔 빅 겟소와 싸우게 된다. HP 70, 공격력 5, 방어력 0으로 빨간색으로 변하면 공격력이 상승한다. 그리고 새끼 겟소를 내보내므로 빨리 빨리 제거하자. 전투에서 이기면 요시 마을과 연결된 파이프가 생긴다.


코왓파와 마찬가지로 상당히 질긴 거대 라 오징어들

그리고 계속 오른쪽으로 진행해서 아래쪽으로 연결된 파이프를 타고 내려가 오른쪽 벽을 퐁키로 파괴하자. 그리고 거기에 있는 사람한테 동전 64개를 주면 별의 조각을 얻을 수 있다. 그 사람에게 또 64코인을 주면 긴급 키노코를 받을 수 있다. 그리고 또 64코인을 주면 마리오보다 약한 적을 밟아 죽일 수 있는 뱃지를 얻게 된다. 그리고는 옆에 있는 파이프로 들어가서 문을 열고 진행하면 키노코 타운의 열리지 않는 집이 열리게 된다. 그리고 다시 파이프 안을 잘 돌아다니다보면 메탈 블록을 부수고 슈퍼 블록을 얻을 수 있는 곳도 있으니 잘 찾아보자. 그리고 플라워 가든으로 가서 씨앗을 주도록 하자. 그러면 플라워 게이트가 생기는데, 이곳이 꽃의 나라 플라워 랜드의 입구이다. 들어가면 스테이지 6으로….


플라워 게이트의 완성!

스테이지 6 –꽃과 구름에 둘러싸여

맨 처음 플라워 랜드에 들어서면 고목이 오즈몬이라는 녀석이 별의 요정을 잡아서 이 세계로 들어왔으며 구름의 힘을 빌려 태양을 가리고 게다가 비도 안와서 이 땅의 식물들이 괴로워한다고 말해준다. 고목의 말에 의하면 오즈몬은 구름 위에 있다고 한다. 구름 위로 올라가기 위해선 콩나무의 씨앗(マメのこのタネ)가 있어야 한다는데…. 하나코라는 이름을 가진 식물이 그 씨앗을 가지고 있다고 한다. 이곳에서 동쪽으로 가면 된다고 한다. 먼저 고목의 말대로 동쪽으로 가자. 그러면 심술이 나있는 하나코가 있는데 가뜩이나 태양도 비치지 않는데 플라워 쵸로프가 괴롭힌다며 혼내주라고 부탁한다. 이제 플라워 쵸로프들을 혼내주자. 그러면 하나코에게서 콩나무 씨앗을 받을 수 있다. 그러면서 하나코는 씨앗을 부드러운 흙과 맛있는 물로 예쁘게 키우라고 한다. 그리고 계속 동쪽으로 진행하면 우물이 말라있다는 것을 알 수 있다. 다시 고목에게로 가자. 그리고 하나코가 있는 곳에서 얻을 수 있는 빨간 앵두를 가지고 가자.


하나코의 부탁을 들어주고 콩나무 씨앗을 받자

고목이 있는 곳에서 남서쪽으로 가면 빨간 색의 물건을 주면 길을 열어준다고 하는데, 아까 전의 빨간 앵두를 주도록 하자. 그러면 왼쪽으로 진행할 수 있다. 이번에는 노란 앵두를 얻을 수 있으므로 마찬가지로 가지고 있자. 그리고 왼쪽 끝에는 유리라고 하는 꽃을 만나게 되는데, 이곳에는 부드러운 흙이 있는 곳이라고 한다. 여기서 부드러운 흙을 챙겨두자.


마음씨 좋은 유리는 부드러운 흙을 마리오에게 준다

다시 고목이 있는 곳으로 돌아와서 남동쪽으로 가면 역시 노란 색의 먹을 것을 원하고 있으니 노란 앵두를 주자. 여기서는 슈퍼 블록을 얻을 수 있다. 오른쪽 끝에 가게 되면 스이렌이라는 연꽃이 있는데 물의 돌(みずのいし)을 되찾아야만 한다고 한다. 그 돌은 마법의 돌로써, 물을 만드는 힘을 가지고 있다고 하는데 마리오에게 찾아달라고 부탁을 한다.


연꽃 스이렌은 물이 없어서 괴로워하고 있다

그리고 이쪽 지역에는 빛나는 팡지가 있는데 HP 20, 공격력 20, 방어력 1의 기본능력을 가지고 있는 몬스터로 도망을 잘 간다. 오기가 있는 사람이라면 한번 도전해보자. 다시 고목이 있는 곳으로 되돌아와서 이번엔 서쪽으로 가자. 그리고 마찬가지로 파란 앵두를 주자. 왼쪽 끝에서 두번째에 도달하면 쥬게무들이 덤비는데 도게조들을 던지므로 먼저 처단하자. 그리고 왼쪽 끝에는 바바라라고 하는 장미가 있는데 자기가 예쁘다고 물어보면 '예(はい)'라고 대답하자. 그러면서 내놓는 물건이 물의 돌! 하지만 바바라는 내놓질 않는데… 다시 유리에게 가보면 바바라는 너무 예쁜 것을 좋아한다며 '크리스탈의 열매(クリスタルのみ)'를 주며 물의 돌과 바꾸어 보라고 한다. 다시 바바라에게 가서 교환하자. 이제 스이렌에게 물의 돌을 주자. 그러면 연못에 물이 차기 시작한다. 스이렌은 감사의 뜻으로 마리오에게 '맛있는 물'을 선물한다. 그리고 비누방울 나무에서 비누열매를 챙겨두자. 그리고 북서쪽으로 가서 비누열매를 주면 계속 진행할 수 있다. 그리고 가장 끝에 도달하면 높은 건물이 나오는데 건물 뒤쪽으로 돌아가서 퐁키의 폭파로 길을 만든 후 진행해야한다.


여기를 폭파하자

건물 옥상에 올라가면 태양이 있는데…. 오즈몬 녀석이 구름구름 머신때문에 자신의 역할을 잃어버렸다는 것이 태양의 말이다. 여기서 동쪽으로 멀리가야 그 기계가 있다고 하니 그 쪽으로 가보자. 동쪽으로 가는 도중에 조나단을 만나게 되는데 이 녀석과 전투를 해서 이기게되면 동료로 들어오게 된다. 본명으로 들어온다.


원래 이름은 포코피라고 했다가 마이클이라고 했다가 이번에는 조나단이라고?

이제 고목이 있는 곳에서 북동쪽으로 가자. 포코피를 이용해서 가야한다. 포코피를 타고 가시에 들어가도 상관없으니 이리저리 엉덩이로 잘 찍어서 가자.


이번 기회에 자신의 지능을 테스트하자

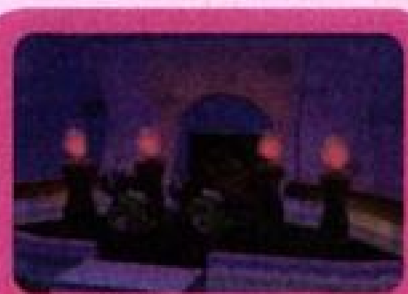

여기를 파괴하고 슈퍼 블록을 얻자

오른쪽 끝에 가보면 구름을 생산하는 기계가 있는데 적들과 전투해서 적들이 도망가면 해머로 부셔버리자. 그러면 하늘에 태양 빛이 비치기 시작하고 플라워 랜드의 식물들은 기뻐하기 시작한다. 무엇보다 태양 빛이 들어오니 이제 콩나무를 심을 수 있게 되었다. 고목나무 앞에 있는 갈색의 동그라미 원에 콩나무를 심자. 그러면 이제 오즈몬을 잡으러 구름 위로 갈 수 있게 된다.


콩나무를 심으면…

구름 위
구름 위로 올라가서 오른쪽으로 진행하면 오즈몬과 전투에 들어가게 된다. HP 60, 공격력 5, 방어력 0이다. 가끔 힘을 모아서 엄청난 공격력의 번개를 쏘기도 한다. 또 공격을 받으면 몸이 나뉘어져서 코구모가 만들어지기도 하는데 합체해서 HP를 회복시키는 경우도 있다. 이럴 기미가 보이면 핑키의 울트라 폭발 기술로 제압하자. 그러면 스테이지 클리어!

당연히 키노코 성
이번엔 피치 공주가 변신 파라솔을 이용해서 예전에 마리오와 만났던 곳으로 가는 것이다. 변신 파라솔의 이용방법은 변신하고 싶은 대상에 B버튼을 사용하면 된다. 마리오와 만났던 방의 정문에 도달하면 아래 아래층에 있는 녀석과 교대 시간이라며 열쇠를 맞기는데 교대할 녀석으로 변신해서 마리오와 만났던 곳으로 들어가자. 그리고 도서관 왼쪽 끝의 보초병에게 말을 걸면 아이템을 받을 수 있다. 일단 성 꼭대기로 올라가게 되면 카메크 할매가 모든 준비가 끝났다고


이 녀석으로 변신하고 보초를 교대하자

하면서 마리오가 별의 요정들을 구해도 상관없다고 한다. 어쨌든 피치 공주는 카메크 할매에게 정체가 들통나고 역시 잡혀간다.

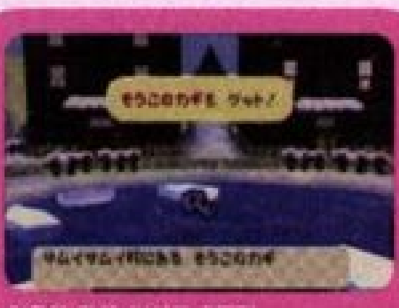
플라워 랜드
마리오는 별의 요정 텔에게 감사의 뜻을 받고 있다. 이제 마리오의 스타 파워는 6. '시간이여 멈춰라(じかんよとまれ)'라는 기술까지 익히게 된다. 이 기술은 적 전체를 마비시키는 기술이다. 그리고 텔도 별의 나라로 떠난다. 다시 키노코 타운으로 돌아가자.

키노코 타운
먼저 데아일의 집에 가게되면, 처음 보는 이상한 녀석이 있는데, '별이 태어나는 계곡'에서 온 녀석이라고 한다. 그곳에 가려면 아주 먼 북쪽의 땅 끝에 추운 지방에 있다고 한다. 계곡에 있는 스탈씨가 이 사실을 알려주라고 했다고 하며 먼저 가버린다. 데아일은 먼저 키노코 타운 지하 끝에 사무이 사무이 마을에 연결된 통로가 있다고 한다. 그 사무이 사무이 마을 앞에 별이 태어나는 계곡이 있다는데…. 일단 키노코 타운의 지하로 가자. 지하에 들어가면 예전에 가시 때문에 지나가지 못한 곳이 있는데 포코피의 특기로 잘 건너가서 파이프 안으로 들어가자.
그러면 울트라 부츠를 얻을 수 있다. 점프 중 A버튼을 누르면 토네이도 점프가 되며 점프력이 약간 높아지는 것을 잘 활용하자. 그리고는 다시 가시가 있던 곳으로 나와 오른쪽으로 진행하면 토네이도 점프로 안 보이는 길을 보이게 만들어서 이제 사무이 사무이 마을로 가자.


포코피의 활용방법

스테이지 7 —맨 끝의 땅으로

사무이사무이 마을에 도착하게 되면 왼쪽 끝에 있는 촌장의 집으로 가자. 촌장의 방에는 촌장의 몸은 조금도 움직이지 않고 쓰러져있다. 촌장의 손에는 '곤베에'와 관련된 메모가 남겨져 있다. 이 때 촌장의 부인이 들어오면서 쓰러진 촌장을 보고 뛰쳐나가더니 동네 사람들에게 펭귄 살인자가 있다고 소리치며 어떤 펭귄을 데리고 들어온다. 어쨌든 그 장소는 밀실이었고 마리오 외에는 들어온 자가 없으니 마리오가 살인자라는 누명을 뒤집어쓰게 되었지만, 그래도 억울하다면 자기의 힘으로 직접 진범을 잡아오라는 기회를 주기로 했다. 이제 촌장의 손에 있던 메모와 연관된 곤베에를 찾으러 가자. 가장 동쪽에 있는 곳에 왼쪽에 있는 집이 곤베에의 집. 그러나 아무도 없다. 그 옆의 오른쪽 집은 열쇠로 잠겨있는데, 오른쪽 집 앞에 있는 얼어붙은 호수를 토네이도 점프로 얼음을 깨고 푸크를 이용해서 열쇠를 얻자.



얼음을 깨고 열쇠를 GET!

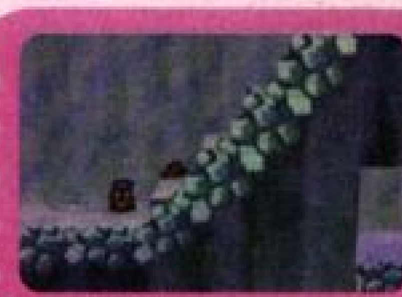
그리고 자물쇠를 따고 지붕으로 올라가 미끄럼을 타고 왼쪽 집의 굴뚝으로 들어가면 곤베에와 만날 수 있게 된다. 그리고 곤베에를 데리고 촌장의 집으로 가자. 그러면 형사로 보이는 펭귄이 메모와 관련해서 이 메모는 다잉 메시지라는데…. 어쨌든 그 형사같은 녀석은 진범을 곤베에로 지목하고 이 때 촌장이 깨어나게 된다. 촌장은 사건의 경위를 설명하며 바닥에 미끄러져서 기절했다는 것이다. 머리맡의 선물 꾸러미는 키노코 타운에서 사온 것으로 곤베에에게 주려고 했던 것이었다. 어쨌든 이걸로 사건은 결말이 나고, 이제 별이 태어나는 계곡으로 발길을 돌리자.

사무이사무이 설원
사무이사무이 설원에 들어서게 되면 가장 먼저 코왓파를 만나게된다. 이번엔 눈물겹게도 끝없는 수련을 통해서 마법까지 마스터하고 돌아왔다. HP는 50, 공격력 8, 방어력 1이다. 의외로 쉬우므로 가볍게 상대해주자. 계속 오른쪽으로 진행하면 어떤 몬스터가 길을 막는데 싸우겠다라고 대답하면 전투에 들어간다. HP 20, 방어력 0, 공격력은 알 수 없다. 승리하고 나면 별들이 모여 위장한 괴물이었다는 것을 알 수 있다. 그리고 오른쪽으로 계속 진행하면 별이 태어나는 계곡에 도착한다.


이 눈사람들을 눈여겨 봐두자

별이 태어나는 계곡
가장 먼저 계곡에 들어서면 반겨주는 것은 초대한 스탈. 자세한 이야기는 자신의 집에서 하자니 한번 가보자. 스탈은 이곳이 별들이 태어나 하늘로 올라가는 곳이라고 하는데 쿠파가 별의 나라에서 별의 지팡이를 빼앗아갔기 때문에 별의 나라에서부터 힘을 받고 있지 못해서 아기 별들이 하늘에 올라가지 못하고 있다는 말을 한다. 별의 요정들이 스탈의 꿈에 나와서 북쪽의 사무이사무이 산꼭대기에 있는 크리스타 신전으로 가라고 했다고 한다. 그곳은 별을 모시는 곳이라고 한다. 그곳에 가는 길은 아무도 모른다고 한다. 하지만 그곳에 가기 위한 열쇠 역할을 하는 물건이 이곳과 사무이사무이 마을에 있다고 한다. 그리고는 스탈은 마리오에게 '전설의 목도리(でんせつの マフラー)' 준다. 이것은 아까 전 설원을 올라올 때 보았던 6개의 눈사람에 사용하는 것이다. 이제 다시 사무이사무이 마을의 촌장을 만나러 가자. 촌장에게서 '굉장한 양동이(すばらしい バケツ)'를 받고 설원의 눈사람들을 알맞게 꾸며주면 사무이사무이 산으로 갈 수 있다.

사무이사무이 산
계속해서 산을 오르다보면 파란 !스위치를 카메키를 이용해서 쳐야하는 경우가 있는데 이때 가짜 카메키가 나타나서 서로가 진짜라며 막 싸운다. 틀리다고 생각하는 쪽을 해머로 때리자. 가짜를 맞추게 되면 베게베게와 싸우게 된다. 계속 진행하게되면 더 이상 올라갈 곳이 없는데 옆의 안 보이는 길로 빠져서 진행하도록 하자.


바로 이 잎길이다

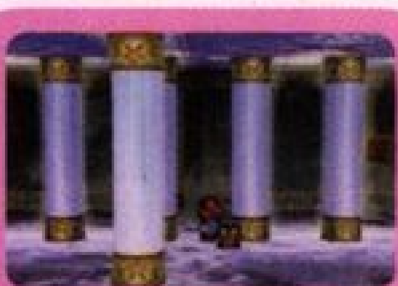
그러면 사당에 도착하게 되는데 안 보이는 벽을 통과해서 가면 크리스탈을 만날 수 있다. 크리스탈은 여러 가지 이야기를 해주는데 마리오는 잠이나 자고 있었

고… 여하튼 스타 스톤을 얻는다. 그리고 아까 전 더 이상 올라갈 길이 없던 곳으로 가서 스타 스톤을 끼우면 이제 정상으로 올라갈 수 있다.


여기로 들어가자

크리스타 신전

크리스탈 신전에 들어서면 남쪽에 있는 문으로 들어가서 오른쪽 끝으로 진행하면 열쇠를 얻을 수 있다. 그 다음 중앙 홀로 나가서 !를 밟은 후 열쇠로 문을 열고 들어가자. 그리고 굉키를 이용해서 들어가면 좌우 대칭의 방이 나온다(거울이 아니다). 좌측에서 3번째 기둥 다음에 유리가 없으므로 그쪽으로 들어가자.


여기로 들어가자. 지금까지 전부 눈속임이었던 것이다

그 다음에는 왼쪽 벽을 굉키로 파괴하자. 그러면 가짜 마리오를 만나게 되는데 역시 이들의 정체도 베게베게다. 그리고 다시 왼쪽으로 진행해서 왼쪽 끝의 문으로 들어가면 별의 조각을 얻을 수 있다. 그리고 북쪽의 문으로 들어가서 오른쪽 끝으로 가서 아이템을 얻은 후에 되돌아와서 나무를 부수고 아래로 내려가도록 하자. 왼쪽 끝에는 뱃지가 있다. 그리고 아까 열쇠를 얻었던 곳으로 되돌아가면 이 곳의 특성(대칭을 이루려는…)상 같은 위치에 아래로 내려가는 구멍이 생겨있다. 오른쪽으로 진행해서 벽을 폭파시키면 굉키가 무려 5개나 등장한다. 가짜를 판별해서 해머로 치도록 하자. 참고로 진짜는 오른쪽에서 2번째의 굉키이다. 그리고 폭파한 벽으로 들어가면 열쇠를 얻을 수 있다. !표 발판을 밟고 열쇠로 문을 열고 진행하자. 오른쪽 아래쪽에 있는 문으로 들어가서 화이트 도가본을 무찌르면 옆 칸의 석상도 사라지게 된다. 도가본과 싸울 때는 마법을 사용하는 카메크부터 처리한 후 해결하자. 도가본을 전부 무찌르고 건너편으로 가자. 건너편에는 빨간 ! 스윗치가 있는데 이것은 굉키의 폭발을 이용해서 건너편으로 옮겨가자. 그리고 계속 진행하면 건너편에서 마리오와 카메키의 행동을 그대로 따라하자. 그러면 마리오의 관계자들이 등장하는데…. 역시 카메키가 진짜이다. 파괴된 벽으로 계속 진행해서 오른쪽으로 진행하자. 건너편에 있는 녀석들은 마리오의 행동을 따라하니 카메키를 이용해서 파란 ! 스위치를 치자. 이제 건너편으로 가서 왼쪽으로 진행하자. 그리고 북쪽문으로 진행하면 석상이 있는데 이걸 뒤에서 밀고 아래로 들어가자. 아까 전과 마찬가지로 뱃지를 얻을 수 있으며 건너편에도 아래로 내려갈 수 있는 길이 생길 것이다. 한번 가보자. 그곳 아래의 오른쪽 끝에서 신전의 열쇠를 얻게 된다. 자물쇠를 열고 들어가자. 그리고 석상들을 발판에 맞추도록 하자. 건너편으로도 이동이 자유로우므로 진짜 몬스터에게 말을 거는 방향으로 몸을 돌리면 석상도 따라 움직이므로 이를 잘 활용하자. 전부 발판에 맞추게 되면 문이 생긴다. 문으로 들어가면 이제 보스전이다.


이 녀석들이 말을 거는 방향으로 몸을 트는 것을 잘 이용하자

파라레라라고 하는 보스의 기본 능력은 HP는 70, 공격력 6, 방어력 2의 굉장히 강한 보스다. 게다가 HP 20의 회복술도 사용한다. 특히 주변의 옵션(HP 1, 공격력 4)을 이용해서 공격을 하고, HP가 거의 다 떨어졌을 때는 분신공격을 한다. 이때의 공격력은 8. 역시 동료로는 아카린으로 두어 공격력 상승 같은 기술을 시도하는 것도 좋을 것 같다. 또 한가지 좋은 방법은 6번째 별의 기술을 사용해서 적이 움직이지 못할 동안 마리오는 별의 기술 게이지를 채우고 동료로 공격하고 적이 풀리면 또 걸고 하는 방법이 있다. 어쨌든 물리치면 스테이지 클리어!

예상대로 키노코 성

역시 피치는 마리오에 대한 생각뿐이다. 피치의 방으로 쿠파가 들어오더니 이제 마리오를 단념하라고 한다. 이 때 카메크 할매가 들어와서 마리오가 7인의 별의 요정을 구했다는 소식을 쿠파에게 알려주자 쿠파가 기겁을 하며 할 수 없다며 마리오를 쿠파성에 묻어버리자고 한다. 피치에게도 마리오가 당하는 모습을 천천히 구경하라며 다른 곳으로 끌고 간다.

크리스타 신전

역시 이곳에서는 별의 요정 달에게서 힘을 받는다. 스타 파워가 7로 상승하고 '그리고 별님을 위해서(そしておほしさめに)' 라는 기술을 배우게 된다. 이 기술은 적 전체를 별로 바꾸는 기술이다. 그리고 달은 마리오에게 별이 떨어지는 언덕에서 별의 나라로 갈 수 있는 길이 있다고 전해준다. 그 길의 이름은 스타로드. 그리고는 달도 떠난다. 이제 별이 떨어지는 언덕으로 가자.

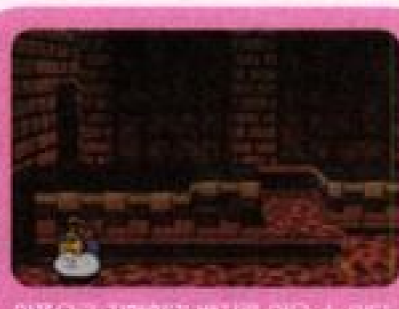
별의 나라

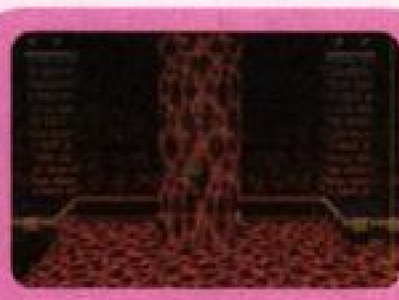
별이 떨어지는 언덕에 도착하면 스타로드가 생긴다. 올라가서 오른쪽으로 계속 진행하면 별의 나라에 도달하게 된다. 별의 지팡이를 모셔두었던 곳으로 가면 7인의 별의 요정들이 반긴다. 그리고 7인의 별의 요정들이 힘을 합쳐 마리오에게 '스타 플래시' 라는 기술을 전수한다. 이 기술은 별의 지팡이의 힘을 부정할 수 있는 능력을 가지고 있다고 한다. 그리고 쿠파성에 갈 수 있도록 별의 배를 만들어준다. 마리오가 배를 타고 하늘을 날고 있는 동안 키노코 월드의 사람들은 소원을 빈다(마리오가 탄 배가 유성인줄 알고…). 그리고 쿠파의 성에 도달하게 된다.

스테이지 8 -대결! 대마왕 쿠파

쿠파성

먼저 성에 들어서게 되면 정문이 막혀있으므로 오른쪽으로 돌아가서 보초병들을 해치운 후 열쇠를 얻어서 정문으로 들어가자. 정문으로 진행해서 오른쪽 끝까지 진행하면 볼 수 있는 문이 나타나는데 지나가고 싶다고 대답을 해도 길을 열어주지 않는다. 계속 문에서 두리번거리면 결국 아래로 떨어지게 된다. 아래로 떨어지면 아까 본 철창 안에 갇히게 되는데 오른쪽의 벽을 굉키로 폭파시키고 진행하자. 계속 진행하면 용암 폭포가 흐르는데 이곳은 레사레사를 이용하자


이쪽으로 진행하면 뱃지를 얻을 수 있다.


레사레사를 이용!

여기를 지나가서 바로 북쪽에 용암이 흘러나오는 구멍이 있는데 포코피를 이용해서 들어가자. 그리고 위로 진행하면 적들과 전투 후에 파란 ! 스위치를 누르면 용암은 사라지게 된다. 이제 다시 밖으로 나와서 왼쪽으로 진행해서 북쪽의 구멍으로 들어가자. 그러면 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 오른쪽 끝으로 가서 열쇠를 열고 들어가자. 방이 어두우므로 아카린을 사용하자. 계속 진행하다보면 사이가 넓어서 점프로 못 지나가는 경우가 있는데 이때에는 어둡더라도 파렛타를 이용해서 건너가야 한다. 어둠의 통로를 벗어나게 되면 쿠파 무늬의 커다란 돌이 있는데 이것을 옆으로 밀면 길이 생긴다. 그쪽으로 나가면 아까 전의 말하는 문이 놀라고 이번엔 길을 열어준다. 그러면 세이브 포인트가 나오는데 위층의 왼쪽 방은 아이템 상점이다. 먼저 세이브 포인트가 있는 곳에서 오른쪽으로 진행하자. 그러면 감방이라도 모든 상태 회복이 가능하다. 이제 세이브 포인트가 있던 곳의 위층 오른쪽으로 진행하자. 오른쪽 끝에 도달하면 점프대를 밟고 쇠사슬을 당겨서 물을 채운다음 푸크를 이용해서 왼쪽에 있는 파란 ! 스위치를 밟자. 그러면 점프대가 나온다. 점프대를 밟고 올라가서 굉키를 폭파시키고 계속 진행한 다음 토네이도 점프를 이용해서 파란 ! 스위츠를 밟고 건너편의 쇠사슬

을 당기자. 다시 왼쪽으로 되돌아가서 푸크를 이용해서 열쇠를 얻자. 그리고 물을 빼는 방법은 쇠사슬을 다시 당기면 된다. 자물쇠를 열고 진행을 하면 예전 노코브라더스의 요새와 같이 대포들이 날아오므로 요리조리 잘 피해서 대포만을 상대하도록 하자. 이 대포 코스를 벗어나서 들어가는 방에서 오른쪽 끝에 있는 돌을 밀어서 나오는 길로 진행하도록 하자. 이 다음에서는 왼쪽 끝에 있는 돌이다. 그리고 마지막에는 가운데 돌이 옮겨져 있는데 이걸 다시 막고 진행하자 그러면 열쇠를 얻을 수 있다.
이제 그 말하는 문이 퀴즈를 낸다. 5문제 이상 맞춰야한다.


이 돌이 함정이다

문제 (1) 노코노코는 몇 마리가 있었나? 답 : ① 3마리
문제 (2) 3마리가 있던 것은 어떤 색의 헤이호인가? 답 : ① **빨간 헤이호**
문제 (3) 가운데에서 나왔던 것은 어떤 녀석인가? 답 : ② **빨간 헤이호**
문제 (4) 쿠리보는 몇 마리가 있었나? 답 : ① 2마리
문제 (5) 방금 전 나왔던 녀석들의 선의 개수를 합치면? 답 : ① **4개**
※나머지 2문제 생략

이제 문을 열고 진행하다보면 세이브 포인트가 나오는데 오른쪽 아래로 가면 회복을 할 수 있다. 그리고 다시 올라와서 왼쪽 위의 방으로 들어가자. 빨간 ! 스위치를 누르기 위해서는 아래 사진과 같은 위치에서 핑키를 이용하자. 그리고 옆방으로 가면 울트라 키노코를 얻을 수 있다. 또 반대편 방에서는 핑키 대신 카메키를 이용하고 열쇠를 얻자. 여기서는 마치 미로같이 계속 돌게 될 수도 있다. 들어가자마자 일단 계단을 올라가자. 그 다음 계단을 내려와서 오른쪽으로 진행하자. 그 다음에는 그냥 오른쪽으로 그 다음에는 올라가서 오른쪽으로 그 다음은 내려와서 오른쪽으로 그 다음은 올라가서 오른쪽으로 진행하면 빠져 나올 수 있다. 계속 오른쪽으로 진행하면 피치를 만날 수 있다. 피치는 돌아가자고 하는데 피치를 데리고 빠져 나오려고 할 때, 피치가 좀 늦게 뒤쫓아와서 다시 데리러 가면, 역시 베게베게였던 것이다. 가까 피치를 여러번 해머로 때려주자. 그리고 진행하면 역시 그 망할 놈의 문이 또 나온다. 그러면서 내보내는 것은 노코브라더스. 이번에는 수련을 열심히 해서 노코브라더스 더 크레이트라는데… 갑자기 코왓파가 오더니만 노코브라더스를 전부 날려버리고 결국 마리오와 붙게 되는 것은 코왓파이다. 이번 전투에서는 지금까지의 코왓파의 변천사를 볼 수 있다. 예전의 싸움을 복습하는 의미로 가볍게 상대하자. 어쨌든 길은 열린다. 이제 키노코 성문 앞까지 왔다.

키노코 성

피치 덕분에 키노코 성의 지리는 눈에 훤할 때…. 일단 키노코 방에 들어가서 회복하고 진행하자. 이제 쿠파와의 대결이다. 쿠파의 기본능력은 HP 50, 방어력 1, 화염 공격력은 8, 손톱 공격은 6이다. 그리고 별의 지팡이로 파워 업을 하면 스타 프렛슈로 차단시키자. 비교적 쉽게 이길 수 있으나 예전 슈퍼마리오 월드에서 타고 나왔던 것을 타고 피치를 데리고 가버린다. 다시 위로 올라가자. 이제 진짜 최후의 결전이 시작된다. 카메크 할매가 쿠파에게 힘을 불어 넣어주고 어쨌든 쿠파의 기본능력은 HP 99, 방어력 2, 불꽃 공격은 10, 손톱 공격은 8이다. 별의 지팡이를 사용하면 무조건 스타 프렛슈를 사용해야 되는데 카메크 할매의 도움으로 스타 프렛슈가 통하질 않게 되었으니 상황은 더욱 더 불리하다. 이 때 팅크가 나타나서 피치를 구해주고 카메크 할매와 전투에 들어가게 된다. 어쨌든 결과는 피치와 팅크의 승리로 끝난다. 어쨌든 피치와 팅크의 바램으로 7인의 별의 요정들도 제 기운을 되찾고 마리오의 스타 프렛슈를 파워 업 시켜준다. 이름하여 피치 프렛슈. 이제 진짜 전투다. 쿠파를 무찌르면 이제 감동의 엔딩이 기다리고 있다.



미니 이벤트 공략

무 도관 이벤트

전작에서도 등장했었던 무도관 이벤트. 그러나 이번 이벤트에서는 아이템 사용이 가능하다. 그리고 전작보다도 훨씬 쉬워졌다. 하지만 방심은 금물. 무도관의 스승은 초반에 상대하기엔 벅찬 상대이다.

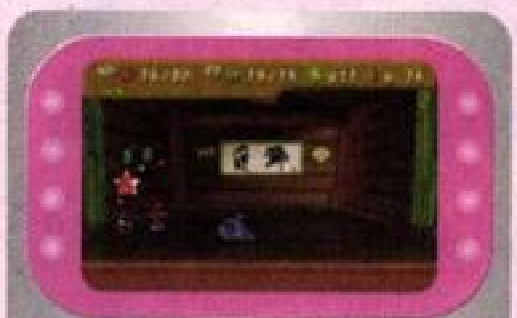
첸(チェン)



HP	15
공격력	2
방어력	2

정말 아무 것도 아니다. 그저 끈질긴 생명력의 노코노코정도라고 생각하면 쉽다. 먼저 쿠리오로 박치기 공격을 해서 뒤집고, 마리오의 해머 공격으로 쉽게 제압할 수 있다. 승리를 하게 되면 '초단의 증명서(しょだんのあかし)'를 받는다.

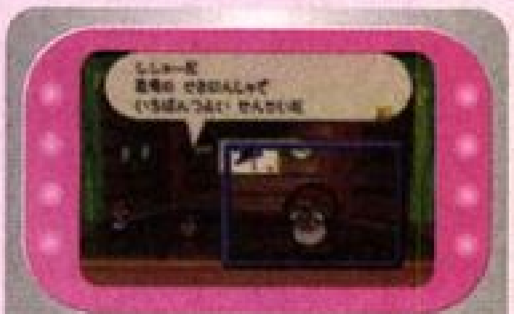
리(リー)



HP	20
공격력	5
방어력	0

마리오의 동료들로 변신을 하며, 각각의 특징을 살려 공격을 해온다. 쿠리오로 변신했을 때는 2중 공격으로 맞서고, 카메키로 변신했을 때는 점프 공격으로 뒤집은 다음 마음껏 패주자. 그리고 핑키로 변신 할 때쯤이면 이미 승패는 갈린 후 일 것이다. 승리하게 되면 '2단의 증명서(2だんのあかし)'를 받는다.

사부(シショー)



HP	50
공격력	6
방어력	0

역시 도장의 무관답게 상당히 강하다. 초반에 상대하기엔 상당한 무리가 있을 것이라 생각된다. 따라서 스테이지 2를 클리어 후에 도전하는 것이 가장 이상적이다. 슈퍼 해머를 얻고 슈퍼 블록으로 인한 동료들의 파워 업 때문에 상당히 재미있는 전투가 벌어지게 된다. 동료로는 핑키를 선택하여 폭발로 데미지 6을 입히고, 마리오의 해머공격은 데미지 4에다가 뱃지를 통한 FP소비공격을 하면 최대 6의 데미지까지 나오니까 상당히 쉽게 클리어 할 수 있다. 만약 사부의 공격이 계속 명중되어 HP가 부족할 때는 스타 파워를 사용하자. 승리하게 되면 '3단의 증명서(3だんのあかし)' 받는다.

노란 사부(シショー)



HP	75
공격력	8
방어력	0

도장의 사부가 기합을 모으더니 노란 옷을 차려입고 나와 필자 마음대로 노란 사부라는 이름을 붙였다. 스테이지 4를 클리어하게 되면 적의 공격력을 감소시키는 별의 기술을 배우게 되는데, 이것을 잘 활용하면 무난하게 이길 수 있다. 핑키를 동료로 사용하여 폭발로 데미지를 많이 주고, FP가 다 떨어지면 레사레사로 바꾸어 빰때리기 공격을 하자. 여기서 승리하게 되면 '4단의 증명서(4だんのあかし)'를 받게된다.

초 사이어인 사부(シショー)

HP	99
공격력	10
방어력	1

무도관 이벤트 그 마지막. 노란색에 주변에 기까지 보이니 초사이어인이라고 필자 마음대로 이름을 붙였다. 이 녀석을 깨는 것은 각자의 몫. 가장 쉽게 이길 수 있는 방법은 지금까지 자신이 가장 즐겨 써왔고 가장 잘 다루는 동료를 두고 적이 움직이지 못하도록 하는 방법을 가장 추천한다. 승리하게 되면 '사범 자격증(めんきょかいでん)'을 얻게 된다.

아무 마을이나 언제인지는 모르지만 종종 등장하는 벌레. 이 벌레를 만나게 되면 퀴즈를 풀 수 있는 기회가 주어지는데 문제를 맞추게 되면 별의 조각을 얻을 수 있다. 여기 몇 문제를 공개한다.

하 테나 벌레의 퀴즈 이벤트

문제 (1) 쿠리오의 여동생의 이름은 뭐지?
답: ③
(クリオの いもうとの 名前は なに?)
① 크리스티네 ② 쿠리요 ③ 쿠리코

문제 (2) 가장 처음으로 입수된 해머로 부술 수 있는 블록의 색은? 답: ②
(さみしょに 手に入れた ハンマーで こわすことのできる ブロックの色は?)
① 적색 ② 황색 ③ 회색

문제 (3) 쿠리오의 특수기술은 뭐지?
답: ②
(クリオの とくいワザは なに?)
① 점프 ② 만물박사 ③ 투명하게

문제 (4) 마리오의 전투 커맨드에서 가장 왼쪽에 있는 커맨드는 뭐지? 답: ③
(マリオの バトルのコマンド いちばん左にある コマンドは なに?)
① 점프 ② 아이템 ③ 작전

캐 쉬의 요리 이벤트

키노코 타운의 남측에 있는 황색의 집에는 요리가 특기인 캐쉬라는 키노피오가 살고 있다. 캐쉬에게 아이템을 주게 되면, 그것을 요리로 만들어 주는데, 이전의 아이템과는 다른 전혀 틀린 아이템으로 만들어 준다. 간혹 요리에 실패하는 경우도 있지만, 아이템의 요리가 잘 되었다면 요리 전의 아이템보다 몇 배의 효과를 누릴 수 있는 장점이 있다. 그런데 이 요리에는 아이템에 따른 결과물이 몇 가지 패턴이 있다. 그래서 여기 정리해보았다. 아 참고로 버섯류는 무조건 볶음으로밖에 되질 않는다.

요리 전	요리 후	요리된 아이템의 효과
라임	스키리 드링크	독을 치료
알	반숙계란	HP 10 회복
탄코브	실패요리	HP, FP 1회복
파이어 플라워	뜨거워 스프	HP, FP 4회복
너덜너덜해머	실패요리	HP, FP 1회복
스키리 드링크	실패요리	HP, FP 1회복
허니 시럽	후레쉬 쥬스	FP 5회복, 독 치료
버섯	버섯볶음	HP 6, FP 2 회복
레몬	스키리 드링크	독 치료
실패요리	실패요리	HP, FP 1회복





킹 오브 스트라이커즈?

THE KING OF FIGHTERS 2000

올해도 어김없이 새로운 시스템과 신 캐릭터로 무장한 KOF. 하지만 현실은 언제나 같은 캐릭터로만, 이기기 위해서 매번 똑같이 하는 것이 주를 이룬다(어디까지나 보통의 오락실에서). 게임의 진정한 재미를 느끼기 위해 모든 캐릭터를 능숙히 다룰 수 있게 되어 언젠가는 랜덤셀렉트로 플레이하는 것을 목표로 수련하자.

공략: Kirok, 'DIE' CE

Special Thanks: M, Avatar, P-K

ARC

●장르 : 대전격투 ●제작사 : SNK

●발매일 : 가동중

시스템

기본조작

모르는 사람은 없을만한 기본조작. 8방향 레버로 조작, A는 약펀치, B는 약킥, C는 강펀치, D는 강킥'으로, 전작들과 동일하다. 커맨드 양식에 대한 한마디. 버튼 동시 누르기는 A+B가 아닌 AB와 같이 표시한다. BC, CD, AC, BD 등도 모두 마찬가지이다.

기본조작 표

이름	커맨드(왼쪽 기준)
대시	→→
백대시	←←
소점프	↑ (살짝 입력하고 바로 뗌)
잔상 점프	대시 중 점프 or ↓↑
긴급회피(앞)	AB or → + AB
긴급회피(뒤)	← + AB
다운회피	땅에 닿기 직전 AB
날리기 공격	CD
잡기	근접 → or ← + C or D
잡기 풀기	잡히는 순간 AB or 레버 + 버튼
카운터모드	ABC
아머모드	BCD
가드캔슬	방어 도중 AB or ← + AB or CD
도발	스타트 버튼
스트라이커	BC

대시, 백대시

언제부터인가 거의 모든 격투게임에 필수적인 요소가 된 대시. 대시 중에는 지상 통상기와 필살기를 사용할 수 있고, 대시 중에 점프를 하면 잔상점프가 된다(소점프도 마찬가지). 또한 여전히 백대시 중에 공중 필살기와 특수기를 사용할 수 있어, 전작과 비교해 그다지 달라진 점은 없다.

점프

별로 달라진 점은 없는 점프. 점프는 보통 점프, 잔상 점프(대점프), 소점프, 잔상 소점프의 4가지로 분류할 수 있다. 높은 점프는 반응이 느린 사람이라도 점프를 확인하고 대공기를 사용할 정도의 시간이 있으므로 판정이 좋은 기본기를 갖고있는 것이 아니라면 비추천. 상대에게 완벽한 허점이 보였을 때 외엔 사용하지 않는 것이 좋다. 그에 비해 소점프는 비교적 '보고' 쳐내는 것이 힘들며 만약 반격한다고 해도 같이 맞는 경우가 많기 때문에 자주 쓰이게 된다. 또한 잔상 점프(소점프든 대점프든)로 상대의 뒤로 넘어가며 역가드 공격을 할 수 있는 것도 잘 이용하자.

긴급회피

구르기라는 말로 더 많이 알려진 긴급회피. 이번에는 '99와는 달리 회피 중 공격이 나가지 않으며, 후방 회피 후 제자리로 돌아오는 것에서 그냥 뒤로 이동하는 것으로 변경되었다. 후방 회피는 이전과는 달리 상당히 이동 거리가 길어져서 회피 후 돌진계 공격(K'의 미니츠 스파이크 등)을 사용해도 잘 맞지 않게 되었다. 따라서 상대가 일어날 때의 심리전으로는 후방 회피 대신 백대시를 이용하고, 후방 회피는 말 그대로 '긴급회피'로 사용하자. 상대의 공격에 맞기 직전 회피를 하는 것이다.



완전히 붙어있어도 이 정도의 거리를 단번에 이동한다

다운회피

역시 다운회피보다는 '낙법'으로 잘 알려져 있다. 특정 캐릭터의 다운공격이나 일어났을 때 바로 공격당하는 것 등을 방지하는데 사용된다. …라는 것은 그냥 표면적인 사용방법일 뿐으로 다운회피는 '96부터 있었고 사용하기도 쉬우며 타이밍도 똑같다. 못쓰는 것이 이상할 정도. 다운회피를 하는 것이 당연하다고 생각하기 때문에 아무도 다운공격을 쓰거나 다운된 후에 일어나는 것을 기다려 공격할 리가 없다. 다운회피가 당연시되면서 보통 상대의 다운회피 타이밍에 맞춰서 다음 공격을 하게 되는데 이때 가끔씩 다운회피를 하지 않으면 상대의 공격 타이밍을 흐트러트리는 효과를 볼 수도 있다(물론 다시 타이밍을 맞추면 되긴 하지만, 그리 쉬운 것만은 아니다).

날리기 공격

'94부터 있었던 날리기 공격. '96의 사기성 판정과 속도로 인해 그 이후로는 상당히 느려진 느낌. 판정이 좋은 편이기 때문에 리치가 길거나 대공기로 사용할 수 있는 캐릭터들은 날리기 공격을 자주 사용해도 좋다. 날리기 공격은 공중에서도 사용할 수 있으며, 지상과 마찬가지로 판정이 좋아 자주 사용된다. 상대의 앉아 약발이나 앉아 강손 등에는 날리기 공격이 효과적이다(같이 맞는 경우가 많다). 하지만 통상기에 비해 발동이 느린 편이며 앉아서도 방어가 가능한 것이 단점. 날리기 공격은 캔슬도 가능하므로 맞지 않는 거리에서 일부러 헛치고 캔슬하는 것을 노리는 것도 쓸만하다.

잡기

기본잡기의 커맨드 변경, 잡기 실패포즈 추가라는 2D 격투게임들의 최근 추세(?)에도 굴하지 않고 예전과 같은 방식을 꿋꿋이 지키고 있다. 실패해도 근접 통상기가 나가기 때문에 어느 정도는 반격 당할 위험이 적다. 더욱 확실히 하기 위해 방어되었을 때에도 다른 필살기로 캔슬하기 쉽거나(K'의 근접 강펀치 등) 상대가 점프를 했어도 때릴 수 있는 것을(이오리의 근접 강킥, 근접 강펀치 등) 고려해 강펀치와 강킥 중 더 유리한 것을 이용하자. 모든 캐릭터가 그렇지는 않지만 대부분 강킥으로 잡으면 상대와의 방향이 바뀌게 되며 구석에서 빠져 나올 때에 이용할 수 있다.

잡기 풀기는 전작과는 달리 상대를 날려버리는데, 자체의 데미지는 없지만 스트라이커를 이용한 연속기로 데미지를 입히는 것도 가능하다. 잡기를 풀 수 있는 시간은 상당히 여유로운 편으로 집중해서 플레이한다면 예측 없이 잡히는 것을 보고나서도 풀 수 있다. 연타를 해야하는 기본잡기들은(죠의 강펀치 잡기 등) 풀 수 없는 대신, 잡힌 쪽에서 연타를 하면 데미지가 적다.

특정 캐릭터는 공중에서도 잡을 수 있으며 푸는 것이 불가능하기 때문에 때로는 최고의 대공기가 되기도 한다. 실패해도 강펀치나 강킥으로 공격이 가능하다는 것 또한 장점. 강펀치나 강킥을 사용하려할 때 우연히 나가기도 한다. 상대가 가까이에서 점프를 한다면 공중잡기를 노리는 것도 좋다.



◀잡기 풀기를 하면



날아가 버린다

카운터모드

'99에서 추가되었던 시스템으로 기력 게이지가 MAX일 때에만 사용할 수 있으며 지속시간이 끝나면 기력 게이지가 모두 사라진다. 이번에도 초필살기를 무한히 사용하는 것과 필살기를 캔슬해 초필살기를 쓸 수 있다는 것은 동일하며, 변경된 점은 발동시 상대를 날려버리는 것과(데미지는 없다) 지속시간이 약간 길어졌다는 것. 그리고 상대가 통상기를 맞았을 때의 경직시간이 평소보다 길어져 평소에 연속기로 연결되지 않던 것도 연속기로 사용할 수 있다. 이에 따라 카운터모드

에만 쓸 수 있는 연속기도 더 많아졌다.
카운터모드에서는 기력 게이지 1개로 발동되는 초필살기만 사용할 수 있으며, 평상시에 사용할 때보다 훨씬 느려져서 연속기로의 사용이 불가능하게 되는 초필살기도 있다.
필살기를 캔슬해 초필살기를 사용하면 평소보다 큰 데미지를 입히는 것이 가능하지만 캔슬이 불가능한 필살기도 있고 초필살기의 발동시간이 느려져 연속기로 연결되지 않을 수도 있다.





상대를 날려버린다

◀필살기에서



초필살기로

아머모드

전작에 비해 지속시간이 훨씬 늘어난 아머모드. 역시 카운터모드처럼 발동시 상대를 날려버리며 기력 게이지 MAX상태에서만 사용할 수 있다. 방어력이 많이 올라가는 것은 아니지만 공격을 받아도 경직시간이 전혀 없고 넘어지지 않는 슈퍼아머 기능이 있어 상대의 공격을 맞아주며 때릴 수 있다. 슈퍼아머는 자신이 공격할 때에만 발동되므로 가만히 있을 때에 맞는다면 보통 때와 마찬가지로 넘어지게 된다. 또한 상대에게 잡혀도 넘어지게 되므로 잡히지 않도록 주의하자. 아머모드 상태에서는 초필살기가 나가지 않는다는 단점이 있지만, 자신이 이기고 있을 때에 사용해 상대와 '같이 맞기' 만을 노리는 것도 좋은 방법. 주로 리치가 길고 파워가 강한 장거한 등의 캐릭터가 사용하기에 좋다.



적반하장이라고나 할까…

가드캔슬

상대의 공격을 방어하는 도중 방어를 캔슬해 공격이나 회피를 한다. 역시 전부터 있던 시스템으로 사용방법과 용도 등은 전작들과 동일.
AB로 사용하면 회피를 하는데, 주로 상대가 가드데미지가 높고 지속시간이 긴 기술을 사용했을 때에 사용하자.
CD로 사용하는 가드캔슬 날리기 공격은 주로 상대의 점프공격 후 어떤 공격을 할지 예측하기 힘들 때에 사용하면 좋으며 연속공격을 끊거나 시간 끌기, 구석에 몰렸을 때의 회피 등에 이용할 수 있다. 또한 가드캔슬 공격은 자체의 데미지가 없지만 카운터로 맞는다면 후속타를 넣어 데미지를 입히는 것도 가능하다(주로 구석에서).



이것이 바로 고수의 지름길… 인가?

초필살기

한 방으로 일발역전을 노리는 초필살기는 여전하다. 보통 딜레이가 큰 것들이 많으므로 그냥 사용하는 것보다는 연속기로 맞추는 게 좋다. 한 캐릭터당 1~3개의 초필살기가 있고 각각의 초필살기는 기력 게이지 1개를 소모한다. …까지는 전작들과



배경색이 특징

동일. 체력이 얼마 남지 않았을 때 초필살기를 쓰면 강화판 초필살기가 나가던 것과는 달리 이번에는 체력과 관계없이 기력 게이지 MAX상태에서 기력 게이지를 모두 소모해야만 사용할 수 있게 되었다. 모든 초필살기를 이렇게 사용할 수 있는 것은 아니고 특정한 초필살기만 MAX로의 사용이 가능하다. MAX 초필살기를 사용하면 배경의 색이 변화하는 것이 특징. 또한 몇몇 캐릭터의 경우는 MAX 전용 초필살기도 갖고 있다.

카운터히트

전작과 비교할 때 특별히 바뀐 점은 없다. 상대의 공격이 나오기 직전에 먼저 공격을 맞추면 왼쪽 아래에 (2P는 오른쪽 아래) 카운터 표시가 나오게 된다. 같은 공격이라도 카운터히트가 나오면 위력이 더 강하며 상대가 공중에서 맞았거나 날리기 공격을 맞더라도 후속타를 넣을 수 있다(2히트의 점프 공격을 공중에서 모두 맞는 경우도 이에 해당). 또한 다단히트 공격을(베니마루의 진공편수구 등) 카운터로 맞췄을 경우 평소에는 위력이 약해지는 두 번째의 공격도 첫 번째와 같은 위력이 되어 상당한 데미지를 줄 수 있다.

가드 크러시

'96부터 있었던 가드 크러시 시스템. 이번에도 역시 사용된다. 가드 크러시란 공격을 하지 않고 방어만 너무 오래 하다보면 강제적으로 방어가 풀리는 것. 가드 크러시가 나오면 강제적으로 모든 공격을 방어할 수 없게 되지만 시간이 매우 짧아 연속기로 들어갈 정도의 속도가 아니면 맞지 않는다. 가드 크러시가 있기 때문에 상대의 공격을 언제까지나 방어할 수 있는 것은 아니므로 가드캔슬이라도 써서 상대를 날려버린 후 공격으로 전환하자.

도발

'97부터 아무 기능이 없던 도발에는 큰 기능이 추가되었다. 바로 스트라이커 사용 횟수를 1회 늘려주는 것. 스트라이커가 중요해진 이번에는 큰 효과를 갖고있는 것이다. 물론 스트라이커 사용 횟수를 늘리기 위해서는 기력 게이지 1개라는 대가를 치러야 하지만 스트라이커를 첨가한 연속기가 초필살기보다 강할 경우 충분한 가치가 있다. 위급한 상황에서 스트라이커를 부르는 것 등을 생각한다면 손해 볼 일은 아니다. 하지만 이번에는 도발이 캔슬되지 않으므로 무턱대고 사용했다가는 상대에게 연속기를 맞게 된다. 기력 게이지가 모여있지 않으면 도발을 해도 스트라이커는 늘어나지 않지만 이때에도 캔슬은 불가능.

스트라이커

'99에 비해 엄청나게 파워 업 된 스트라이커 시스템. 이번에는 '스트라이커를 잘 쓰는 사람이 게임을 지배한다!' 라고도 할 수 있을 정도로 스트라이커는 중요하다.

ARCADE

액티브 스트라이커 시스템

전작보다 한 단계 발전된 스트라이커 시스템. 그 이름도 「액티브 스트라이커 시스템」. …이라고 해도 사실은 스트라이커를 부를 수 있는 상황이 다양해진 것일 뿐, 스트라이커의 공격 자체가 변화한 것은 아니다.

전작에서는 통상기를 캔슬해 스트라이커를 부를 수도 없었고, 부를 때 특수한 포즈를 취하기 때문에 맞추고 나서도 후속타를 넣는 것이 불가능한 스트라이커가 많았다. 이번에도 스트라이커를 그냥 부르면 특수한 포즈를 취하는 것은 같지만 그 이외의 상황, 즉 공격 중이나 점프 중에 스트라이커를 사용하면 부르는 포즈가 없기 때문에 연속기로의 사용하기 쉽다. 스트라이커는 각종 통상기, 특수기, 필살기 발동 중에도 사용할 수 있는데, 상대가 맞지 않아도 사용이 가능해 딜레이는 길지만 무적시간이 있는 대공기를 사용한 후에 스트라이커를 부르면 반격 당하지 않게 된다. 가끔씩 일부러 딜레이가 긴 기술을 사용한 후에 방어용으로 스트라이커를 부르는 것도 효과적.


누가 보나 "넌 죽었다"이지만…


적반하장도 정도껏. 연속기까지 맞아야 한다

공격 중에 스트라이커를 부를 수는 있지만 초필살기 도중에만은 스트라이커를 사용할 수 없으므로 너무 스트라이커에 의지하는 것은 좋지 않다(습관적으로 초필살기 도중에 스트라이커를 사용하려는 경우를 많이 볼 수 있다). 또한 스트라이커에는 사용 횟수의 제한이 있으므로 남용은 금물. 스트라이커를 사용할 수 있는 상황은 다음과 같다.

· 서있을 때(특수한 포즈를 취하며 무적시간이 있다)
· 통상기, 특수기, 필살기 도중
· 점프 중(점프공격 중에도 가능)
· 공격을 당해 다운되기 직전(다운회피 타이밍)

스트라이커의 또 다른 사용방법 「스트라이커 추가공격」

특수한 상황에서 스트라이커에게 도움을 요청하면 보통 때와는 달리 어디선가 날아와 상대를 공격해준다. 바로 기본 잡기나 잡기 풀기 직후에 BC를 누르는 것. 타이밍을 정확하게 맞추면 2HIT 표시와 함께 상대를 공중에 띄워준다. 이때 공중에 있는 상대에게 후속타를 넣는 것이 가능. 어떤 스트라이커라도 효과는 같으며, 입력 타이밍에 따라 상대와의 거리가 다르다. 너무 늦게 입력해 상대가 다운 회피를 한다면 보기 좋게 빗나가므로 너무 늦게 입력하지 않도록. 스트라이커 볼 1개에 추가로 기력 게이지도 1개 소모한다.


잡고


스트라이커


추가공격

스트라이커 전용 캐릭터. 이름하여 「어나더 스트라이커」

드림캐스트의 「킹 오브 파이터즈 '99 에볼루션」에는 스트라이커로만 사용할 수 있는 'EXTRA STRIKER'들이 있었는데, 어나더 스트라이커는 이것과 비슷하다고 할 수 있다. 모든 캐릭터마다 한 명씩의 어나더 스트라이커를 갖고 있으며, 싸울 순서를 정하고 마지막에 남는 캐릭터는 스트라이커로 사용하게 되는데 이때 원래의 캐릭터를 스트라이커로 쓸 것인지 아니면 그 캐릭터의 어나더 스트라이커를 쓸 것인지 정하는 것이다. 캐릭터 수만큼의 어나더 스트라이커가 있기 때문에 스트라이커로 쓸 수 있는 숫자는 엄청나다.



둘 중에 하나를 선택


스트라이커로라도 등장하는 캐릭터들도 있다

숨겨진 것들(?)

매번 캐릭터를 선택?

처음 시작하면 캐릭터를 선택하는 것은 당연. 하지만 누군가가 난입했을 때 캐릭터를 바꾸겠냐고 물어본다. YES라고 답하면 캐릭터를 다시 선택해 대전을 즐길 수 있다. 누군가가 난입할 때마다 캐릭터를 다시 선택할 수 있으며 이긴 후에는 가장 처음에 선택했던 캐릭터들로 컴퓨터와의 대전이 이어진다. 만약 NO를 선택할 경우 가장 처음에 골랐던 캐릭터들로 대전을 해야한다. 여기서 주의해야할 것은 바로 전의 대전에 사용했던 캐릭터가 아니라 '처음에 고른 캐릭터'라는 것이다.

중간보스 선택

4스테이지 이후에 난입하는 중간보스 쿠라. 물론 선택도 가능하다. 방법은 캐릭터 셀렉트 화면에서 아래의 커맨드를 입력하는 것. 성공하면 랜덤칸의 아래에 나온다. 대전할 때에 캐릭터를 바꾼다면 매번 다시 선택해야하는 번거로움이 있다.

· 휩에서 스타트 ⇨ 바넷사에서 스타트 ⇨ 세스에서 스타트 ⇨ 맥시마에서 스타트 ⇨ K'에서 스타트 ⇨ 랜덤에서 스타트 ⇨ ↑↓



여기에 등장!

매니악 스트라이커

70명의 스트라이커로도 모자라 거기에 숨겨진 스트라이커까지! 매니악 스트라이커란, 어나더 스트라이커외에 '숨겨져'있는 스트라이커 전용의 캐릭터이다. 선택방법은 어나더 스트라이커에서 ↑←←←→→→↓순서로 입력하는 것이다. 라몬, 료, 카스미, 쿄, 이오리, 장거한, 최번개, 쿠라의 8명은 매니악 스트라이커를 갖고 있어, 사실상 스트라이커의 총 숫자는 78명이다.



이 상태에서 커맨드를 입력하면



▶바뀐다

캐릭터 컬러는 단 2개뿐인가?

이번에도 '99와 마찬가지로 한 캐릭터당 기본적으로 2개의 컬러가 있다. B버튼으로만 2P컬러를 선택하던 '99와는 달리 이번에는 D버튼으로도 2P컬러를 선택

Tips

딜레이란?

본 공략에 꽤 자주 나오는 '딜레이'라는 말. 이것은 어떤 기술을 썼을 때의 '경직시간'이라고 생각하면 된다. 즉, 기술 발동후 다시 움직일 수 있을 때까지의 시간으로, 이때에는 무방비상태가 된다.

역가드 공격


이렇게 한다

일명 '뒷다마 치기(?)'로 잘 알려져 있는 것. 점프공격은 대부분 앞쪽을 공격하는데, 뒤쪽에도 판정이 있는 공격이 있다. 상대를 넘어가며 이런 공격을 사용, 가드 방향이 바뀌는 것을 이용해 상대방의 가드 방향을 혼란스럽게 만드는 것이다. 이오리의 백합꺾기와 같이 대놓고 뒤를 공격하는 공격도 있으며 베니마루의 점프 강킥과 같이 앞으로 차면서 역가드 공격이 가능한 것들도 있다. 베니마루의 점프 강킥은 이미 유명한 역가드 공격으로, 맞은 상대가 자기 쪽으로 끌려오기 때문에 그 후의 연속기를 매우 쉽게 넣을 수 있다(다른 캐릭터의 역가드 공격도 마찬가지).

대시의 활용

게임을 하다보면 상대에게 완벽한 허점이 보여 연속기를 사용하려는데 기본잡기가 나가는 경우가 있다(만약 이때 잡기를 풀어버린다면 이와 같은 손해가 더 있겠는가). 이를 피하려면 정확하게 통상기가 나가는 것을 보고 다음 공격을 입력해야 하겠지만 실제로는 상당히 어렵다. 하지만 대시 중에 공격을 하면 서있을 때와 마찬가지로 바로 기술이 나가는 것을 이용해 대시공격에서 연속기를 이으면 적어도 기본잡기는 나가지 않게 된다.

필살기는 꼭 레버입력과 동시에 버튼을 누를 필요는 없다. 대부분의 SNK 게임은 입력 후에 약간 걸어가다가 버튼을 눌러도 필살기가 나가며, 또한 대시를 할 때 처음 잠시동안은 다른 방향을 입력해도 대시가 계속된다. 이 두 가지를 이용해 대시 후 상당한 거리를 달려가 필살기를 쓸 수 있다. 대시하는 도중 바로 커맨드잡기를 쓰는 것이 이것을 이용한 것으로 커맨드잡기 뿐만 아니라 다른 모든 기술에도 응용 가능. 예를 들면, 상대의 점프를 예상하고 대시 후 바로 →↓↘ 커맨드를 입력한 후에 상대가 점프하지 않는다면 강킥으로 견제를 하는 것 등이다.


화려한 색상

가능. 즉, 펀치버튼으로 기본 컬러를, 킥버튼으로 2P컬러를 고르는 것이다. 특정 캐릭터는 여기에 CD로 선택하는 제 3의 컬러가 있다. 이는 PS판 '99에서의 컬러링 컨테스트에서 입상한 캐릭터들의 컬러들이다. 하지만 제 3의 컬러는 쿄, 마이, K', 휨, 료, 테리, 마리, 베니마루, 켄수, 최번개의 10명에게만 존재한다.

승리포즈 선택

전작에도 있었던 것으로, 승리 후 버튼을 누르고 있는 것에 따라 승리포즈가 다르다. 하지만 이번에는 승리포즈가 2개뿐이라 A와 B에만 대응된다는 것이 전작보다 떨어지는 점 중 하나. 베니마루의 경우는 3개의 승리포즈를 갖고있는 것으로 보이지만 사실 이것은 여성 캐릭터 전용 특수 승리포즈일뿐이다.

특별한 등장포즈&승리포즈

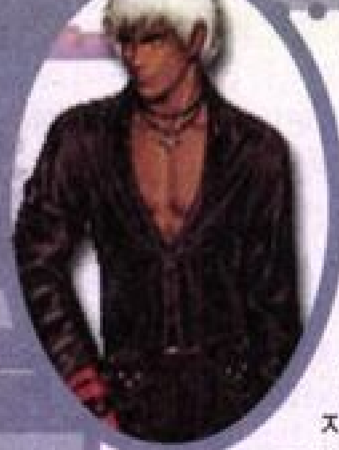

장거한 VS 최번개. 이밖에도 재미있는 것이 많다

'97에서 쿄 VS 이오리에는 특별한 시작포즈와 대사가 있었다. 이는 계속 이어져 내려왔으며 이번에도 마찬가지로 특별한 시작포즈가 존재한다. 물론 그들뿐만 아니라 특별한 관계가 있는 캐릭터들끼리 싸울 때에는 거의 이런 것이 있다. 전작까지는 시작할 때만 있었지만 이번에는 승리 후의 승리포즈도 특별히 준비되어 있다.

ARCADE

캐릭터 공략

K'



잡기	
스포트 파일	근접 → or ← C
니 스트라이크	근접 → or ← D

특수기	
원인치	→ A
니 어설트	→ B

필살기	
아인 트리거	↓↘→ A or C
└ 세컨드 숏	→ B
└ 세컨드 셸	→ D
└ 블랙 아웃	← B or D
크로우 바이츠	→↓↘ A or C
추격타	→ D
미니츠 스파이크	↓↙← B or D (공중 가능)
블랙 아웃	↓↘→ B or D

초필살기	
체인 드라이브	↓↘→↘↓↙← A or C
히트 드라이브	↓↘→↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
체인 드라이브	↓↘→↘↓↙← AC

킹오파2000의 주인공 K' (이하 케이). SNK라는 회사에서 만드는 게임은 어떻게 하나같이 주인공을 초강력하게 만들어 놓는 것인지…. '99때 신 캐릭터로 처음 나왔을 때 쿄와 이오리를 합쳐놨다는 생각이 들 정도로들 좋은 점들만 뽑아서 만든 캐릭터 같다. 하지만 점프공격들의 장점에 반해 지상 통상기들이 짧아서 사용자들이 다소 불만이 많았던 캐릭터였다. 킹오파2000에 와서는 이런 부분들은 거의다 보완되었다. 케이의 모든 필살기의 강화 아인 트리거는 발동이 빨라졌고 상대방이 구석에 몰려있는 경우 앉아 약킥→약펀치 후 아인 트리거 셸이 들어가고 이후 추가타는 아무 것이나 다 들어간다. 하지만 초 필살기인 히트 드라이브가 연결되니 이쪽을 추천한다. 아인 트리거 다음 블랙 아웃을 사용할 수 있게 되어 아인 트리거를 사용하려는 것을 미리 예측하고 뛰어들거나 굴러 올 때 블랙 아웃을 사용으로 위기를 피해나갈 수 있게 되었다. 이것으로 조금 더 다양한 패턴으로 공수를 할 수 있게 되었다. 발동이 빠르고 판정도 좋고 딜레이까지 적었던 기술인 크로우 바이츠는 더욱 강해졌다. 발동시 약간의 무적시간도 생긴 것 같은데 상대와 비슷한 타이밍에 이 기술을 사용하면 동시에 히트되는 상황이 적고, 노멀 히트의 경우도 2히트되게 바뀌었다. 종종 케이를 상대할 때 이상한 타이밍에 크로우 바이츠를 맞아 앞이 깜깜해 지는 경우도 있다. 강으로 크로우 바이츠를 사용했을 때 추가타로 들어가는 →D가 안 맞는 경우가 킹오파 '99때 있었고 또 공중콤보로 사용하면 크로우 바이츠의 마지막 추가타는 절대 안 들어갔었다. 하지만 이번에는 마지막 추격타의 판정이 더 좋아져 잘 들어간다. 이번 킹오파2000에서는 스트라이커를 이용해 다운 공격을 하고 연속기를 넣을 수 있게 되었는데 케이는 강 크로우 바이츠 추가타 후에 사용할 수 있다. 추천 연속기로는 스트라이커를 죠히가시로 하고 공중 콤보, 또는 강 크로우 바이츠 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 히트 드라이브를 강력 추천한다.

케이는 모든 통상기가 좋아졌다고 말해도 과언이 아니다. 왜냐하면 좋은 통상기와 특수기 중에서 앉아 강펀치와 특수기 니 어설트를 예로 살펴보면 그렇다. 케이의 대공기는 상대가 점프로 뛰어 올 것을 미리 예측하고 점프하면서 강 K를 쓰는 것과 미쳐 점프하지 못하였을 때 약으로 크로우 바이츠를 사용하는 것이 보통이다. 가끔 점프를 하는 타이밍 잘 못 맞을 경우는 막아야 하지만 케이는 이 상황에서 앉아 강펀치를 대공기로 사용할 수 있다. 특수기 니 어설트가 미니츠 스파이크로 캔슬된다.

연속기

- **서서 C 2히트 ⇨ 니 어설트 ⇨ 미니츠 스파이크**
- **(구석전용) 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 아인 트리거 ⇨ 셸 ⇨ 히트 드라이브**


여기서.


블랙 아웃으로…


판정강화

맥시마



잡기	
다이너마이트 드롭	근접 → or ← C
초킹 바이스	근접 → or ← D
특수기	
몽골리안	→ A
M9형 맥시마 미사일 시험작	↘ C
필살기	
M4형 베이버 캐논	↓↙← A or C
SYSTEM 1·2: 맥시마 스크램블	↓↘→ A or C
ㄴ. 더블 봄버	↓↘→ A or C
ㄴ. 불독 프레스	↓↘→ A or C
SYSTEM 3: 맥시마 리프트	→↘↓↙← B or D
ㄴ. 센톤 프레스	↓↘→ B or D
M19형 브리츠 캐논	→↓↘ B or D
M11형 데인저러스 아처	근접 ←↙↓↘→ B or D (잡기)
초필살기	
벙커 버스터	↓↘→↘↓↙← A or C
맥시마 리벤지	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← B or D
MAX 초필살기	
맥시마 리벤지	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← BD

맥시마는 대공을 위한 어떤 기술이 하나라도 생겨 주었으면 하는 아쉬움이 많았던 캐릭터다. 하지만 그 기대했던 대공기술은 생기지 않고 더 안 좋아진 캐릭터. 맥시마는 기본기들이 그다지 좋은 편이 아니다. 하지만 몇몇 기술의 경우 견제용으로 사용할만한 기본기들이 있다. 그중에서 쓸만한 기본기는 앉아 약펀치와 서서 약펀치이다. 서서 약펀치는 상대의 점프를 견제할 때 주로 사용하는 기술이다. 그리고 앉아 약펀치는 근거리에서 쓸만한 기본기 & 필살기가 없기 때문에 대신 사용하게되는 기술이지만 생각보다 파워가 좋은 기본기다. '99때는 앉아 약펀치를 캔슬해서 시스템 1등이 콤보로 이어져 주력기로 이용되었지만 이번에는 맥시마의 앉아 약펀치가 캔슬로 이어지지 않는다. 그렇기 때문에 이제는 앉아 약펀치를 견제용으로밖에 사용할 수 없다. 맥시마는 점프공격들이 평균적으로 높아서 점프를 이용한 밀어붙이기는 불가능하다. 점프공격이 불가능하기 때문에 더많은 견제가 필요하다는 것. 점프중 약킥은 공격을 유지하는 시간이 짧아졌지만 뒷다마치기를 노릴 수 있어서 유용하다. 점프 중 약킥후에는 서서 약펀치 ⇨ 시스템 1 맥시마 · 스크램블 ⇨ 더블 봄버 ⇨ 불독 프레스 콤보를 활용하자. 뒷다마 치기를 완벽하게 노려서 사용하려면 대점프중 C가 가장 좋고 편하다. 발동 시간은 느리지만 판정 유지시간이 길고 왠지 꼭 스트리트 파이터의 장기에프를 보는 것과 같이 뒷다마치기를 연속으로 노릴 수 있는 장점이 있다. 대 점프 C가 히트하면 기본 콤보로 서서 C ⇨ 시스템 1 콤비네이션으로 연결하도록 하자(전작의 경우는 시스템2를 연결하겠지만 킹오파 2000에서는 없어졌다). M4형 베이버 캐논은 발동시간도 빠른편이고 판정도 좋아 소점프를 견제하는 기술로 써 아주 좋다. 레오나가 스트라이커일 경우에 M4형 베이버 캐논이 히트하면서 레오나를 발동시킨 뒤 M11형 데인저러스 아처로 연결 할 수 있다.

연속기

- 점프 공격 ⇨ 서서 A 시스템 1 ⇨ 더블 봄버 ⇨ 불독 프레스
- 점프 공격 ⇨ 서서 C 1히트에서 캔슬 ⇨ M9형 멕시마 미사일 ⇨ M11형 ⇨ 데인저러스 아처
- 점프 공격 ⇨ 서서 C 1히트에서 캔슬 ⇨ M9형 멕시마 미사일 ⇨ M4형 베이버 캐논 ⇨ 스트라이크 료 ⇨ 벙커 버스터 ⇨



완벽한 대공기.



지금 뭐하고있는 거지?.

라몬



잡기	
암 호읩	근접 → or ← C
플라잉 메이아	근접 → or ← D
특수기	
저공 드롭킥	↘ B
필살기	
롤링 소벳트	→↓↘ B or D
ㄴ. 불독 프레스	→↓↘ B or D
타이거 넥찬스리	근접 ←↙↓↘→ A or C
페인트 스텝	↓↙← A or C
섬머솔트	←↙↓↘→ B or D
초필살기	
타이거 스핀	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← A or C
엘 디아블로 아마리로 라몬	↓↙←↙↓↘→ B or D
MAX 초필살기	
타이거 스핀	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← AC

신 캐릭터로 새롭게 등장한 캐릭터 라몬. 행동이나 목소리를 보면 완전히 BT(?) 같다. 특별히 좋은 기술이나 판정이 좋은 기술을 가지고 있는 캐릭터는 아니다. 직업이 레슬링 선수라서 그런지 뭐든 기본기와 동작들이 레슬링에서 볼 수 있는 것들이다. 잡기 유형의 캐릭터이고, 기본기의 판정이 좋지 않고 리치가 짧다. 점프 기술들은 클라크를 생각나게 하지만 클라크에 비해 그다지 좋은 점은 없다. 보통 속도에 동작만 크고 유지시간이 짧은 기술들이 많다. 점프공격으로 쓸만한 것은 점프 중 C, 키가 작은 캐릭터들에게는 점프 중 D가 좋은 판정을 가지고 있다. 라몬은 무엇보다 파워가 정말 강한 캐릭터다. 카운터 & 아머모드에서 기본 콤보를 2번만 성공시키면 죽을 정도로 가공할 파워를 자랑한다. 쓸만한 콤보로는 근접상태에서 서서 C ⇨ 저공 드롭킥 ⇨ 타이거 넥찬스리를 사용하고, 구석일 경우 롤링 소벳트를 사용하자. 롤링 소벳트는 추가 커맨드로 불독 프레스가 있지만 상대방이 낙법을 하면 절대 찍을수 없으므로 사용하지 않는 것이 좋다. 구석에서 롤링 소벳트까지만 사용한 후 낙법 하는 상대를 다시 잡는 패턴을 사용하는 것을 추천한다. 롤링 소벳트 후 상대가 낙법을 하지 않을 것을 예측하였다면 롤링 소벳트가 히트되는 순간에 스트라이터로 료를 사용, 장풍이 히트되는 타이밍에 근접 C로 시작하는 콤보를 연결하는 것이 좋다. 초필살기는 잡기형과 난무계열의 두 종류가 있는다. 잡기계열은 설명이 필요없다. 클라크와 같은 타이밍으로 사용하면 된다. 난무계열 필살기는 대공기로 사용할 수 있는 타이밍이 있긴 하지만 100% 대공으로 사용할 수 있는 것은 아니다. 하지만 대공기가 없는 것보다는 좋고 점프공격 판정이 좋은 이오리나 레오나등의 캐릭터에게 점프공격을 미리 하여 대공기로 사용할 수 있다. 라몬의 이동잡기 섬머솔트는 타쿠마의 상란각처럼 상대방한테 대시하면서 붙으면 잡는 기술이다. 라몬의 섬머솔트는 이동하는 속도가 빨라서 좋은 편이지만 뒤로 걸어가면 가드동작 없이 그냥 걸어가서 잡기 범위 안에서 피할 수 있게된다.

연속기

- 서서 C ⇨ 저공 드롭킥 ⇨ 섬머솔트
- 서서 C ⇨ 저공 드롭킥 ⇨ 타이거 넥찬스리
- 서서 C ⇨ 페인트 스텝 C로 캔슬 ⇨ 원거리 서서 C
- 점프 C ⇨ 서서 C ⇨ 저공 드롭킥 ⇨ MAX 타이거 스핀
- (카운터모드) 앉아 A ⇨ 앉아 C ⇨ 저공 드롭킥 ⇨ 타이거 스핀



이것이 어용 -_-;;



보기에는 그냥 걸어가는 것 같지만 페인트 스텝이다.



이걸 누가 맞아줄까?…

바넷사



잡기	
다이너마이트 펀쳐	근접 → or ← C
크린치 펀쳐	근접 → or ← D 연타

특수기	
원투 펀쳐	→ A
슬라이딩 펀쳐	↘ B

필살기	
대시 펀쳐	← (hold) → A or C
머신건 펀쳐	←↙↓↘→ A or C 연타
펀쳐 비젼	↓↘→ B or D(전방)
	↓↙← B or D(후방)
└ 펀쳐 위빙	← A or C
└ 대시 펀쳐	→ A or C
패링 펀쳐	→↓↘ A or C
펀쳐 위빙	↓↙← A or C
└ 펀쳐 비젼 전방	→ B or D
└ 펀쳐 비젼 후방	← B or D
└ 펀쳐 어퍼	→ A
└ 펀쳐 스트레이트	→ C
└ 패링 펀쳐	← A or C

초필살기	
크레이지 펀쳐	↓↙←↙↓↘→ A or C
챔피언 펀쳐	근접 ↓↘→↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
크레이지 펀쳐	↓↙←↙↓↘→ AC

주인공 팀의 신 캐릭터인 바넷사. 사실 DC의 '99에서 엑스트라 스트라이커로 처음 등장했었다. 지난호에도 소개된 바가 있지만 사용하는 격투 스타일은 여성임에도 불구하고 복싱. 복싱인 만큼 대부분의 공격이 펀치공격이다(전부는 아니다). 바넷사의 기본은 펀쳐 비젼. 이를 능숙히 사용하는 것이 중요하다. 펀쳐 비젼은 특수이동기술로, 상단회피가 가능한 것이 특징. 또한 펀쳐 비젼 중의 추가입력으로 나가는 펀쳐 스트레이트 역시 상단회피 기능이 있다. 상대의 헛점을 순간적으로 파고들 수 있는 기술이다. 그 밖의 필살기로는 통상기의 딜레이를 없애주는 펀쳐 위빙이 있다. 누르고 있으면 지속되는데, 지속되는 동안 상단회피를 할 수 있고 추가공격으로 펀쳐 비젼이 연결되는 것이 장점. 또 다른 추가입력으로 나가는 어퍼컷은 대공기로 좋다. 하지만 막히면 반격 당하므로 막혔을 때는 급히 스트라이커를 부르는 방법을 사용하자. 대시 펀쳐와 머신건 펀쳐는 보기와는 달리 자체의 딜레이가 없어서 그냥 써도 좋지만 이 둘은 연속기로 이용하는 것이 더 좋다. 머신건 펀쳐는 연타하면 6히트가 되기 때문에 시간을 끌 수 있으므로 스트라이커를 첨가한 연속기로 사용하고, 대시 펀쳐는 스트라이커가 없는 연속기로 이용하기에 적합하다.

초필살기는 2가지. 크레이지 펀쳐는 난무계이다. 판정은 그럭저럭 쓸만하며(같이 맞는 경우도 있다) 연속기로도 무난하지만 보기보다 파워가 약한 편(특히 MAX는…). 챔피언 펀쳐는 근접 시에만 나가는 필살기이지만 방어된다(…). 그래도 공중에 있는 상대에게 모두 히트되므로 공중 연속기로 나쁘지 않다(이것은 크레이지 펀쳐의 경우도 마찬가지).

주로 사용되는 통상기로는 연속기의 시작이 되는 근접 강펀치와 빠르고 좋은 판정에 캔슬이 가능한 원거리 강펀치, 대공 성능이 좋은 점프 강킥. 동작이 작고 자세가 낮아 상대를 맞추기 쉬운 앉아 강킥 등이 있다. 그밖에도 하단으로 연속기를 시작할 수 있는 앉아 약킥이 근접 시에는 효과적이다. 특수기인 원투 펀쳐는 중단판정을 갖고 있으며, 슬라이딩은 당연히 하단. 상대의 상단 공격을 모두 회피하며 공격할 수 있으며 어느 정도 대공기로도 사용 가능.



이 정도로 숙이는데 상단공격을 맞는다고?



보디 보디 보디 보디 어퍼~ …절대 '워라' 가 아니다



피니시 어퍼! 하지만 너무 약하다



복서가 발차기도

연속기

- 근접 C ⇨ → A(입력 직후 ←) ⇨ 대시 펀쳐 ⇨ 점프 CD 등
- 근접 C ⇨ → A ⇨ 머신건 펀쳐 ⇨ 스트라이커 셀미 등 ⇨ 크레이지 펀쳐
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ → A ⇨ 대시 펀쳐 or 머신건 펀쳐
- (구석 전용) 근접 C ⇨ (1히트 째에) 스트라이커 네오&지오 ⇨ → A ⇨ 크레이지 펀쳐 ⇨ 네오&지오 히트 ⇨ 크레이지 펀쳐
- (구석 전용) 근접 C ⇨ → A ⇨ 스트라이커 게닛츠 ⇨ 대시 펀쳐 ⇨ CD ⇨ 게닛츠 히트 ⇨ 크레이지 펀쳐 (MAX가능)

야부키 신고



잡기	
팔꿈	근접 → or ← C
한순간 업어치기 불완전	근접 → or ← D

특수기	
외식 · 굉부 모양만	→ B

필살기	
백식 · 귀신굽기 미완성	→↓↘ A or C
백일식 · 농차 미완성	←↓↙ B or D
백십사식 · 황물기 미완성	↓↘→ A
백십오식 · 독물기 미완성	↓↘→ C
이백십이식 · 금월 미완성	→↘↓↙← B or D
신고 킥	←↙↓↘→ B or D
신고 근제 자기식 · 무늬새기기	근접 →↓↘ B or D

초필살기	
외식 · 질주 봉린	↓↘→↓↘→ A or C
버닝 SHINGO	↓↙←↙↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
버닝 SHINGO	↓↙←↙↓↘→ AC

개그맨이 되어 돌아온 신고. 시작할 때 타이탄3의 하란 반죠와 같은 대사…. 패배대사도 코믹하다. 게다가 이오리와의 싸움 시작 전에도, 쿄와의 싸움에서도…. 어쨌건 신고는 쿄와 비슷한 통상기들을 갖고 있지만 실제 판정은 더 약하다. 앉아 약펀치 후에 황물기가 무리없이히트되지만 맞추고서 반격 당하는 것이 심각한 문제점….

쓸만한 통상기로는 원거리 강킥과 근접 강펀치를 꼽을 수 있다. 원거리 강킥은 강펀치와는 다르게 견제용으로 쓰기 적합하며, 근접 강펀치는 빠르므로 연속기로 사용하기에 좋다. 문제는 원거리 강펀치와 근접 강킥이 좋지 않다는 점. 그밖에 리치가 긴 원거리 약킥도 쓸만하다(파워가 약할 뿐 실질적인 성능은 가장 좋을지도…). 점프 공격은 대공으로는 강킥, 지상용으로는 강펀치와 약킥이 쓸만하다. 상대가 어디에 있든 CD도 유용하게 사용할 수 있다.

필살기로는 황물기 미완성이 가장 빠르고 연속기로도 무난하지만 맞추고서도 반격 당한다는 문제점이 있어 너무 가까이에서 쓰는 것은 좋지 않다. 물론 스트라이커로 딜레이를 막을 수 있다. 독물기는 커맨드가 쉬워 강펀치 후의 연속기로 좋은데 근접 강펀치가 빠르기 때문에 농차나 무늬새기기를 쓰기가 힘들어 대신 이용된다. 앉아 약킥에서 시작되는 연속기는 역시 농차. 랜덤한 확률로 나가던 농차의 추락모션이 상당히 자주 나가는 편으로 2~3번 중에는 꼭 1번씩은 발동된다는 것도 역시 강화된 것이라고 해도 될 듯…. 신고 킥은 연속기는 불가능하지만 판정이 좋고 딜레이가 짧은 편이라 먼 거리에서 아무렇게나 사용해도 좋다. 물론 동작이 큰 편이고 발동은 연속기로 불가능한 속도이므로 반격이 매우 쉬워 반격기를 가진 카스미나 세스에게는 쓰지 말도록…. 금월은 2번째가 중단판정이 있지만 막히면 반격 당하므로 연속기로 이용하는 것 외에는 위험하다. 그래도 거리가 있는 편이니 스트라이커를 쓸 시간은 충분하다.

초필살기 2개는 모두 연속기로 무난한데, 둘 다 막히면 반격 당한다. 연속기가 매우 쉬우므로 쓸데없이 그냥 사용해 게이지를 낭비하는 일이 없도록하자. 차라리 가드캔슬로 이용하는 것이 더 낫다. 초필살기를 사용하려면 상대에게 빈틈이 보일 때에만 사용하자.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 농차(강) 추락 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ A ⇨ 무늬새기기 ⇨ 농차(강)
- C ⇨ → B ⇨ 질주 봉린 ⇨ 귀신굽기 ⇨ 스트라이커 베니마루 등 ⇨ 질주 봉린 ⇨ 농차(강) 추락 ⇨ 스트라이커 베니마루 등 ⇨ 질주 봉린
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 황물기 ⇨ 스트라이커 야시로 등 ⇨ C ⇨ → B ⇨ 질주 봉린 ⇨ 농차(강)
- (카운터모드) 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 금월(1히트만) ⇨ 질주 봉린 ⇨ 농차(강)



자기 입으로 효과음을 내는 신고



실패하는 것으로 공격을. 신고는 역시 대단한 놈…



승리포즈 "아직 끝나지 않았는데"

니카이도 베니마루

잡기	
캐치&슈트	근접 → or ← C
프론트 스플렉스	근접 → or ← D
스피닝 니 드롭	공중에서 근접시 ↑ 이외 C or D
특수기	
잭나이프 킥	→ B
플라잉 드릴	공중에서 ↓ D
필살기	
뇌인권	↓↘→ A or C (공중 가능)
진공편수구	↓↙← A or C
거합차기	↓↘→ B or D
ㄴ 반동 삼단차기	↓↑ B or D
슈퍼 이나즈마 킥	→↓↘ B or D
초필살기	
뇌광권	↓↘→↓↘→ A or C
환영 허리케인	↓↘→↓↘→ B or D
MAX 초필살기	
뇌광권	↓↘→↓↘→ AC

언제나 강했던 베니마루. '이번에도 역시!' 라는 느낌이다. 판정 좋은 기본기들과 사용하기 쉬운 연속기들, 게다가 어떤 스트라이커라도 잘 소화해내는 강력함이 있다(물론 200% 과장임). 스트라이커 시스템의 강화로 견제에 비해 연속기 위주의 돌격이 매우 강해졌지만 베니마루는 여전히 견제기들이 강하다. 특히 약킥과 강펀치의 견제 성능이 매우 강력하다. 상대가 앉아있는 경우에는 강킥과 앉아 약킥 등으로 견제하자. 물론 견제 외에도 점프 강킥, 점프 CD의 좋은 판정을 이용해 밀어 부치는 것도 좋은 방법 중 하나다. 점프 강킥은 역가드를 노리기도 쉬워 연속기로 연결되기도 한다. 대공기로는 상대방과 같이 점프해 강킥을 하거나 공중잡기를 노리는 것이 효과적. 특수기인 잭나이프 킥은 카운터모드일 때만 약킥 후에 연속기로 히트되며 보통 때는 거의 쓸모가 없다.

필살기에서는 슈퍼 이나즈마 킥이 부활. 하지만 같이 맞는 경우가 많아 예측하지 않으면 대공기로의 사용이 어렵다. 거합차기는 (거합이란 '居合い'으로 칼을 빠르게 뽑는 것을 뜻한다) 여전히 약킥 후의 연속기로 좋다. 반동 삼단 차기는 연속기보다는 가끔 사용해주는 용도. 뇌인권은 전작과 마찬가지로 견제로 사용하기에 좋으며 앉아 강펀치의 딜레이를 없애주는 용도로 좋다. 한손팽이는 막혀도 반격 받지는 않지만 가드캔슬 구르기에는 당하며 안 맞았을 경우에는 상대의 점프공격에서 시작되는 연속기를 맞게 된다(단, 스트라이커를 사용하면 회피가능). 다단히트 기술이므로 스트라이커 연속기를 사용하기에도 좋다.

초필살기는 공중에서도 전부 히트하는 전통의 뇌광권. 스트라이커 연속기에서 대부분 들어간다. '97의 무적판정을 생각하며 아무 때나 쓰게 되는 경우가 있는데, 그런 무적판정은 사라진지 오래. 막히면 반격당하므로 연속기가 아니면 절대로 쓰지 않는 것이 좋다. 환영 허리케인은 지상에서 맞아야만 전부 히트하지만 뇌광권과는 달리 카운터모드에서도 발동속도의 변화가 없다.

연속기

- 점프 역가드 D ⇨ 근접 D ⇨ 진공편수구 ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 뇌광권
- 스트라이커 세스 ⇨ 뇌광권 ⇨ 스트라이커 세스 히트 ⇨ 뇌광권
- (카운터모드) 앉아 B ⇨ → B ⇨ 진공편수구 ⇨ 스트라이커 바넷사 ⇨ 근접 D ⇨ 진공편수구 ⇨ 환영 허리케인
- 점프 역가드 D ⇨ 앉아 B ⇨ 거합차기 ⇨ 반동 삼단차기
- 앉아 B ×3 ⇨ 슈퍼 이나즈마 킥(강)



저게 인간이 할 수 있는 것인가



부활한 슈퍼 이나즈마 킥… 저런 포즈가 있었군



화려한 환영 허리케인

테리 보가드

잡기	
글래스핑 어퍼	근접 → or ← C
버스터 스루	근접 → or ← D
특수기	
해머 펀치	→ A
라이징 어퍼	↘ C
필살기	
파워 웨이브	↓↘→ A
라운드 웨이브	↓↘→ C
번 너클	↓↙← A or C
라이징 태클	↓ (hold) ↑ A or C
파워 덩크	→↓↘ B or D
크랙 슛	↓↙← B or D
초필살기	
파워 게이저	↓↙←↙→ A or C
하이앵글 게이저	↓↘→↓↘→ B or D
MAX 초필살기	
파워 게이저	↓↙←↙→ AC

킹오파 '99에서 신 필살기였던 파워 드라이브와 파워 슛은 2000에서는 없어졌다. 킹오파 '99에서는 파워 차지의 약화와 견제기인 서서 약발의 약화, 그리고 콤보의 약화로 상당히 약해진 테리였으나 신기술들로 다시 강해졌다. 그러나 전작들에 비해 킹오파2000에서는 테리는 확실히 약해졌다. 킹오파 '99때만해도 약화된 기술들이 있는 반면 커맨드를 입력하기 쉽고 딜레이도 없는 주력기술이 많았지만 킹오파 '98에서 '99로 오면서 안 좋아진 기술들만 남았고, 파워 차지의 경우는 아예 없어졌다. '99때의 신기술들이 없어져서 엄청난 약화된 테리…. 그래도 기본적으로는 강한 캐릭터다. 파워 차지의 삭제로 콤보가 조금 약해진 것이 눈에 띈다. 하지만 스트라이커라는 시스템이 테리의 부족한 콤보들을 보조해준다. 스트라이커를 사용하면 예전 킹오파 '97때 일명 '미친콤보' (예를 들어 구석에서 점프 강킥 서서 D ⇨ 라이징 어퍼 ⇨ 파워 차지 ⇨ 크랙 숏 ⇨ 크랙 숏 ⇨ 점프 강 킥)과 비슷한 기술을 구사할 수 있다. 점프 강킥 뒷다마치기 ⇨ 서서 D ⇨ 해머 펀치 ⇨ 강 파워덩크 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 중 점프로 뒤로 돌아가서 스트라이커 죠의 마지막 어퍼컷이 히트하지 않을 때까지 대시로 밀고 서서 D ⇨ 라이징 어퍼 ⇨ 파워 게이저 등이 있다. 이것만 제대로 성공하면 상대방은 거의 실신 상태가 될것이다. 전작과 비교해 바뀐 것이 없는 점프 공격들 상대가 점프를 미리 예상하고 발동하는 점프 CD가 아주 좋다. '99때 사용했던 이지선다 공격인 근접 강킥후 딜레이를 줘서 해머 펀치나 라운드 웨이브나는 여전히 사용된다. 번 너클은 빈틈도 없고 판정이 약간 좋아서 소점프 정도는 커트할 수 있으므로 부담 없이 사용하도록 하자. 테리로 플레이할 경우 염두해둘 점이라면 테리는 다양한 공격패턴으로로 상대를 혼란시키는 것이다. 킹오파2000에 와서 테리에게 아쉬운 것이 있다면 예전보다 가드크러쉬가 빨리 되지 않아 막으며 견제만 하는 상대들이 싸우기가 힘들다는 것이 있다. 테리가 사용하기 좋은 스트라이커 중 콤보전용으로 히가시 죠가 좋은데, 방어적인 면이 약해서 죠 대신 어니더 이오리를 강력 추천한다. 어니더 이오리는 콤보로 사용하기도 쉽고 방어로도 쓸만 하기 때문에 점프 C로 중단을 쓰면서 이오리를 사용하는 것이 아주 좋다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 라이징 태클
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 라이징 어퍼 ⇨ 번 너클
- 앉아 B ⇨ 앉아 B ⇨ 라이징 어퍼 ⇨ 파워 게이저
- 서서 C 2히트에서 ⇨ 해머 펀치 ⇨ 파워 게이저
- (구석전용)점프 A ⇨ 서서 C 1히트에서 ⇨ 해머 펀치 ⇨ 크랙 숏 ⇨ 이오리 ⇨ 라운드 웨이브 ⇨ 파워 덩크



여기서 스트라이커



크랙 숏



라운드 웨이브



파워 덩크

린



잡기	
약참	근접 → or ← C
약참귀	근접 → or ← D
특수기	
변발권	→ A
비의팔극권 타개	↘ C
필살기	
무영홍사수	→↓↘ A or C
비천각	→↘↓↙← B or D
참철무 나살	↓↘→ A or C
ㄴ 참철무 나의	→↘↓↙← A or C
ㄴ 참철무 파경	→ A or C
비모각	↓↘→ B or D
안개	↓↙← A or C
초필살기	
비적오의 난무·독나방	↓↙←↙↓↘→ A or C
비적오의 영향	→↙↓↘→←↙↓↘→ B or D
MAX 초필살기	
비적오의 난무·독나방	↓↙←↙↓↘→ AC
비적오의 독수공	↓↓↓ AC

킹오파 2000의 새로운 신 캐릭터 린. 거기 닌자 같이 생겨가지고 사용하는 기술들의 대부분이 별로 좋지 않은 편이다. 자잘한 콤보를 이용해 승부하는 캐릭터라고 할 수 있다. 콤보도 상당히 쉽게 들어가고 기술들마다 딜레이가 없다는 것이 좋은 점이다. 대공기도 확실하고 구석에 몰렸을 때 빠져 나오기 위해서 사용하는 비모각이라는 기술도 있다. 필요한 기술은 거의 다 가지고 있는데 역시 파워가 안좋다는 것이 치명적인 약점. 게다가 키가 큰 편이라 앉은키가 높아서 판정이 불리하다는 약점도 있다. 하지만 이것들은 제외하고는 충분히 좋은 캐릭터라고 할 수 있다. 점프 공격의 판정들이 평균이상으로 좋은 판정들을 지니고 있고 무엇보다 콤보로 연결하는 기술들이 거의다 콤보로 연결된다. 추천하는 연속기로는 앉아 약발에서 약손으로 연결되고 거리가 가까우면 강제로 앉아 강펀치도 가는 앉아 A ⇨ 앉아 B ⇨ 앉아 C 1히트, 캔슬 ⇨ 참철무 나살 ⇨ 나의 ⇨ 파경으로 이어진다. 린은 앉아 강펀치가 상당히 빨라서 앉아 약펀치 다음에는 마치 특수기로 캔슬 하듯이 강제 콤보를 연결할 수 있다. 만약 게이지가 모인 상태라면 앉아 A ⇨ 앉아 C ⇨ 변발권 ⇨ 비적오의 난무 초필살기로 간단히 넣을 수 있다. 무영홍사수라는 기술은 료의 잠열권과 똑같지만 딜레이가 잠열권보다 짧고 처음 발동할 때 가드 포인트도 있다. 콤보용으로 많이 사용된다. 콤보로 쓸 때는 비천각이라는 기술이 킹오파 '95에서의 에이지라는 캐릭터가 사용했던 무영각과 비슷한데, 비천각을 D로 사용하면 마지막에 추가타를 먹일 수 있게 띄워준다. 이때 무영홍사수를 사용해 주는 것이 좋다. 점프공격들이 뒷다마 치기를 할 수 있는 뒤판정이 있는 기술이 없어서 아쉽지만 점프 공격을 눈으로 보고 판단하기가 어려워서 점프 중의 공격이나 착지나라는 이지선다에서 연속기를 이어가는 것을 추천한다. 대공기로는 비적오의 난무를 이오리의 야오토메처럼 사용해주면 된다. 비적오의 영향이라는 잡기 초필살기가 있는데 발동시간이 빨라서 실제로 당해보지 않으면 피하기 힘들다.

특수기 중 비의팔극권이라는 중단 공격이 있는데 이것 역시 동작이 애매해서 '보고 막는다' 보다는 기술이 나올만한 타이밍에 일어나서 막는 점프공격이나 하단약발을 느리게 캔슬해서 중단으로 사용할 수 있다. 마지막으로 MAX 근접 잡기 초필살기 비적오의 독수공은 근접상태에서 ↓↓↓ AC로 잡는 기술은데, 이 기술에 잡히고 나면 독에 감염되어서 체력이 계속 줄어든다. 약 0.5cm정도가 남으면 더이상 줄어들지 않으므로 상대의 체력이 많을 때 맞춘후 도망다니자.



비적오의 독수공에 잡이면



에너지가 이렇게 된다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 앉아 A ⇨ 참철무 나살 ⇨ 나의 ⇨ 파경
- 앉아 A ⇨ 앉아 C 2히트에서 ⇨ 변발권 ⇨ 비적오의 난무
- 비천각 ⇨ 무영홍사수
- 서서 C 2히트에서 ⇨ 변발권 ⇨ 약 안개 ⇨ 스트라이커 죠 히가시 ⇨ 비적오의 영향

세스



잡기	
팔꿈치에 이어 파동타격	근접 → or ← C 연타
배대뒤치기	근접 → or ← D
특수기	
태클	→ A
앞 올려차기	→ B
롤링 소배트	← A
슬라이딩	↘ B
필살기	
승양	↓↘→ A or C
강월	공중에서 ↓↘→ A
ㄴ 슬라이딩 킥	↘ B
낙월	공중에서 ↓↘→ B
암월	공중에서 ↓↘→ C
영월	공중에서 ↓↘→ D
몸통 무너트리기	←↙↓↘→ B
다리 빼앗기	←↙↓↘→ D
궁월	→↘↓↙← B or D
초필살기	
몸통 빼앗기 철민살	↓↘→↘↓↙← A or C
쌍장승양	↓↘→↓↘→ A or C
파고들기 난월	↓↘→↘↓↙← B or D
MAX 초필살기	
몸통 빼앗기 철민살	↓↘→↘↓↙← AC

과연 세스는 사기꾼인가? 연속기들이 매우 강할 뿐만 아니라 반격기 후에 연속기들을 손쉽게 넣을 수 있다. 그 반격기는 상단, 중단을 동시에 반격(마리와 카스미는 각각 따로 반격해야 한다)한다. 피니시로 스트라이커까지 엄청난 연속기를 만들어 주는(다들 그렇긴 해도…) 한마디로 사기꾼(?)이다. 승리포즈에서는 "끝이다!" 라면서 상대를 밟아 죽일 듯이 점프해놓고 내려와서는 "안심해. 농담이야" 따위의 소리를 한다(…).

세스는 체격이 크다. 덕분에 리치도 긴 편으로, 통상기들이 빠르다는 느낌은 주지 않지만 판정도 좋아 견제로도 매우 쓸만하다. 견제는 앉아 강펀치, 서서 강킥, CD 등으로도 충분하지만 엄청난 발동속도를 자랑하는 태클로(→ A) 견제를 하는 것도 좋다. 태클은 캔슬이 되지만 맞은 상대는 날아가 버리므로 캔슬이 되도 그다지 쓸모없다. 또한 앞 올려차기 후에 태클이 연속으로 나가 특수기 ⇨ 특수기라는 말도 안되는 광경을 연출하는데, 이때의 태클은 적이 넘어지지 않아 연속기로 이용할 수 있다(앞 올려차기는 캔슬되지 않기 때문에 더욱 황당할 수밖에 없다). 또한 슬라이딩도 연속기로 이용할 수 있는데, 이것은 약공격에서 연결되므로 약공격에서도, 강공격에서도 강한 연속기를 쉽게 쓸 수 있다.

필살기는 반격기인 몸통 무너트리기와 연속기용의 궁월만 잘 사용해도 문제 없을 정도. 승양은 약으로 사용할 경우 발동이 빠르고 위쪽에도 판정이 있어 대공기로 사용할 수도 있다. 막혀도 반격 받지 않는다는 장점이 있다. 공중에서의 필살기들은 버튼에 따라 공격 방향이 다른데, 막히면 반격 당하기 때문에 암월과 영월은 그다지 좋지 않다. 강월과 낙월은 공중에서 떨어지기(?)로 사용 가능. 몸통 무너트리기는 상단, 중단 반격이므로 점프공격과 필살기, 지상 통상기들을 반격할 수 있다. 반격하면 상대를 뒤쪽으로 보내고(이오리의 설풍과 비슷), 이때 대시 강펀치가 히트된다. 다리 빼앗기는 앉아 약킥 등의 하단공격을 반격할 수 있는 기술로 앉아 약킥이나 앉아 강킥이 많이 사용되는 캐릭터에게 효과적. 궁월은 막히면 반격 당하므로 연속기로만 사용하자.

MAX초필살기로 사용할 수 있는 철민살은 사실상 쓸모 없다. 반격기인데, 반격으로는 몸통 무너트리기 후의 연속기가 더 강하기 때문. 난월은 하단공격이며 마지막에 상대를 띄운 후에 후속타를 넣을 수 있는 것이 장점. 쌍장승양은 승양의 강화판으로, 난월 보다 빠르지만 후속타는 불가능하다.

연속기

- C ⇨ → B ⇨ → A ⇨ 난월 ⇨ → A ⇨ 스트라이커 어나더 K' 등 ⇨ 점프 CD
- 앉아 A ⇨ ↘ B ⇨ 난월 ⇨ → A
- C ⇨ → B ⇨ → A ⇨ 궁월 ⇨ 스트라이커 바넷사 등 ⇨ C ⇨ → B ⇨ → A ⇨ 난월 ⇨ → A



어딜 가



모 기자님: "저건 게드랑이 냄새 공격일거야"



그러니까 이것이 바로 그 유명한 반격기란 말이지



서서 강킥 …호신술이 싫어진다

로버트 가르시아



잡기	
용도각	근접 → or ← C
목잡아 던지기	근접 → or ← D

특수기	
내룡강각차기	→ or ← A
용번축	→ or ← B
비연용신각	공중에서 ↘ B or D
이단족인차기	↘ B

필살기	
용격권	← (hold) → A or C
비연질풍각	← (hold) → B or D
용참상	↓ (hold) ↑ B or D
선연연무각	근접 ↓ (hold) ↑ A or C

초필살기	
용호난무	↓↘→↘↓↙← A or C
패왕상후권	→←↙↓↘→ A or C
구두용섬	↓↘→↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
용호난무	↓↘→↘↓↙← AC

다시 태어난 가일 로버트 & 단 로버트. 어니더 스트라이커 로버트를 보면 정말 단이랑 똑같다는 것을 알 수 있다. 로버트가 가일한테 가서 소닉붐과 더블 섬머솔트를 전수받았는지… 새로운 기술로 채용되었다. 용격권은 장풍 모양이 완전 소닉붐이지만 아직 미완성인 듯…. 강으로 사용하면 화면 절반정도 가서 없어지고 약으로 사용하면 조금 더 멀리 가는 기술이다. 발동이 빠르고 장풍의 판정이 딱 중간 정도라서 점프로 띄어 넘기도 애매한 위치로 나간다. 2000에서는 선연연무각이 가드 불능기로 변화했다. '99에서 선연연무각이 타격기라서 앉아 있는 키가 큰 캐릭터한테 좋아기 때문에 바뀐 가능성도 있다. 덕분에 기술이 좋아졌다. 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 다음에서 콤보로 넣을 수 있고 추가타로는 용참상를 사용하는 것이 좋다. 새로 생긴 구두룡섬은 발동이 빠르고 파워도 강해 기상시 사용해도 쓸만하다. 내룡강각차기를 가깝게 때릴 때 구두룡섬으로 캔슬된다. 특수기 용번축의 발동시간이 빨라졌다. '99때는 별로 사용할 때가 없어서 실제로 거의 사용을 안했지만 이제는 약공격후 연속기로 들어간다. 용참각의 판정 강화로 기습적으로 또는 대공기로 사용할 수도 있다. 기본기로 소점프를 끊어주기 위해서는 서서 약펀치와 서서 강 킥이 좋다. 서서 약펀치는 판정이 높기 때문에 근접거리에서 밀어붙이기를 하는 상대의 공격템포를 끊어주기 좋다. 예전부터 많이 사용하던 원거리 서서 강킥은 '99때 보다 공격판정이 느리지만 주력 기본기로 사용할만 하다. 서서 강킥으로 견제하다보면 상대방이 앉아 강킥으로, 원거리 강킥을 끊으려는 레오나, 블루 마리 등에게는 특수기 구룡강각차기를 써주자.

연속기

- 서서 B ⇨ 이단족인차기
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 선연연무각 ⇨ 용참각
- 서서 C ⇨ 용번축 ⇨ 비연선풍각
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 용번축 ⇨ 구두룡섬
- 내룡각 ⇨ 구두룡섬
- (구석전용) 내룡각 ⇨ 앉아 A ⇨ 선연연무각 ⇨ 용참각
- (구석전용) 내룡각 ⇨ 앉아 A ⇨ 용번축 ⇨ 구두룡섬



료가 앉아있는데 지나가는군…



단 공각…



이것 때문에라도 로버트는 강하다

앤디 보가드



잡기	
강림 改	근접 → or ← C
안아서 던지기	근접 → or ← D

특수기	
얼굴 올리기	↘ A
상악	→ B

필살기	
참영권	↙→ A or C
ㄴ. 질풍횡권	↓↘→ A or C
비상권	↓↙← A
격·비상권	↓↙← C
승룡탄	→↓↘ A or C
격벽배수장	근접 ←↙↓↘→ A or C
환영 시라누이	공중에서 ↓↘→ B or D
ㄴ. 하악	착지 후 A or C
ㄴ. 상악	착지 후 B or D
공파탄	←↙↓↘→ B or D

초필살기	
초열파탄	↓↙←↙→ B or D
참영유성권	↓↘→↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
초열파탄	↓↙←↙→ BD

킹오파2000에 들어와서 그다지 큰 변화가 없어 전작과 비슷한 패턴을 구사하게된다. 점프 중 강킥은 여전히 좋은 판정과 긴 리치를 가진데다가 발동속도 또한 예전과 같아 여전이 좋다. 앤디는 점프 중에서 사용할 수 있는 기술들이 좋다. 가끔 앤디가 점프하면서 움직이는 것을 노리는 상대가 있는데 이때는 앤디의 강승룡탄을 사용하면 된다. 앤디가 점프해 오는 것을 기다렸다가 무적 대공기로 처내는 방식의 플레이를 하는 사람들을 종종 볼 수 있는데, 이럴 때는 선제공격을 하지 말고 대시해서 격벽배수장이나 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 상악 1히트에서 ⇨ 참영권등의 패턴으로 대적하는 편이 좋다. 앤디가 대시위주로 플레이를 하면 점프로 공격해오는 경우가 있는데 이럴 겨우 같이 점프하면서 강킥으로 끊어주는 것이 좋다. 점프로 상대의 뒤로 점프로 넘어가서 환영 시라누이를 사용하면서 상대의 방향으로 공격하기 때문에 상대를 혼란시킬 수 있고, 환영 시라누이를 사용한 후 상악이나 하악이나의 이지선다 공격을 줄 수도 있다. 환영 시라누이 하악은 딜레이가 적기 때문에 근접거리에서 가드만 당하지 않는다면 큰 데이지를 피할 수 있다. 근접거리의 경우 스트라이커를 활용해 위기를 모면하도록 하자. 이번에는 비상권이 아주 약간 짧아졌지만 그래도 발동이 빠르고 딜레이는 없다고 봐도 될 정도이다. 새로운 것은 비상권(약)을 공중에서 히트하면 추가타를 넣을 수 있다는 점이다. 상대가 소점프로 날라 오면서 비상권을 맞았을 때는 추가타를 넣을 수 없지만 구석에서 격벽배수장 후 아주 낮에 비상권을 맞추면 상악을 비롯한 빠른 발동의 기술들을 거의 다 넣을 수 있다. 추천 콤보로는 격벽배수장 후 비상권 ⇨ 얼굴올리기 1히트에서 ⇨ 비상권 ⇨ 점프 C이다. 여기서 점프 C로 마무리를 하기 때문에 환영 시라누이로 캔슬하고 착지하는 시점에서 다시 이지선다공격을 할 수 있다. 이때 회피로 이지선다 공격을 빠져나가는 사람들도 있지만 이럴 때는 착지 후 상대가 앤디를 비껴나갈 때를 노려 환영 시라누이 상악으로 때릴 수 있다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 얼굴올리기 1히트에서 ⇨ 참영권 ⇨ 질풍횡권
- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 얼굴올리기 1히트에서 ⇨ 잔영유성권
- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 얼굴올리기 1히트에서(이때 스트라이커 K') ⇨ 비상권 ⇨ 상악 ⇨ 비상권 ⇨ 점프 C
- 승룡탄 ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 잡기 ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 상악 ⇨ 점프 C



참영권 이트후



스트라이커 K'



다시 뛰우자.

히가시 죠



잡기	
무릎지옥	근접 → or ← C 연타
렉 스루	근접 → or ← D

특수기	
로우킥	→ B
슬라이딩 킥	↘ B

필살기	
허리케인 어퍼	←↙↓↘→ A or C
타이거 킥	→↓↘ B or D
슬래시 킥	←↙↓↘→ B or D
폭렬권	A or C 연타
ㄴ 폭렬권 피니시	↓↘→ A or C
황금의 발꿈치	↓↙← B or D

초필살기	
스크류 어퍼	↓↘→↓↘→ A or C
폭렬 허리케인 타이거 발꿈치	↓↘→↘↓↙← A or C
사상최강의 로우킥	↓↘→↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
스크류 어퍼	↓↘→↓↘→ AC

죠는 전작에서도 그다지 좋지 않았던 허리케인 어퍼의 딜레이가 길어져 사용하지 못할 정도가 되었지만, 황금의 발꿈치는 발동이 빨라져 견제기로 사용하기 좋아졌다. 점프해서 오는 적을 황금의 발꿈치로 때린 뒤 추가타는 안 들어가지만 좋은 기술이다. 하지만 남발을 하다보면 대공기나 초필살기에 맞을 우려가 있으니 조심하는 것이 좋다. 슬래시 킥은 '99때 리치가 길어진 방면 발동 속도가 느려지고 빈틈이 커서 연속기에서 사용할 만한 기술로 변했다. 죠의 약공격 연속기로 많이 사용하던 폭렬권이 사용하기 힘들어졌다. 폭렬권중 폭렬 피니시를 약으로 사용하면 중단이고 강으로 사용하면 상대를 날려버린다. 폭렬권 피니시를 구석에서 넣으면 추가타가 들어가지만 폭렬 허리케인과 황금의 발꿈치만 들어가서 사실상으론 거의 추가타가 없는 것과 같다. 사상 최악(?)의 로우 킥. 전작에서도 썰렁한 연출에 연속기로도 안 들어가고 발동하는 것을 보고 반격하는 것이 가능한 기술이다. 쓸데 없이 사용했다가 아픈 연속기를 맞는 경우가 많으니 사용을 자제하자. 점프 CD가 발동이 빨라서 점프하는 상대방을 날려버리는데 사용하기 좋고, 점프 C는 판정이 아래쪽으로 내려와 있어서 이오리의 야오토메나 레오나의 앉아 D를 견제하기에 좋다. 점프 D는 여전히 판정이 높아서 점프 견제기로 사용한다. 죠는 견제기가 좋은 캐릭터인데 서서 강 킥과 서서 강펀치로 점프를 견제하고 상대가 빈틈을 보이면 앉아 D로 끊어주자. 특수기인 슬라이딩은 리치가 길어서 기습적인 사용이 좋은데 상대가 쓰러지지 않아 좀 아쉽다. 다행히 아직까지 완벽 대공기(타이거 킥)가 살아 있으니 점프하면 타이밍에 맞춰 강으로 타이거 킥을 사용해주자. 단 상대가 뒤쪽으로 넘어가는 일이 없도록 거리를 잘 맞추어야 한다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 폭렬권 ⇨ 강 폭렬권 피니시
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 폭렬 허리케인 타이거 발꿈치
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 로우킥 ⇨ 약 슬래시 킥
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 폭렬권 ⇨ 폭렬권 피니시 ⇨ 스트라이커 바넷사 ⇨ 서서 강펀치 로우킥 ⇨ 폭렬 허리케인 타이거 발꿈치



무에타이라면 누구나 이런포즈



스트라이커를 사용한 간단한 콤보가…



절반의 데미지 -_-;;

ARCADE

블루 마리



잡기	
빅토르 던지기	근접 → or ← C
헤드 드로우	근접 → or ← D

특수기	
해머 아치	→ or ← A
클라이밍 애로	↘ B
더블 롤링	→ or ← B

필살기	
스핀 폴	↓↘→ A or C
ㄴ M · 스파이더	↓↘→ A or C
스트레이트 슬라이서	← (hold) → B or D
ㄴ 크랩 크러치	↓↘→ B or D
버티컬 애로	→↓↘ B or D
ㄴ M · 스내치	→↓↘ B or D
리얼 카운터	↓↙← A or C
ㄴ 백드롭 리얼	←↙↓↘→ A or C
ㄴ 헤드 크래시	←↙↓↘→ B or D
M · 리버스 페이스 록	↓↙← B
M · 헤드 버스터	↓↙← D

초필살기	
M · 스플래시 로즈	↓↘→↘↓↙← A or C
M · 다이너마이트 스윙	↓↘→↓↘→ B or D
M · 타이푼	근접 →↘↓↙←↖↑↗→ B or D

MAX 초필살기	
M · 다이너마이트 스윙	↓↘→↓↘→ BD

기본기 판정이나 필살기의 판정이 전작과 거의 똑같은 마리. 이번에 바뀐점은 근접 강펀치가 2히트에서 캔슬로 이어지지 않는다는 점과 특수기 더블 롤링이 2히트째에서 캔슬된다는 점이다.

블루 마리의 가장큰 변경점은 콤보이다. 기존의 블루마리라면 근접 강펀치 2히트에서 캔슬된다는 것이 기본이었다. 하지만 이제부터는 근접 강펀치를 1히트에서 캔슬해야되기 때문에 이제는 더블 롤링을 사용하는 것이 좋다. 더블 롤링은 2히트에서 캔슬할 수 있어서 콤보가 약간 변화되었다. 점프 공격 ⇨ 서서 C 1히트에서 ⇨ 더블 롤링 2히트 ⇨ 스트레이스 슬라이서 ⇨ 크랩 크러치의 콤보를 사용하면 된다. 스트라이커덕분에 왠만한 기술들을 걱정없이 사용할 수 있게 되었다. 버티컬 애로우가 안 맞으면 스트라이커로 엄호, 반격기를 발동했는데 안 잡힐 것 같으면 스트라이커로 엄호, 이런식으로 조금더 과감한 플레이를 할 수 있게되었다. 견제기로는 약킥이 좋으나 뒤로 한 상태로 약킥을 입력하면 더블 롤링으로 공격하게 되므로 조심하자. 여전히 뒤로 한 상태로 특수기를 사용할 수 있어서 스트레이트 슬라이서를 콤보로 사용할 수 있다. 백 드롭 리얼과 헤드 크래시는 회피동작중 언제든지 잡기로 캔슬이 가능하고, 가만히 있는 상대방으로 잡을 때 사용할 수 있으며 상대의 점프공격을 회피하면서 대공기로 사용할 수 있다. 그리고 리얼 카운터를 사용하고있는 동안은 상대방이 가드동작이 나오지 않는 상황이라서 잡을 수 없다. 앉아 약킥과 앉아 강킥은 여전히 자세가 낮아 대공기로 사용할 수 있다

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 약 버티컬 애로우 ⇨ M. 스내처
- 서서 C 1 히트에서 ⇨ 더블 롤링 ⇨ 스트레이트 슬라이서 ⇨ 크랩 크러치
- 헤드 클러치 ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 헤드 클러치
- 헤드 클러티 ⇨ 스트하이커 레오나 ⇨ M. 타이푼
- (구석전용)서서 C 1히트 ⇨ 해머 아치(스트라이커 게니츠사용) ⇨ 버티컬 애로우 ⇨ M. 스내처 ⇨ 게니츠의 회오리 히트 ⇨ M. 다이너 마이트 스윙 ⇨ M. 타이푼
- (구석전용)서서 C 1히트에서 ⇨ 해머 아치(스트라이커 게니츠사용) ⇨ 버티컬 애로우 ⇨ M. 스내처 ⇨ 게니츠의 히트 ⇨ 앉아 C ⇨ 해머 아치 ⇨ M. 타이푼



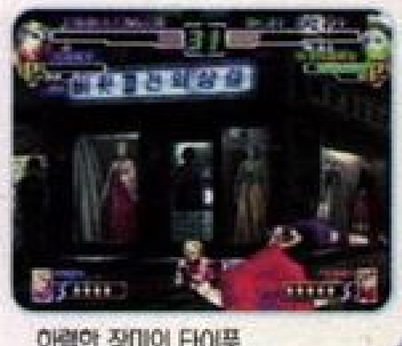
별로 '카운터' 같지는…



후속타는 당연히



힘들어서 체력소모…되지는않는군



화려한 장미의 타이푼

레오나



잡기	
레오나 크래시	근접 → or ← C
오델 버클러	근접 → or ← D
하이데른	공중에서 근접시
인페르노	↑이외 C or D

특수기	
스트라이크 아치	→B

필살기	
그랜드 세이버	← (hold) → B or D
↳ 그라이딩 버스터	→D
문 슬래셔	↓ (hold) ↑ A or C
X케리버	공중에서 ↓↙← A or C
볼테크 런처	← (hold) → A or C
이어링 폭탄	↓↙← B or D
이어링 폭탄2	←↓↙ B or D

초필살기	
V슬래셔	공중에서 ↓↘→↖↓↙← A or C
그레이트 풀 데드	↓↘→↓↘→ A or C
리볼 스파크	↓↙←↙↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
V슬래셔	공중에서↓↘→↖↓↙← AC

레오나의 앉아 약킥은 예전부터 자주 쓰이는 기본기로 리치가 길어서 상대방의 기본기와 공격을 견제하기 좋다. 위쪽 판정을 가지고 있는 서서 B는 긴 리치는 아니지만 상대방의 점프를 끊을 수 있어서 자주 사용할만 하다. 제자리 점프 C는 빠르면서 위쪽으로 공격하므로 점프공격을 견제 할 때 좋다. 앉아 D는 여전히 좋은 기본기라서 낮은 자세로 대부분의 공격을 피할 수 있고 리치가 길어서 기습적으로 사용기 좋다. 판정이 상단이라 대공기로 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다. 특히 점프공격이 조금만 높은 기술을 사용하는 캐릭터라면 레오나의 앉아 D로는 때릴 수 없어서 되려 당하게 된다. 장거한이나 클라크 같은 캐릭터들이 점프 공격들이 거의다 높아서 레오나의 앉아 D에 모든 공격이 끊기게 된다. 이오리의 점프 C처럼 낮은 판정이 있는 캐릭터들의 경우에는 앉아 D와 앉아 C를 교차로 사용해서 상대방을 혼란시킬 수 있다. 하지만 너무 앉아만 있으면 불리하니 종종 점프공격으로 견제해주자. 레오나의 점프 공격은 거의 모든 공격들이 빠르고 판정이 좋아서 공중전에 강한면을 보여준다. 특히 점프 C와 D, CD를 적절히 사용하자. 점프 D는 빠르고 판정이 좋아서 공중전에 유리하고 점프 C는 뛰자마자 공격하면 중단공격이 되므로 점프 D를 사용하고 바로 뒤로 뛰면서 점프 C를 사용하면 막기가 힘들다. 또, 점프 C로 치고 빠진 후 상대를 당황하게 만든 다음 가끔 달려오는 상대를 서서 B로 점프, 대시로 동시에 견제하자. 가끔 대점프를 사용해서 공격하는 상대들도 있으니 앉아 D나 앉아 C로 상황에 맞게 대처하는 것이 좋다. 점프 중 날리기(점프 중 CD)도 공격도 좋다. 판정도 좋고 리치도 짧지 않아 상대방을 밀어붙일 때 사용하자. 중요한 것은 상대와 약간의 거리를 두고 싸우는 것이 좋다는 것을 염두해야한다는 것. 헛점을 보이면 파워가 강한 연속기를 사용해줘야 하는데 '99에서 사용하던 콤보(서서 D 1히트에서 이어링 봄을 사용하는 것)가 발동이 느려져서 D 1 히트에서 빨리 캔슬해도 연결되지 않는다. 이점 기억해두고 다른 콤보를 사용하자. '99때는 근접 D가 2히트 후에는 캔슬이 불가능해서 근접 C를 많이 썼었는데, 근접 D가 2히트했을 때 캔슬 할 수 있으니 근접 D를 사용하자. 콤보로는 '98때 사용하던 근접 D 2히트에서 ⇨ 스트라이크 아치 ⇨ V슬래셔가 좋다. 상대를 구석으로 몰고 간 다음 앉아 C 캔슬 그랜드 세이버 ⇨ 앉아 C 캔슬 다시 그랜드 세이버를 계속 쓰면 회피를 하더나 스트라이커와 무적 기술로 피하는 수밖에 없다. 위의 콤보에 앉아 C를 볼테크 런처로 캔슬하면서 중간에 바꿔주는 것도 좋다. 회피를 해서 피하려고 하는 상대를 예측해서 연속기로 공격하고 중간에 점프 C를 중단으로 사용해주면서 계속 앉아 B나 서서 B로 견제하자. 그런 다음 점프 후 여러 종류의 기술들로 상대를 혼란시키자. 레오나의 모든 기술들은 딜레이가 적어서 빈틈을 노려 공격해오기가 어려울 것이다. 스트라이커 아치는 판정이 느리게 나오지만 중단에 딜레이가 없어서 가급적 많이 사용해주자. 추가타를 넣을 수 있는 스트라이커 후에는 때리기가 쉬운 V슬래셔나 점프 CD를 사용하자. 저축게 기술을 사용할 수 있도록 준비하자. 점프공격 후에 앉아 C후 문 슬래서 같은 콤보를 사용하는 것이 좋다. 게다가 레오나는 공중 잡기가 있어 점프공격이 좋다고 할 수 있다.

연속기

- 서서 D 2히트에서 ⇨ 스트라이크 아치 ⇨ 스트라이커 어나더 이오리 ⇨ V 슬래셔



풀리지 않는 신비 2탄. 레오나의 이어링(1탄은 마이의 부채)

킹



잡기	
홀드 러시	근접 → or ← C
훅 버스터	근접 → or ← D

특수기	
트랩 킥	→B
슬라이딩 킥	↘D

필살기	
베놈 스트라이크	↓↘→B
더블 스트라이크	↓↘→D
토네이도 킥	→↘↓↙← B or D
트랩 샷	→↓↘ B or D
서프라이즈 로즈	→↓↘ A or C
미라쥬 킥	→↘↓↙← A or C
미라쥬 댄스	근접 ←↙↓↘→ A or C

초필살기	
일루전 댄스	↓↘→↘↓↙← B or D
사일런트 플래시	↓↙←↓↙← B or D

MAX 초필살기	
일루전 댄스	↓↘→↘↓↙← BD

'96때부터 사용하던 토네이도 킥이 없어졌고, '95때의 토네이도 킥이 나가는 걸 제외하면 전작과 기본기와 필살기에서는 별로 바뀐 점이 없기 때문에 '99때의 공격패턴에서 거의 변화가 없다. 이지선다 공격으로 중단의 트랩 킥 판정이 낮아졌다. 판정이 좋은 슬라이딩 킥을 사용하는 패턴은 완전히 똑같다. 이 중간에 섞어서 미라쥬 댄스로 잡아주는 방법도 좋은 패턴이다. 상대가 쓰러져있다면 근거리에서 트랩 킥이나 근접 약 킥을 캔슬하면서 미라쥬 댄스로 이지선 공격을 쓰는 것이 좋다. 트랩 킥은 여전히 상단 판정이 좋지 않아 점프를 잘 쓰는 상대에게는 약점이 드러난다. 여전히 완벽한('98때의 약 토네이도 킥처럼) 대공기가 없어, 상대가 대점프하는 것을 예측하면서 점프 CD를 사용하는 것이 좋다. 소점프로 날라오면 앉아 강 펀치로 끊어주는 것이 좋다. 그리고 가끔씩 슬라이딩을 사용해주는 것이 좋다. 일루전 댄스의 발동시간이 아주 약간 빨라졌고 가드 당해도 거의 반격 당하지 않아서 로버트의 원거리 강킥 정도의 기술에 대응할 만하고 대공기로 사용하는 것도 좋다. 점프해 오는 상대는 때렸을 때는 땅에 착지하는 타이밍에 맞춰 베놈 스트라이크를 깔아 주면서 점프 공격하는 방법이 좋다. 장거한의 경우 더블 스트라이트로 다가오지 못하게 해주자. 미라쥬 댄스를 사용할 때는 A로 사용해주는 것보다는 C로 사용해서 점프로 도망가는 상대를 때려 줄 수 있으니 C로 사용하는 것을 추천한다. '99때의 킹의 18번인 카운터 모드에서의 미라쥬 댄스 2히트 ⇨ 사일런트 플래시로의 캔슬이 지금은 못하도록 바뀌었다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 트랩샷
- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 토네이도 킥
- 점프 공격 ⇨ 서서 D 2히트에서 ⇨ 토네이도 킥
- 점프 공격 ⇨ 서서 D 2히트에서 ⇨ 미라쥬 댄스
- 구석에서 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 사일런트 플래시
- 미라쥬 댄스 ⇨ 스트라이커 바네사 ⇨ 미라쥬 댄스
- 미라쥬 댄스 ⇨ 스트라이커 어나더 이오리 ⇨ 일루전 댄스



이단회피에 중단공격

료 사카자키



잡기	
계곡 떨어트리기	근접 → or ← C
배대되치기	근접 → or ← D
특수기	
고드름 깨기	→ A
상단 받기	→ B
하단 받기	↓ B
필살기	
호황권	↓↘→ A or C
호포	→↓↘ A or C
잠열권	→←→ A or C
호포질풍권	↓↙← A or C
맹호뇌신찰	↓↘→ B or D
비연질풍각	→↘↓↙← B or D
초필살기	
용호난무	↓↘→↘↓↙← A or C
패왕상후권	→←↙↓↘→ A or C
천지패황권	↓↘→↓↘→ A or C
MAX 초필살기	
용호난무	↓↘→ AC
패왕상후권	→←↙↓↘→ AC

'99와 마찬가지로 약펀치가 매우 좋은 료이지만 바꿔 말하면 약펀치 외에는 그다지 쓸모 있는 것들이 없다는 얘기와도 일맥상통한다. 예전 최고의 견제기였던 약킥과 강펀치는 매우 느리다('99와 동일). 따라서 견제기는 CD와 약펀치의 판정을 믿고 이것을 이용하자. 리치는 짧지만 판정은 좋은 편이므로 실망을 주지는 않을 것이다.

만약 약펀치를 지상에서 맞는다면 캔슬 비연질풍각도 가능. 소점프 강킥은 이상한 모션의 돌려차기(역시 '99와 동일)를 하는데, 판정이 좋지 않으므로 CD와 강펀치를 이용하도록…. 상대가 공중에 있다면 약킥으로 커버하는 것이 좋다. 특수기인 상단 받기와 하단 받기는 각각 상단과 하단에 가드 판정이 있는 것인데, 상대의 약공격 외에는 대부분 료에게 우선권이 있다. 단, 다단히트 기술을 막기는 힘들다(베니마루의 뇌광권 정도면 가능하긴 하지만 타이밍이…).

여전히 판정 좋은 호포. 대공기로도 손색이 없으며 막혀도 그렇게 위험하지 않다. 그렇다고 기상공격, 연속기, 견제 모두에 효과적이라고 할 수 있는 것이다. 호황권은 여전히 '배리어'와 비슷한 효과를 지니고 있으며 약, 강 모두 견제와 연속기에 좋다. 맹호뇌신찰은 중단판정이며 상대가 무조건 다운. 공격(특히 장풍계)을 회피하는 것이 장점. 막히면 반격 당하긴 하지만 반격 당하는 시간이 짧고 거리도 있어 연속기에 쉽게 당하지는 않는다. 호포질풍권은 사용시 잠시 뒤로 물러서기 때문에 약간의 회피가 가능하며 경직시간이 길어 다른 필살기를 넣을 수 있다. 비연질풍각은 예전과 동일하게 발동이 빠르지만 막히면 반격 당한다(스트라이커로 방어). 약공격 후의 연속기로 무난하며 강으로 쓸 경우 너무 높아 키 작은 상대가 앉아있으면 제대로 맞지 않는 경우가 있다.

초필살기도 역시 연속기로 쓰기 쉬우며 통쾌한 일격도 여전하다. 천지패황권은 자체의 파워는 약하지만 카운터히트시 엄청난 위력을 발휘한다. 카운터모드에서도 빠르게 발동되는 것이 장점. 패왕상후권은 장풍계로, 강으로 사용할 경우 엄청난 속도를 자랑한다(전작들과 동일하다). 용호난무는 이름 그대로 난무계이며 막히면 반격 당하는 것은 똑같다. 공중콤보형 스트라이커 공격이 히트하면 무난하게 들어간다(패왕상후권은 너무 가까우면 맞지 않음).


블로킹에 근접한 기술


호포 질풍권. 뒤로 돌아서~


일 격 필 살 !


불타는 패왕상후권!

연속기

- 앉아 B ⇨ A(2발도 가능) ⇨ 비연질풍각(약)
- C ⇨ 호포(약), 비연질풍각, 잠열권, 호황권, 패왕상후권(약), 용호난무
- 맹호뇌신찰(강) ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ C ⇨ 각종 필살기
- 호포질풍권 ⇨ 각종 필살기

타쿠마 사카자키



잡기	
대외베기	근접 → or ← C
한판 뒤집기	근접 → or ← D
특수기	
귀차	→ A
기와깨기	→ B
비차떨구기	← A
게마 때리기	↘ B
필살기	
호황권	↓↘→ A or C
잠열권	→←→ A or C
상란각	→↘↓↙← B or D
비연질풍각	↙ (hold) → B or D
맹호무뢰암	↓↙← A or C
초필살기	
패왕지고권	→←↙↓↘→ A or C
용호난무	↓↘→↘↓↙← A or C
진·귀신격	근접 ↓↘→↓↘→ A or C
MAX 초필살기	
용호난무	↓↘→↘↓↙← AC

'98 아저씨 팀에서 유일하게 살아남은(?) 타쿠마. 2000에서도 어김없이 용호의권 팀으로 등장한다. '98, '99와는 크게 다른 점이 없어 호황권과 강펀치, 앉아 강킥, 점프 CD의 견제도 똑같이 사용할 수 있다. 타쿠마는 통상기의 밸런스가 잘 잡혀있어 특별히 나쁜 것이 없다. 하지만 의도와는 달리 특수기가 나갈 수도 있는 점을 주의해야 한다(특수기가 나가도 특별히 위험해지는 경우는 드물지만).

CD의 모션의 변화로 견제기로 사용하기에 매우 좋아졌다. 사실상 강킥, 강펀치보다도 더 좋으므로 자주 사용해도 좋으며 캔슬도 가능해 잠열권이나 상란각으로 캔슬하는 것도 좋다(실패할 각오는 하고). 점프 CD도 리치가 길어 대공성능이 뛰어나므로 자주 이용하자. 지상을 공격할 때에는 강킥을 쓰면 된다. 타쿠마를 잘 하려면 귀차의 능숙한 사용이 중요한데, 귀차는 발동이 빠르고 맞으면 무조건 다운되어 다운공격을 맞는다는 것이 장점. 또한 연속기로 사용할 때에 빨리 캔슬하면 쓰러지지 않아 그 후에 다른 필살기로 연결이 가능하다. 기와깨기는 중단공격, 비차떨구기는 장풍계 없애기, 게마 때리기는 다운공격으로 이용할 수 있다. 그 밖의 사용은 전혀 하지 않아도 크게 문제가 되지 않는다(귀차가 너무 좋기 때문).

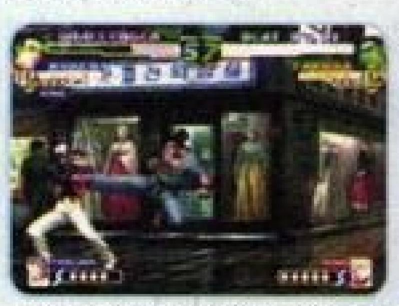
필살기는 여전히 변화 없는 그것들. 호황권은 지금까지와 다를 것이 없는 장풍으로, 상당히 위쪽을 공격하므로 이오리의 야오토메, 바넷사의 대시 펀처 등에 무방비상태가 된다. 물론 높이가 높으므로 소점프를 차단하는 경우가 있긴 하다.

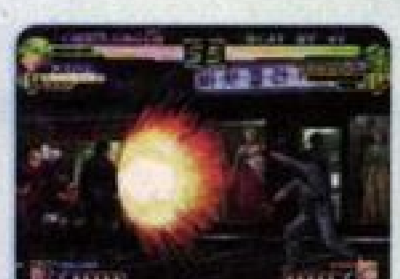
연속기로는 가능하다면 비연질풍각을 쓰자. 비연질풍각은 지금까지와 마찬가지로 떨어지는 상대에게 후속타를 넣을 수 있다(강 비연질풍각 한정). 딜레이가 그다지 길지 않으므로 그냥 써도 좋다(단, 반격 받을 위험도 있다). 연속기를 사용할 상황에서 모으지 않았다면 호황권을 사용하는 것이 효과적. 맹호무뢰암은 반격기로, 막혔을 경우에는 엄청난 딜레이를 자랑한다. 상대가 공격하지 않아도 공격하므로 주로 대공기로 쓰는 것이 좋다. 상란각은 막을 수 없긴 하지만 상대에게 무방비상태로 달려드니 상대가 끝없이 막고있는 경우가 아니면 사용을 자제하자. 패왕지고권이 엄청나게 파워업해, 발동이 매우 빨라졌다. 물론 용호난무도 여전히 무적판정이 있고 속도도 빠르므로 상대의 공격을 예측하고 쓰면 잘 맞출 수 있다. 진·귀신격은 방어할 수 없는 것이 특징. 기본 잡기 거리에서 간신히 벗어난 정도의 거리에서 대치하고 있을 때에 사용하는 것이 가장 좋다.

연속기

- 점프 역가드 D ⇨ 앉아 B ×3 ⇨ 앉아 A ⇨ 귀차(늦게) ⇨ 게마 때리기
- 점프 D ⇨ 앉아 C ⇨ 비연질풍각(강) ⇨ 귀차 ⇨ 스트라이커 죠, 로버트 등 ⇨ 패왕지고권
- 비연질풍각(강) ⇨ 패왕지고권(약), 잠열권, 호황권
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 귀차 ⇨ 용호난무(약), 패왕지고권


변경된 날리기 공격. 판정 좋긴 한데, 표정은…


반면 전혀 변경되지 않은 비연질풍각


역시 원조! 모양은 료의 MAX버전과 같다

아사미야 아테나



잡기	
비트 드로우	근접 → or ← C
사이킥 드로우	근접 → or ← D
사이킥 숏	공중에서 근접시 ↑이외 C or D

특수기	
연환퇴	→ B
피닉스 봄	공중에서 ↓ B

필살기	
사이코볼 어택	↓↙← A or C
사이코 소드	→↓↘ A or C (공중 가능)
사이코 리플렉터	→↘↓↙← B
›사이코 리플렉터	→↘↓↙← D
피닉스 애로	공중에서 ↓↙← B or D
사이코 숏	←↙↓↘→ A or C
사이킥 텔레포트	↓↘→ B or D

초필살기	
샤이닝 크리스탈 비트	→↘↓↙←→↘↓↙← A or C (공중 가능)
└ 크리스탈 숏	↓↙← A or C (공중 가능)
피닉스 팡 애로	공중에서 ↓↘→↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
샤이닝 크리스탈 비트	→↘↓↙←→↘↓↙← AC (공중 가능)
└ 크리스탈 숏	↓↙← A or C (공중 가능)

매년 옷을 바꿔 입고 나오는 아테나. 이번에도 역시 새로운 복장이다. 하지만 실질적인 성능은 특별히 다를 것이 없다. 전통의 원거리 강펀치 견제, 앉아 강펀치의 숙이는 판정, 높은 점프, CD의 종을 듯한 판정도 그다지 바뀌지 않았다. 기본기를 전작과 비슷하게 구사하면 되고, 통상기 한 대씩으로 조금씩 깎아먹는 방식으로 플레이하는 것이 가장 적당한 격투 방식이다. 리치가 긴 원거리 강펀치와 하단공격을 회피하는 원거리 강킥을 주로 이용하자. 대공기로는 앉아 강펀치와 공중잡기의 두 가지. 상대가 공격을 빨리 한다면 앉아 강펀치를, 공격을 늦게 한다면 공중잡기를 사용하면 좋다. 물론 상대가 어떻게 나올지는 자신의 감으로 해결하자. 특수기인 연환퇴는 연속기용으로 사용하고, 피닉스 봄은 판정이 좋으므로 먼저 점프했을 때 주로 이용하자.

필살기는 사이코볼은 장풍계로, 높게 날아오므로 이오리의 야오토메나 바넷사의 대시 펀쳐, 펀쳐 비전등에 속수무책. 사이코 숏도 마찬가지로 장풍계인데, 발동이 매우 느린 대신 상대가 공중에 뜨게 된다. 하지만 딜레이가 길어 후속타는 거의 불가능. 공중에서 맞는다면 후속타를 넣을 수 있다. 피닉스 애로는 약으로 사용했을 때 딜레이가 짧으므로 연환퇴 후에 사용해 바로 지상공격을 넣는 용도로 사용된다. 강은 막히면 반격 당하므로 확실한 상황이 아니면 사용하지 말자. 사이코 소드는 대공계 기술로 보이지만 판정은 그다지 좋지 않다. 발동이 빠르므로 약공격에서의 연속기가 가능하다. 사이코 리플렉터는 장풍계 공격을 되돌릴 수 있다. 자체의 판정은 좋지 않고 느린데다가 장풍계 공격이 게임 전체에서 그렇게 많다고 보긴 어려우므로 거의 사용할 기회가 없다. 사이킥 텔레포트는 이동기술인데 다른 캐릭터에 비해 알아채기도 쉬운 편이고 중간에 잡기도 쉬우며 거의 모든 공격을 맞는 것이 단점. 그나마 강펀치 캔슬 사이킥 텔레포트로 뒤로 넘어간 후 가드방향을 헷갈리게 하는 것 정도로 활용해야하므로 반드시 염두해두자.

초필살기인 샤이닝 크리스탈 비트는 도중 ABCD로 캔슬이 가능하므로 공중 연속기나 대공기, 기상공격으로 사용 후 바로 캔슬하자. MAX로 사용하면 거의 무적이 되므로 이를 이용하는 것도 좋다. 피닉스 팡 애로는 점프 중에 상대가 지상 통상기를 사용하는 것이 보이면 사용… 이었지만 이제는 스트라이커 때문에 그것도 힘들게 되었다. 가드데미지를 노리거나 스트라이커를 무시하고 써주자.

연속기

- C ⇨ 연환퇴 ⇨ 사이코 소드
- 앉아 B ⇨ A ⇨ 사이코 소드
- 점프 A ⇨ 피닉스 봄 ⇨ C
- 앉아 B ⇨ 연환퇴 ⇨ 스트라이커 매튜어&바이스 등 ⇨ 샤이닝 크리스탈 비트


'짤로볼'이라고 하는 사람들도 있었다는 사이코볼 어택


이동기 중 최악일지도…. 다른 건 뭐가 좋다고


무적이라고 생각할지도 모르는 MAX 초필살기. 완전한 무적은 아니지만 어쨌든…

클라크



잡기	
저먼스플렉스 던지기	근접 → or ← C
피셔맨 더브터	근접 → or ← D
데스레이크 드라이브	공중에서 근접시 ↑이외 C or D

특수기	
스텝핑	→ B

필살기	
개틀링 어택	← (hold) → A or C
└ 네이팜 스트레치	→↓↘ A or C
마운트 태클	←↙↓↘→ A or C
└ 클라크 리프트	↓↓ A
└ 롤링 크레이들	↓↓ B or D
└ 슬리퍼 리프트	↓↓ C
슈퍼 아르헨틴 백브레이커	근접 ←↙↓↘→ B or D
네이팜 스트레치	→↓↘ A or C
프랑켄 슈타이너	→↓↘ B or D
플래싱 엘보	잡기필살기 중 ↓↘→ A or C

초필살기	
울트라 아르헨틴 백브레이커	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← A or C
런닝 스리	←↙↓↘→←↙↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
울트라 아르헨틴 백브레이커	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← AC

기본기의 딜레이가 늘었지만 점프공격의 판정이 여전히 좋은 편이다. 클라크는 잡기 캐릭터이기 때문에 역시 클라크의 여러 잡기로 심리전에 적절히 사용해야한다. 클라크의 점프 D는 판정이 상단으로 올라가 있고 판정이 좋아서 대공공격으로 적당하다. 점프 CD로 상대방이 점프하지 못하게 해주고 상대가 이를 미리 읽고 앉아서 기다릴 경우 공격을 하지 말고 그냥 착지하면서 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커를 사용하면 된다. 클라크의 기술들은 다음 캐릭터들처럼 점프와 공격 견제를 동시에 할 수 없어서 점프 공격이면 점프 공격, 지상 공격이면 지상 공격을 공략해야한다. 그래도 다행인 점은 점프 D가 확실히 상대의 점프를 끊어준다는 것이다. 서서 강킥의 판정이 위쪽으로 올라가 있어서 앉은 키가 작은 캐릭터들은 아예 맞지 않아 작은 캐릭터들에게는 사용하지 않는 것이 좋다. 그대신 기술의 모션이 변화한 앉아 강펀치를 사용하자. 앉아 강펀치는 판정도 좋고 발동도 빨라서 좋은 기본기로 사용될 수 있다. 점프를 하지 못하게 먼저 점프 공격으로 밀어붙인 뒤 앉아 B ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커로 잡아주자.

연속기

- 앉아 B ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백브레이커 or 울트라 아르헨틴 백 브레이커
- 앉아 A ⇨ 개틀링 어택 ⇨ 네이탐 스트레치 ⇨ 플래싱 엘보
- 점프 공격 ⇨ 서서 C 1히트에서 ⇨ 클라크 태클 ⇨ 슬리퍼 리프트 ⇨ 플래싱 엘보
- 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커 ⇨ 플래싱 엘보 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 서서 C ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커 ⇨ 플래싱 엘보
- 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커 ⇨ 플래싱 엘보 ⇨ 스트라이커 어니더 이오리 ⇨ 개틀링 어택 ⇨ 네이팜 스트레치 ⇨ 플래싱 엘보


변하지 않는 슈퍼 아르헨틴 백브레이커(이름도 길다)


'파라하기'의 대중화에 기여한 기술…


"지금이다!" 바로 지금 커맨드를 입력하자

휩



잡기	
알파	근접 → or ← C
체트	근접 → or ← D

특수기	
휩 샷	→ A (5회까지)

필살기	
부메랑 샷 "코드: SC"	←↙↓↘→ A or C
훅 샷 "코드: 바람"	공중에서 ↓↙← A or C
스트링스 샷 · 타입A "코드: 우월"	→↘↓↙← A (hold 가능)
스트링스 샷 · 타입B "코드: 힘"	→↘↓↙← B (hold 가능)
스트링스 샷 · 타입C "코드: 승리"	→↘↓↙← C (hold 가능)
스트링스 샷 · 타입D "코드: 비"	스트링스 샷 hold 중 D
어새신 스트라이크 "코드: BB"	→↓↘ A or C or B or D

초필살기	
소닉 슬로터 "코드: KW"	↓↙←↙↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
소닉 슬로터 "코드: KW"	↓↙←↙↓↘→ AC

약화…. 약화…. 어째서 이렇게 약화된 것인가. 엄청난 리치는 여전하지만 단순하게 점프 CD가 느려지고 같이 맞는 경우가 많다는 것만으로 슬퍼진다. 점프 CD가 약화된 대신 상대적으로 점프 강펀치와 강킥이 좋아졌다. 강펀치는 전작과 같이 상당히 아래쪽을 공격해 앉아 약킥으로 피하면서 공격하는 것은 절대로 불가능하다. 강킥은 2히트이기 때문에 공격판정이 오래 남는 것이 장점이다. 또한 제자리 점프 강펀치는 엄청난 리치를 자랑하는 점프공격으로 상대의 모든 공격이 닿지 않는 거리에서 쓰면 대점프공격 외에는 반격할 방도가 없다(바넷사의 펀치 비젼으로 넘어가는 것과, 이오리의 야오토메같은 아래쪽 돌진 기술에는 약점이 있다).

지상의 통상기들은 역시 전작과 비슷. 약킥과 앉아 약킥, 앉아 강킥을 제외하고 추천할 만한 기술은 없다. 근접 강펀치는 연속기로 이을 수 있다고는 하지만, 느린 편이라 상대의 완벽한 헛점을(스트라이커가 받쳐주므로 과연 기회가 있을지는 모르겠지만) 때리는 것이 아니라면 근접 약킥이 더 효과적.

강펀치 기본잡기가 풀리지 않던 버그 아닌 버그는 없어졌다. 게다가 다운공격도 들어가지 않으니…. 잡기는 강킥으로 잡는 것을 이용하자. 앉아 약펀치로 다운공격도 할 수 있고, 위쪽을 공격하기 때문에 상대가 점프로 피할 때에도 때릴 수 있다.

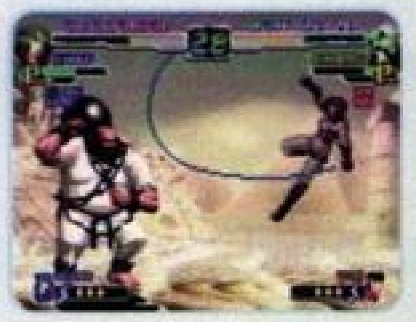
필살기들도 전작과 다른 점은 거의 없다. 부메랑 샷은 대공기로 쓸 수 있지만…. 차라리 앉아 강킥을 대공기로 쓰자. 컴퓨터가 아닌 이상 맞추기는 불가능에 가까우며(대점프면 가능). 앉아 강킥은 보기와는 달리 맞는 판정이 상당히 아래쪽에 있어 대부분의 점프공격을 안 맞을 수 있어 대공기에 좋다. 훅 샷은 뒤로 점프 중에 갑자기 공격할 수 있는 것이 장점. 물론 앞으로 점프할 때도 가능하다. 주로 기습에 쓰이며, 막혀도 큰 피해는 없으므로 자주 사용하자(커맨드 잡기나 공중에서 강공격 한 대 정도 뿐…).

휩의 주된 공격은 스트링스 샷. A는 중단, C는 하단이므로 이 두 가지를 적절히 섞어 쓰자. 모션이 약간 다르지만 일단 막혀도 큰 피해는 없고, 가드캔슬로 굴러오면 스트라이커를 쓰는 것도 좋은 방법. 무조건 다운되기 때문에, 다운공격이 가능한 스트라이커를 후속타로 쓸 수도 있다. 상대가 미리 굴러오면 D로 취소한 후 약킥에서 시작되는 연속기를 써주자.

어새신 스트라이크는 화면 위로 올라갔다가 떨어지는데 화면 끝에서도 달려와 공격할 정도의 딜레이가 있기 때문에 별로 추천하지 않는 기술이다. 위로 올라갈 때에도 공격판정이 있으며 내려올 때 역가드를 노릴 수도 있다.



맞는 건 그렇다 쳐도… 저 표정 참



범위가 매우 넓은 점프 강펀치



그렇게 폼잡으니 아무 것도 못하지



비만 오면 '비오는 날 먼지나게 맞기'

초필살기는 소닉 슬로터 1개뿐이다. 처음에 무적판정이 있으므로 기상공격으로 쓸 수 있으며 공중에서 맞아도 끌고 내려와 전부 맞출 수 있어 대공기로도 사용 가능(주로 소점프를 노리자). 하지만 첫 번째 공격이 맞지 않으면 그 후에는 제대로 맞지 않기 때문에 반격 당하는 것이 단점. 공중콤보로도 쓸 수 있지만 맞추기가 힘든 편이다.

연속기

- B ×2 ⇨ 앉아 B ⇨ 소닉 슬로터, 부메랑 샷
- 스트링스 샷(A) ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 부메랑 샷
- 스트링스 샷(A, C) ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 각종 후속타

랄프



잡기	
다이너마이트 헤드 봄	근접 → or ← C
노전라이트 봄	근접 → or ← D

필살기	
개틀링 어택	← (hold) → A or C
발칸 펀치	A or C 연타
랄프 태클	→↘↓↙← B or D
슈퍼 아르헨틴 백브레이커	근접 ←↙↓↘→ B or D
랄프 킥	B or D 모음
급강하 폭탄 펀치	↓ (hold) ↑ A or C
	공중에서 ↓↘→ A or C

초필살기	
바리바리 발칸 펀치	↓↘→↘↓↙← A or C
말타기 발칸 펀치	↓↙←↙↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
갤럭티카 팬텀	↓↘→↓↘→ AC
바리바리 발칸 펀치	↓↘→↘↓↙← AC

'00에서 시스템의 변화로 안 좋아졌다고 볼 수 있다. '99에서는 뒤로 회피를 하고 잡기를 사용하는 방법과 앞으로 회피할 때 회피공격 후에 연결되는 앉아 D와 개틀링 어택이 들어갔지만 이제는 불가능하다.

앉아 강펀치과 점프 CD로 상대를 압도하는 플레이를 주로 사용하였지만 앉아 강펀치에 딜레이가 늘어나서 연속으로 쓰기에 좋지 않다. 그러므로 앉아 역펀치와 섞어서 사용해주는 편이 효과적이다. 앉아 약펀치의 파워가 상당히 세고 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커로 캔슬하기가 쉽다. 점프 CD의 판정이 나빠졌다. 하지만 사용하기 나쁜 정도는 아니다. 적당한 기본기가 없기 때문에 어쩔 수 없이 쓰게 되는 기술. 랄프는 완벽한 통상기 & 필살기도 없기 때문에 기본 실력으로 상대가 점프를 못하게 먼저 점프해서 CD를 사용하는 것이 좋다. 점프 공격을 페인트로 사용해서 슈퍼 아르헨틴 백브레이커로 잡아 주자. '99보다 앉아 강킥이 빨라지고 빈틈도 적어서 앉아 강펀치와 앉아 강킥을 주력으로 사용하는 플레이 스타일이였다. 하지만 이번에는 앉아 D의 발동이 느려졌고 최강이라는 앉아 강펀치도 판정이 짧아졌다. 랄프 태클이 상대가 막았을 때 가드 하는 횟수가 늘어서 빈틈이 약간 줄지만 주력기술이 될 정도로 좋은 필살기는 아니다. 빈틈을 내준 후에 반격하는 상대에게 스트라이커로 공격하자. 랄프는 스트라이커로 레오나와 바네사를 추천한다. 바네사는 랄프 어택의 딜레이를 완전히 커버할 수 있어서 좋고, 레오나는 랄프 어택의 딜레이를 커버하는 타이밍이 조금 힘들지만 이 타이밍만 잘 맞추면 아주 좋다. 그리고 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커를 잡은 후에 콤보로도 사용할 수 있어서 효과적이다. 서서 CD를 빠른 편이고 판정이 좋다. 상대가 가드하면 랄프가 먼저 움직이기 때문에 견제로 CD를 사용하면서 전진하는 편이 좋다.



언제나 궁금했던것 '까만 동그라미의 정체는?'



'날으는 칵' 이라고 듣지는 말자

연속기

- 앉아 B ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커
- 점프 공격 ⇨ 앉아 A ⇨ 개틀링 어택
- 점프 공격 ⇨ 앉아 C ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커
- 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 대시해서 C ⇨ 슈퍼 아르헨틴 백 브레이커
- 말타기 발칸 펀치 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 말타기 발칸 펀치 ⇨ 스트라이커 죠 ⇨ 말타기 발칸 펀치 (게이지가 없을 때까지 사용)



여전히 엄청난 파워의 갤럭티카 팬텀. 이번엔 스트라이커 연속기도 가능

시이 켄수



잡기	
촌타	근접 → or ← C
배대되치기	근접 → or ← D

특수기	
호박수	→ A
후선퇴	→ B

필살기	
용연아 · 지룡	←↙↓↘→ A
용연아 · 천룡	←↙↓↘→ C
용악쇄	←↓↙ B or D
용조격	공중에서 ↓↙← A or C
용연타	→↓↘ A or C 연타
전질보	↓↙← A or C
천궁퇴	↓↘→ B or D

초필살기	
초용연권	↓↘→↓↘→ A or C
신룡처황열각	↓↘→↘↓↙← B
신룡천무각	↓↘→↘↓↙← D

MAX 초필살기	
신룡천무각	↓↘→↘↓↙← BD

초능력을 잃어 권법소년이 된 켄수. 전작에서의 무한연타 때문에 용연타가 약화된 것이 눈에 띈다. 하지만 그 외에는 크게 달라진 것은 없으니 전작과 비슷하게 사용 가능. 막히면 반격당하는 필살기가 많기 때문에 통상기에 상당부분을 의존해야 하는데, 쓸만한 통상기가 많아 다행히도 밸런스가 맞는다. 우선 리치가 긴 앉아 강킥과 원거리 강킥으로 견제하며 상대의 점프를 유도한 후 천궁퇴나 용연아의 가드 판정, 또는 용악쇄의 무적판정을 이용하는 것이 주된 전법이다. 점프 공격은 강펀치와 CD을 이용하는 것이 좋으며 상대가 공중에 있을 때에는 점프 강킥을 이용하자. 연속기로 잇는 데에는 근접 강킥과 앉아 강펀치가 무난하다. 특히 대시 후 나오는 근접 강킥은 상당히 좋다. 특수기의 호박수는 중단기술로 엄청난 리치를 갖고있는 것이 특징. 앉아 강킥이 겨우 닿을 정도의 거리에서도 맞는다. 필살기는 역시 전작과 동일(사실 사이코솔져 팀 전체가 전작과의 큰 차이를 보이지는 않는다). 다만 용연타의 무한연타가 있었기 때문인지 용연타는 이제 후속타도 들어가지 않고 막히면 거리가 벌어지게 되었다. 게다가 거리가 벌어지더라도 반격 당하게 바뀌었다. 그밖에는 거리조절약 전질보의 반격 받지 않는 것 등이 여전히 남아있다. 주로 앉아 강킥 후 캔슬로 사용하면 쉽게 거리를 맞출 수 있다. 천궁퇴와 용연아는 가드판정이 있어 대충 써도 방어하고 때리는 경우가 있다. 용연아는 아무때나 쓸 수 없지만 상대가 공중에 있을 때에는 좋은 대공기로 쓸 수 있다. 천궁퇴는 후속타를 때릴 수 있는 것이 강점으로, 기회가 되면 이것을 사용하자. 용조격은 아테나의 피닉스 애로와 비슷한 성질을 갖고 있지만 판정이 약간 오랫동안 남아있는 것이 차이점. 가끔 이것이 효력을 발휘해 끝났다고 생각해 반격하려할 때 맞게되는 때도 있다.

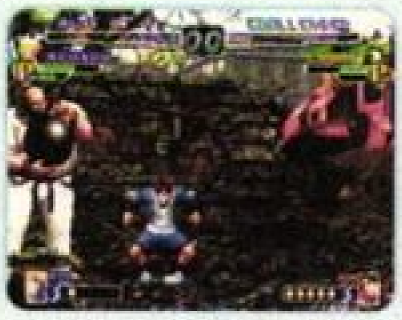
초필살기도 전작과 같다. 신룡처황열각은 용연아 · 지룡 후에 용악쇄를, 신룡천무각은 용연아 · 천룡 후에 용악쇄를 쓰는데 천무각은 대공기로, 처황열각은 연속기와 기상공격에 좋다. 하지만 맞지 않으면 죽는다고 봐도 될만큼 빈틈이 크다. 이 둘에 비해 비교적 딜레이가 짧은 초용연권은 딜레이가 짧지만 판정이 좋지 않아 연속기로나 이용해야 한다. 대신 막혀도 그리 크게 반격 받지는 않는다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 전질보
- 근접 D ⇨ 천궁퇴 ⇨ 용악쇄, 용연아 · 천룡, 신룡천무각
- 근접 D ⇨ 초용연타
- 근접 D ⇨ 용연타 ⇨ 스트라이커 어니더 이오리 등 ⇨ 신룡천무각, 신룡처황열각



'쀵큐다이'라고 들리지는 않는가…



패배 포즈. 팔 휘두르기가 없어져 아쉽다



다리는 왜 들고 있는거지

친 겐사이



잡기	
강취주	근접 → or ← C 연타
역각 던지기	근접 → or ← D

특수기	
취보표주습	→ A

필살기	
표주격	↓↙← A or C
유린봉래	→↓↘ A or C
회전적공돌권	←↙↓↘→ B or D
취관권응	↓↓ A or C
└, 회전적공돌권	→ B or D
└, 접습육어	→ A or C
망월취	↓↓ B or D
└, 회전적공돌권	→ B or D
└, 용사반붕	↑ B
└, 이어반붕	↑ D
취배고	↓↘→ A or C
└, 분화구	↓↘→ A or C
└, 굉염초래 改	→↓↘ A or C

초필살기	
굉난염포	↓↘→↓↘→ A or C
굉염초래	↓↘→↘↓↙← A or C

MAX 초필살기	
굉난염포	↓↘→↓↘→ AC

매년 변경점이 약간씩 있기는 하지만 도움이 되지 않는다. 왜냐하면 강펀치와 표주격만으로도 이미 강하기 때문. 견제, 대공기, 연속기 등등 모든 것을 C버튼 하나만으로도 해결할 수 있다. 좀 더 자세히 얘기하자면, 견제는 원거리 강펀치, 대공기는 앉아 강펀치, 연속기는 점프 강펀치와 근접 강펀치로 나눌 수 있다(…라지만 사실 별 의미는 없다). 어쨌건 이번의 가장 큰 변경점은 앉아 강펀치. 머리로 올려치고 넘어지는데(?) 이전까지는 올려치는 것만이 캔슬되었지만 이번에는 넘어지는 동작도 캔슬이 가능하게 되었다. 따라서 상대가 맞지 않는 것을 확인하고 캔슬하기가 쉬워져 페인트 공격, 연속기 등등 모든 것에서 파워업 되었다. 이밖에는 점프 강펀치가 2히트라는 것, 원거리 강펀치는 캔슬 표주격으로 넣기 쉽다는 것 정도를 알아두면 된다. 또한 특수기인 취주표주습은 중단공격인데, 포즈가 유린봉래(강)과 비슷해 잘 맞는 것이 장점. 연속기로도 사용할 수 있다. 공중 공격으로는 강펀치도 좋지만 대공성능이 더 뛰어난 CD 또한 좋다. 필살기도 표주격만 알고 있으면 반은 이미 선점한 정도. 연속기로 사용도 쉽고 반격 받지도 않는다. 강으로 사용하면 처음에는 약과 같지만 끝나고 한 번 더 공격하므로 의외로 잘 속는 부분. 유린봉래는 히트수가 엄청난 일반 필살기. 약은 가드 판정이 있어 대공기와 기상공격으로, 강은 히트수와 데미지가 높아 연속기로 이용된다. 회전적공돌권은 굴러서 접근한 후 공격을 하는데, 구르는 동안 하단공격만 맞으므로 타쿠마나 K'의 장풍계 공격을 피해 공격할 수 있다. 취관권응과 망월취 모두 상단 회피 기능이 있으며, 파생기인 접습육어와 용사반붕은 유린봉래처럼 포물선을 그리며 공격한다. 막히면 반격 당하므로 주의. 이어반붕은 '96때의 극악의 기술. 뒤로 굴러 일어나며 공격한다. 아쉽게도 그때만큼 좋지는 않으니 적당히 사용하자.

역시나 좋은 굉난염포. 기본적으로 1히트이지만 카운터히트 시에는 2히트이므로 가끔 엄청난 데미지를 입히는 것이 가능하다. 발동도 빠르고 딜레이도 없어 막 써도 관계가 없지만, 이오리의 야오토메와 같이 아래쪽으로 기어오는(?) 공격에 대해서는 속수무책. 연속기든 기상공격이든 좋으므로 게이지만 있으면 언제나 사용할 수 있도록 준비하자.

연속기

- 근접 C ⇨ → A ⇨ 표주격
- 근접 C ⇨ 표주격 ⇨ 스트라이커 바넷사 등 ⇨ 근접 C ⇨ 표주격, 유린봉래, 굉난염포
- 점프 역가드 C ⇨ 근접 D ⇨ 유린봉래, 굉난염포



엎드린 것도 아니고 누워서 이동이라…



접습육어, 나비처럼 날아 고기를 낚는다… 라는 건가?



불타는 열혈노인, 친 겐사이



열혈노인의 파이어 브레스

바오



잡기	
환영무기	근접 → or ← C 연타
크리티컬 슬로우	근접 → or ← D

특수기	
혁열	→ A
선벽축	→ B
섬상축	↘ B
이활축	↘ D
쌍장	공중에서 ↓ A
만사	공중에서 ↓ B

필살기	
사이코볼 어택 · 프론트	↓↙← A
사이코볼 어택 · 라이즈	↓↘→ A
사이코볼 어택 · 에어 프론트	공중에서 ↓↙← A
사이코볼 어택 · 바운드	↓↘→ B
사이코볼 어택 · 에어 바운드	공중에서 ↓↘→ B
사이코볼 어택 · 리플렉트	↓↙← B
사이코볼 크래시 · 프론트	↓↙← C
사이코볼 크래시 · 라이즈	↓↘→ C
사이코볼 크래시 · 에어 프론트	공중에서 ↓↙← C
사이코볼 크래시 · 바운드	↓↘→ D
사이코볼 크래시 · 에어 바운드	공중에서 ↓↘→ D
사이코볼 크래시 · 리플렉트	↓↙← D

초필살기	
사이코볼 어택 MAX	↓↙←↓↙← A or C
사이코볼 크래시 SP	↓↙←↓↙← B or D

MAX 초필살기	
사이코볼 어택 MAX	↓↙←↓↙← AC
사이코볼 어택 ⅡDX	→↘↓↙↓↘→ BD

전작과 다른 점이나 있나? 사이코볼 시리즈가 약간 느려졌다는 느낌을 받는다. 변경된 스트라이커 시스템도 있고해서 전작과 같은 격투방식으로 싸운다면 신 캐릭터인 바넷사와 쿠라에게 매우 약해진다는 것이 문제. 사이코볼 견제와 앉아 강펀치의 낮은 판정으로 방어형 플레이가 주를 이루는 '전작과 같은 플레이'는 바넷사의 펀처 비젼과 쿠라의 사이코볼 되돌리기에 무참히 패배하기 때문이다. 그래도 그 밖의 캐릭터들에 대해서는 특별히 약점이 없기 때문에 그리 약하다고 보기는 힘들다.

필살기는 모두 장풍계의 공격. 약은 전부 사이코볼을 발사하는 것이고, 강은 자신이 직접 돌진해 공격한다. 강으로 사용하면 대부분 발동속도가 더 빠른 편이지만 역시 공격당할 위험이 있는 것이 단점. 막히면 반격 당하는 것도 문제(단, 스트라이커를 부르면 안전하다). 프론트는 앞, 에어 프론트는 공중에서 앞으로, 라이즈는 수직 위로 공격하며, 바운드와 에어 바운드의 경우 약은 수직 위로, 강은 포물선을 그리며 공격한다. 리플렉트는 장풍계를 되돌리는 공격으로, 강일 경우 역시 자신도 앞으로 나간다. 전작과는 달리 약 리플렉트를 상대가 방어해도 게이지는 별로 오르지 않으며 괜히 썼다가는 반격만 징하게 당할뿐이다.

바오는 키가 매우 작아 앉은 자세도 매우 낮다. 그래서 중간정도 높이의 공격들도 안 맞는 것이 많은데, 상대가 점프해올 때 그냥 앉아 있어도 맞지 않는 경우가 대부분이다. 그러므로 대공기로는 앉아 강펀치를 사용하자. 만약 이것이 쉽게 통하지 않는 캐릭터에게는 사이코볼 크래시 · 라이즈로(이름도 참 길다…) 대응하면 된다.

사실 통상기가 너무나도 짧기 때문에 먼저 공격하는 것은 불리한 편이다. 그래도 공격하기 위해서는 역시 피하면서 공격할 수 있는 앉아 강펀치. 그리고 중단 판정의 특수기 혁열과 발동이 빠른 앉아 강펀치 등을 이용하자. 특수기인 섬상축은 공중에 떴다가 공격하는데, 내려오고 나서도 전혀 빈틈이 없어 통상기 캔슬로 한 번쯤 사용해주자.

초필살기는 장풍계인 사이코볼 MAX와 무적시간이 있는 사이코볼 크래시 SP의 두 가지. MAX는(MAX 초필살기라는 이야기가 아니다…) 발동이 느린 편은 아니지만 상대가 점프로 피해버리면 반격 당할 정도의 딜레이가 있다(쿠라가 되돌리면 무조건 맞는다). 방어형으로 나가다가 그냥 가끔씩 써주면 된다(상대가 소점프를 할 것이라고 예측했을 때가 가장 효과적). SP는 무적시간이 있어 주로 기상공격으로 이용되며, 대공기로 쓰는 것도 좋다. 사용 후에는 무조건 반격 받게 되므로 확실한 상황에서 쓰자. 공중 후속타가 가능한 스트라이커 후에 써도 좋다(MAX도 마찬가지). MAX 전용 초필살기인 ⅡDX는 전작과 동일하게 발동한다. 맞으면 가까이 가서 때릴 수 있지만 쓸만한 것이 없어 큰 데미지를 주기 힘들다(게이지가 없으므로). 게다가 그냥 발동을 보고 대점프로 넘어가면 끝이니… 쓰지 않는 편이 좋다. 게이지 3개라는 것도 문제점(1개였다면 가끔 써보는 것도… 라고 하겠지만 성능에 비해 게이지가 너무 아깝다).

연속기

- C ⇨ → A ⇨ 사이코볼 크래시 · 프론트
- 스트라이커 세스 ⇨ 사이코볼 크래시 SP ⇨ 스트라이커 세스 ⇨ 사이코볼 어택 MAX



땅엔 왜 튕겨



◀거대 사이코볼



샤인 스파크…

시라누이 마이



잡기	
시라누이 강림	근접 → or ← C
풍차 무너뜨리기	근접 → or ← D
몽앵	공중에서 근접시 ↑이외 C or D

특수기	
흑연의 춤	→ B
홍학의 춤	↘ B
대륜풍차 떨어뜨리기	공중에서 ↓ A
부우	공중에서 ↓ B
산앵도	공중에서 ↓ D

필살기	
화접선	↓↘→ A or C
용염무	↓↙← A or C
소야천조	↓↙← B or D
ㄴ 용염무	↓↙← A or C
필살인봉	←↙↓↘→ B or D
날다람쥐의 춤(지상)	↓ (hold) ↑ A or C
ㄴ 날다람쥐의 춤	↓↙← A or C
ㄴ 산앵도	↓ A or C
ㄴ 부우	↓ B or D
ㄴ 도화조 던지기	근접 ↓ B or D
날다람쥐의 춤(공중)	공중에서 ↓↙← A or C

'99때의 패턴과 달라진 점이 거의 없고 전작과 같은 방식으로 대전하면 된다. 마이의 주력기술들의 판정이 약화 되었다. 용염무의 경우판정이 짧아지고 대공판정이 거의 없어졌다. 용염무를 남발하는 것은 위험하니 웬만하면 콤비네이션으로 사용하자. 제자리 점프 중 C와 D는 파워가 쎄고 점프 견제기로 유용하여 자주 사용해주도록 하자. 점프 C의 판정이 '99때와 같고 점프 D또한 똑 같아서 예전처럼 중단으로 사용할 수 있고 날다람쥐의 춤으로 캔슬 하며 상대의 가드캔슬을 노려서 사용할 수 있다. 검은 제비의 춤은 중단 판정이라 점프 공격으로 상대를 밀어붙일 때 사용해주는 것이 좋고 예전처럼 구석에서 히트했을 때 앉아 C가 안 들어감으로 기본기로 연결되는 연속기는 불가능해졌지만 초 필살인봉은 들어가니 사용해주자.

초필살기	
초필살인봉	↓↙←↙↓↘→ B or D
수조의 춤	↓↘→↓↘→ A or C
봉황의 춤	↓↙←↓↙← A or C

MAX 초필살기	
초필살인봉	↓↙←↙↓↘→ BD

연속기

- 앉아 B ⇨ 서서 A ⇨ 홍학의 춤 1히트에서 ⇨ 소야천조 ⇨ 용염무
- 앉아 B ⇨ 서서 A ⇨ 홍학의 춤 1히트에서 ⇨ 필살인봉
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 홍학의 춤 1히트에서 ⇨ 필살인봉
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 홍학의 춤 1히트에서 ⇨ 초 필살인봉



꽃 들고 연습한 기술???



여전이 좋은 판정



마이의 주력기인 홍학의 춤



기본 연속기후의 대미지

ARCADE

유리 사카자키



잡기	
귀신 뺨때리기	근접 → or ← C
사일런트 던지기	근접 → or ← D
제비 떨구기	공중에서 근접시 ↑이외 C or D

특수기	
제비 날개	→ A
선회각	→ B · B

필살기	
호황권	↓↘→ A or C
뇌황권	↓↘→ B or D
백열빈타	→↘↓↙← B or D
공아(유리 초 어퍼)	→↓↘ A or C
┗ 真공아	강 공아 후
(더블 유리 초 어퍼)	→↓↘ A or C
비연질풍권(유리 초 너클)	↓↙← A or C
비연선풍각 (유리 초 회전차기)	↓↙← B or D

초필살기	
비연봉황각	↓↘→↘↓↙← B or D
비연열공	↓↘→↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
비연봉황각	↓↘→↘↓↙← BD
멸귀참공아(심! 초 어퍼)	↓↘→↓↘→ BD

전작과 변한 점이 별로 없어서 전작과 흡사한 공격 패턴으로 플레이를 할 수 있다. 유리는 캐릭터가 가져야 할만한 기술들이 웬만한 것은 다 있고 기본기술들의 판정이 좋고 빨라서 사용하기 좋은 캐릭터이다. 완벽한 대공기로는 약 공아가 있어 유리를 상대하는 캐릭터는 점프를 마음놓고 사용할 수 없다. 판정이 짧아진 호황권. 예전에는 판정이 길고 낮은 점프 공격이 없는 캐릭터라면 호황권을 무시할 수 없는 좋은 기술이라서 견제기로 많이 사용했었다. 그러나 지금은 판정이 짧아지고 점프 공격판정이 낮아졌다. 뇌황권은 가끔 견제용으로 사용해 주면 좋다. 기본기 견제위주로 플레이하는 편이 좋은 캐릭터이며 점프 공격과 앉아 약 킥으로 약간의 이지선 공격을 줄 수 있고 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공아 ⇨ 이공아의 연속기가 들어가며 ⇨ 앉아 약펀치를 느리게 연익으로 캔슬해서 중단공격도 가능하니 많이 사용하도록 권장한다. 멸귀참공아는 MAX 초 필살기로만 사용할 수 있고, 초 필살기로 사용하면 '98유리가 사용하던 필살기 비연열공이 나간다. 멸귀참공아의 파워가 엄청나게 강해서 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 멸귀참공아만 성공시켜도 절반이상 에너지가 단다. 서서 강펀치와 서서 약 킥으로 점프를 끊어주고 점프공격이 높은 캐릭터들은 앉아 강킥을 사용해 주자. 비연질풍권은 유리판 번 너클로 버튼을 누루고 있으면 비연질충권을 사용할 포즈를 취한다. 이때도 공격판정이 있고 오래 모으고 있을수록 파워가 강해지고 상대방이 유리쪽으로 굴러서 회피하려다가 히트하면 날아갈 때 모으고 있던 버튼을 떼주면서 추격타를 넣어 줄 수도 있다.

연속기

- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공아 ⇨ 이공아**
- **점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 공아 ⇨ 이공아**
- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 멸귀참공아**
- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공아 ⇨ 이공아 스트라이커 어나더 이오리 ⇨ 공아 ⇨ 이공아**



이때도 판정이 있다



점프 ⇨ C 앉아 C ⇨ 멸귀참공아후 대미지

시죠 히나코



잡기	
잡아던지기	근접 → or ← C
상수투	근접 → or ← D

특수기	
하리떼 〈천대〉	→ A · A
하리떼 〈금〉	→ A · C
정면 때리기	↘ A
쭛바리	→ B · B
후룬	↘ C · D
다리치기	↘ D

필살기	
쯔키다시	↓↘→ A or C
돌멀구기	↓↙← A or C
소수투	근접 ←↙↓↘→ B or D
기절	근접 →↓↘ B or D
패던지기	근접 →↘↓↙← → B or D

초필살기	
합장 비틀기	←↙↓↘→←↙↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
합장 비틀기	←↙↓↘→←↙↓↘→ B or D

신캐릭터 스모소녀………. 'SNK의 센스에 감동!' 한 사람들은 그들에게 도시락이라도 선물하자. 역대 스모 캐릭터의 (혼다, 다카아라시, 간류 등) 상식을 깨는 캐릭터의 등장이다. 대시 포즈에서부터 시작해 승리포즈에서는 '저~ 같이 스모하지 않겠어요?' 라던가 '진검승부라는 것은 멋져요~' 라는 말까지…. 승리포즈는 연출 또한 압권. 아직 보지 못했다면 서둘러 보라. 그리고 히나코와 SNK를 저주하라(…까지는 필자의 개인적인 감상일 뿐).

본론으로 들어가, 히나코는 리치가 너무 짧아 통상기만으로는 아무 것도 할 수 없다. 그래도 많은 특수기들이 그것을 보완해주기 때문에 무시할 수 없는 캐릭터다. 문제는 점프공격인데, 역시 리치가 짧아 먼저 점프하는 것은 매우 불리하다. 그냥 점프공격으로는 점프공격의 모든 것을 이용하자. 사실 모두 비슷비슷해서 어떤 것을 쓰나 결과는 비슷한데, 강킥이 2히트라는 것, 강펀치는 약간(!) 아래쪽을 공격한다는 것이 특징이다(하지만 너무 리치가 짧고 체공시간이 길다).

가장 쓸만한 통상기는 앉아 약킥, 자세가 낮아 대공기로도 좋으며 여기에서 시작하는 연속기는 매우 강력하다. 그밖에 눈에 띄는 기술은 존재하지 않으며, 그나마 앉아 강펀치가 숙이는 동작이 있어 상단을 회피하고 공격한다. 그리고 서서 강펀치가 빠른 편(하지만 길지 않아 그다지…).

특수기들은 대부분 이동하는 판정이 있다. 맞추지 않고 특수기로 이동해 바로 잡아버리는 것도 좋은 패턴. 주로 쓰이는 것은 정면때리기와 쭛바리로, 약공격 캔슬로 무난하게 맞으며, 이것도 캔슬이 가능. 정면때리기는 주로 연속기로, 쭛바리는 이동하는 것을 이용해 연계기를 시도하는 것에 좋다. 나머지 특수기는 이동을 하긴 하지만 빠르게 나오지 않아 사용하기는 어렵다. 너무 하나만 쓰는 것은 좋지 않으니 섞어 쓰는 용도로나 사용하자.

필살기 중 잡기는 3개. 하지만 진정한(?) 잡기는 패던지기 하나 뿐이다. 소수투는 타격잡기로 손에 닿으면 잡혀버리며 리치가 긴 편이므로(비교적…) 연속기로 사용하기 좋다. 판정도 좋은 편이라 다양한 상황에서 잡을 수 있다. 피하지만 않으면 반격 당하지 않으므로 견제기로 이것을 사용하는 것도 좋다. 기절은 앉아 있다가 잡기 때문에 공격을 회피하는 것이 가능하지만 상대가 방어하고 있으면 잡히지 않는 것이 문제이다. 그래도 맞추면 한 번에 상대를 구석에 몰아넣을 수 있다(…라지만 특별히 구석으로 몰 필요는 없다). 나머지 필살기인 밀어내기는 매우 위력이 약하지만 연타계의 공격이라 스트라이커 추가타가 쉽다. 그러나 막히면 반격 당하므로 연속기로 이용하자. 돌멀구기는 가드판정이 있어 대공기로 쓰거나 상대의 공격을 예측해 사용할 수 있다. 역시 리치가 짧고 맞지 않으면 반격 당해 별로 쓸모는 없다.

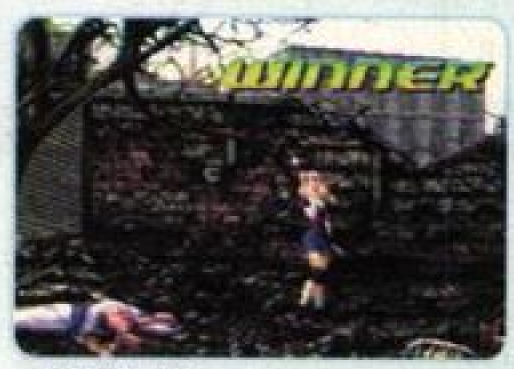
초필살기는 합장 비틀기 1개. 상대에게 뛰어들어 잡아버리는 공격으로, 발동시 약간의 무적시간이 있으며 공중에 약간 뜨기 때문에 하단공격을 완전히 회피한다. 막히면 반격 당하므로 주로 연속기로 쓰는 것이 좋은데, 공중 후속타로도 무난히 들어가므로 스트라이커 후에 써도 잘 맞는다.

연속기

- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ ↘ A ⇨ 소수투, 합장 비틀기**
- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ ↘ A ⇨ 밀어내기 ⇨ 스트라이커 어나더 이오리 등 ⇨ 합장 비틀기**



히나코는 41~42kg(+신발무게 5kg). 무게로 모든 것이 결정되지는 않긴 하지만…



싸울 때와는 딴판



한 손으로…, 마리는 그렇다쳐도 맥시마는 어찌려고?

토도 카스미



잡기	
걸어 올리기	근접 → or ← C
합기던지기	근접 → or ← D

특수기	
팔꿈치 치기	→ A

필살기	
겹쳐치기	↓↘→ A or C (공중 가능)
선구 흘리기	↓↙← A or C (3회 연속 입력)
용권창타	근접 →↘↓↙← A or C
백신도	↓↙← B or D
멸신무투	←↙↓↘→ B
살장읍축	←↙↓↘→ D
반신 · 제수 되돌리기	↓↓ B or D

초필살기	
초 겹쳐치기	↓↘→↓↘→ A or C
심안 덩굴 벗기기	↓↘→↘↓↙← A or C

MAX 초필살기	
심안 덩굴 벗기기	↓↘→↘↓↙← AC

반격소녀(?) 카스미. 이번에는 아쉽게도 세스에게 최고의 자리를 넘겨주고 말았다. …라고는 하지만 대부분의 캐릭터들에게 반격기가 없으니 관계없을지도….

통상기들의 판정은 여전히 좋은 편이지만 은근히 연계기를 사용하기 힘들어져 전작과 같은 사기적인 연계기는 되지 않는다. 카스미를 쓰기 위해서는 타격잡기인 용권창타와 사용 후의 딜레이가 없는(가드캔슬 제외) 선구 흘리기의 커맨드가 겹치는 것을 잘 이용해야한다. 기본적인 연속기인 강펀치, 특수기 후 용권창타는 커맨드가 겹쳐, 막힐 경우 선구 흘리기가 나가기 때문이다. 선구 흘리기 후에는 딜레이가 전혀 없는데, 심리적으로 상대가 공격해오기 쉽다. 이를 노리고 반격기를 쓰는 것도 좋은 방법.

약 공격이 좋지 않은 카스미로서는 약 공격에 의한 연속기가 불가능하므로 주로 방어형으로 나가기 쉽다. 이때 효과적인 것은 앉아 강펀치와 상단 반격기인 멸신무투의 두 가지. 하지만 반격기는 그렇다고 쳐도 앉아 강펀치조차 상대의 공격을 어느 정도 예상하지 않으면 같이 맞을 때도 있다. 오히려 상대의 공격이 나오는 것을 보고 입력할 수도 있는 반격기가 더 나을 것이다. 따라서 앉아 강펀치는 점프 공격의 판정이 아래쪽에 있지 않은 캐릭터에게 쓸만하다. 또한 CD가 몸을 숙여서 공격하므로 역시 비슷하게 사용할 수도 있다. 이것은 그냥 공격하는 것에도 쓸만하다.

겹쳐치기는 짧지만 장풍계 공격이라고 할 수 있다. 지상전에서는 썼다가 상대가 점프를 한다면 무방비상태가 되므로(스트라이커를 쓰지 않는 이상) 주로 공중에서 사용하자. 공중에서는 판정도 좋고 잠시 공중에 멈췄다가 떨어지므로 상대의 대공기를 흘리는 것이 가능하다. 상대가 누구냐에 따라 어디에서 흘릴 수 있는지는 다르므로 잘 연구해보자(앉아 약킥류는 상당히 낮은 위치에서 쓰고, 어퍼류는 거리를 떨어트린다던가…).

멸신무투, 살장읍축, 반신 · 제수 되돌리기는 각각 상, 중, 하단 반격기. 대부분의 필살기들과 점프공격은 멸신무투로, 지상 통상기들은 살장읍축으로, 높이가 매우 낮은 앉아 약킥, 앉아 강킥들은 제수 되돌리기로 반격한다. 상대의 공격을 예측해 써야 하지만 보통 카스미와 상대할 때는 반격기를 예측하고 공격할만한 타이밍에 공격을 하지 않는 등의 심리전에 들어가기 쉽다. 이때는 스트라이커를 사용해 딜레이를 커버하자.

초 겹쳐치기가 상당히 느려진 편. 강은 원래 느렸지만 이번에는 약도 느리다. 연속기로 연결은 거의 불가능. 덩굴벗기기는 반격기이다. 상, 중, 하단을 모두 반격하며 위력도 매우 강력하다. ↓↘→으로 커맨드를 입력하다가 상대의 공격을 보고 나머지 커맨드를 입력하는 것도 가능. 하지만 실패할 경우 스트라이커도 나가지 않으므로 매우 위험하다.

연속기

- C ⇨ → A ⇨ 용권창타(약) ⇨ 스트라이커 료 ⇨ 초 겹쳐치기(약)


모든 것은 여기에서 시작한다


4히트로 가드데미지도 있고 딜레이도 없고


띄운 후에는 추격타를

김갑환



잡기	
목잡아 떨어트리기	근접 → or ← C
살각(殺脚) 던지기	근접 → or ← D

특수기	
공연격	→ A
내려치기	→ B

필살기	
비연참	↓ (hold) ↑ B or D
>천승참	강 비연참 중 ↓ B or D
반월참	↓↙← B or D
유성락	← (hold) → B or D
비상각	공중에서 ↓↘→ B or D
패기각	↓↓ B or D

초필살기	
봉황각	↓↙←↙→ B or D (공중 가능)
봉황비천각	↓↘→↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
봉황각	↓↙←↙→ BD (공중 가능)

여전히 쉽고 강력하며 기본기가 좋은 캐릭터인 김갑환. '99때와 변한 것은 초필살기 봉황비천각이 띄우기만 한다는 것. 그렇지만 마땅히 넣을 만한 연속기가 없으므로 게이지가 있을 때는 봉황각을 사용하고, 게이지가 없을 때는 타이밍을 잘 맞추어서 반월참을 사용도록 하자.

점프 CD가 느려졌고 높은 판정으로 바뀌어서 대부분의 앉아 C나 D에 당해 사용하기 힘들다. 김갑환은 제 자리 점프 C를 제외하면 마땅히 좋은 기본기가 없어서 공중전은 가급적 피하고 점프로 공격해오면 비연참을 대공기로 사용하고 또는 아예 점프를 하지 못하게 서서 D로 끊어줘야 한다. 반월참의 딜레이가 적고 점프를 하는 적을 과격할 수 있고 지상에서 가드한다고 해도 딜레이가 적어서 사용하기 좋은데 대공기로 사용하는 앉아 강펀치 후에 반월참으로 캔슬하는 식의 플레이가 쓸만하다. 서서 약펀치로 끊임없는 견제를 계속해주고 앉아 강킥을 하면서 비연참을 사용하기 위해 저축하고 있자. 비연참의 딜레이가 줄고 판정이 좋으며 파워 또한 강하다. 앉아 약킥을 때렸으면 약펀치 공연격에서 봉황각으로 연결하는 연속기를 사용하고 게이지가 없을 때에는 비상각다음 서서 약펀치의 콤비네이션으로 마무리하자. 가드했을 때도 비상각을 사용하면 빈틈이 없어서 사용하는데 지장이 없다. 카운터 모드를 잘 활용하자. 김갑환이 카운터모드를 사용할 때만큼 무서울 때도 없을 것이다. 카운터 모드 사용중에는 비상각을 주로 사용하며 히트시에는 봉황각으로 캔슬 할 수 있고 봉황각의 딜레이가 없어서 마구 사용해도 큰 무리가 없다. 기본적으로 게이지가 빨리 차기 때문에 패기각 캔슬을 하며 밀어붙이기가 힘들다. 그러나 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공연각 다음 봉황각으로 캔슬하기가 힘든 플레이어들은 약공격다음 패기각이 들어가므로 공연격을 봉황각으로 캔슬하는 것보다는 쉬울 것이다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 강 비연참 ⇨ 천승참
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공연격 ⇨ 봉황각
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 패기각 ⇨ 봉황각
- 앉아 A ⇨ 서서 C ⇨ 공연격 ⇨ 봉황각
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 패기각 ⇨ 캔슬 ⇨ 앉아 D
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 패기각 ⇨ 캔슬 ⇨ 공연격 ⇨ 비상각 ⇨ 서서 A
- 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공연격(스트라이커 바네사) ⇨ 비상각 ⇨ 서서 A ⇨ 바네가 히트 ⇨ 대시로 바네사의 어퍼컷이 히트하지 않게 대시로 밀고 ⇨ 서서 C ⇨ 공연격 ⇨ 봉황각


단발로 바뀠다.


마땅히 넣을 것이 없으니 이런 것이나…


앉아 A후


서서 C가 들어가네…

쿠사나기 쿄



잡기	
팔철	근접 → or ← C
한순간 업어치기	근접 → or ← D

특수기	
외식 · 광부 양	→ B
외식 · 나락 떨어트리기	공중에서 ↓ C
팔십팔식	↘ D

필살기	
백식 · 귀신굽기	→↓↘ A or C
R.E.D.킥	←↓↙ B or D ·
칠십오식 改	↓↘→ B · B or D · D
백십사식 · 황물기	↓↘→ A
ㄴ 백이십팔식 · 구상	↓↘→ A or C
ㄴ 백이십구식 · 팔청	A or C
ㄴ 백이십오식 · 칠뢰	B or D
ㄴ 백이십구식 · 팔청	→↘↓↙← A or C
ㄴ 백이십오식 · 칠뢰	B or D
ㄴ 외식 · 겹쳐치기	A or C
백십오식 · 독물기	↓↘→ C
ㄴ 사백일식 · 죄읽기	→↘↓↙← A or C
ㄴ 사백이식 · 벌읽기	→ A or C
구백십식 · 꺼마귀 밟기	↓↙← A or C
사백이십칠식 · 역철	→↘↓↙← B or D

초필살기	
裏백팔식 · 오로치나기	↓↙←↙↓↘→ A or C
백팔십이식	↓↘→↓↘→ A or C

MAX 초필살기	
裏백팔식 · 오로치나기	↓↙←↙↓↘→ AC

전작(킹오파 '99)에서 쿄가 사용했던 사백일식 · 죄읽기가 완전 다른 기술이 됐다. '99때의 사백일식 · 죄읽기는 처음 발동시간 때 가드포인트가 있었고 또한 추가타로 서서 강펀치가 들어가는 등 여러 콤보가 들어갔었는데 지금은 사백이십칠식 · 역철을 약으로 사용했을 때와 강으로 사용했을 때는 기술이 완전 다른 용도로 사용된다. 사백이십칠식 · 역철을 약으로 사용할 때는 주로 공중콤보로 사용된다. 예를 들어 칠십오식강으로 띄웠을 때 사백이십칠식 · 역철을 넣고 그 뒤에 또 백십사식 황물기등 여러 콤보를 넣어 줄 수 있다. 사백이십칠식 · 역철 강은 히트시 추가타는 안 들어가지만 상반 무적시간이 있어서 카운터를 노리고 사용할 수도 있다. 그밖에 타쿠마나 클라크처럼 점프공격이 높은 캐릭터들한테는 대공기로 사용할 수 있다. '99 때 있었던 초필살기가 없어지고 신 초필살기 백팔십이식이 생겼다. 발동 후 모을 수 있으며 끝까지 모았을 때는 가드불능이고 동작을 보면 발동시간이 빨라 보이지만 눈에 보이는 것보다 느리고 데미지도 약한 편이다. 무적 대공기였던 백식 · 귀신굽기의 무적시간이 줄어서 대공기로 사용할 때 상대방과 같이 맞는 경우가 많이 생긴다. 서서 강펀치 후 캔슬 외식 · 광부 양이 아예 히트되지 않고 상대 뒤에서 사용한다고 해도 몇몇 캐릭터를 제외하고 들어가지 않는다. '94에서부터 쿄를 사용해봤던 사람이라면 누구나 알고 있을 강제 연결기인 앉아 B ⇨ 서서 C를 다시 사용할 수 있다. 쿄가 사용하기 좋은 스트라이커들은 료나 이오리가 좋다. 스트라이커로 료를 사용할 때는 점프 뛰며 나와서 장풍(장풍이 나가는 속도 또한 빠르지 않다)을 써 준다는 점이다. 방어용으로는 사용할 수 없다는 단점이 있지만 좋은 점이 더 많다고 할 수 있다. 쿄가 상대를 점프공격 기본기 캔슬 연속입력 필살기(황물기, 독물기)등으로 밀어붙일 때 일부러 기술의 마지막까지 사용하면서 바로 료를 불러 다시 상대가 가드하게 만들고 또 밀어붙여서 가드 크러쉬를 노려 볼 수 있다. 료를 사용해서 넣을 수 있는 콤보는 구석에서 칠십오식으로 띄우고 나서 사백이십칠식 · 역철 ⇨ 백십사식 · 황물기 ⇨ 구상 ⇨ 칠뢰 ⇨ 서서 강펀치를 하면서 바로 스트라이커 료를 불러서 장풍이 히트하는 순간 바로 초 필살기 아무거나 넣어주면 된다. 스트라이커 료는 이런 식으로 콤보를 넣으면 되지만 중요한 점은 꼭 낙법이 안되는 콤보의 경우 땅에 내려오기 전에 장풍이 히트해야 한다는 점과 낙법이 안되는 콤보에서 료를 사용할 때는 팔청 ⇨ R.E.D 킥 ⇨ 외식 · 나락 떨어트리기 히트 후 아주 약간 튕겨 오르는 타이밍에 장풍이 히트되야 추가타를 넣을 수 있다.

연속기

- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 팔십팔식 ⇨ 스트라이커 바네사 ⇨ 대쉬 ⇨ 서서 C ⇨ 독물기콤보**
- **외식 · 나락 떨어트리기(역가드) ⇨ 서서 C ⇨ 독물기 ⇨ 죄읽기 ⇨ 벌읽기 ⇨ 어나더 스트라이커 이오리 ⇨ R.E.D 킥**
- **구석콤보 점프공격 ⇨ 서서 C ⇨ 강 칠십사식 ⇨ 사백이십칠식 · 역철 ⇨ 황물기 ⇨ 팔청 ⇨ 칠뢰**
- **서서 C ⇨ 강 백십사식 ⇨ R.E.D 킥 ⇨ 스트라이커 조 ⇨ 반대편으로 점프후 대시로 조 히가시의 마지막 어퍼컷이 히트돼지 않는 정도까지 밀고 서서 C ⇨ 강 백십사식 ⇨ R.E.D 킥 ⇨ 반복**
- **구석에서는 서서 C후 ⇨ 강 백십사식 ⇨ R.E.D 킥 ⇨ 스트라이커 조 ⇨ 점프공격 ⇨ 서서 C ⇨ 백십사식 ⇨ R.E.D 킥 ⇨ 스트라이커가 없을 때까지 반복**


바로 역철


스트라이커 료의 장풍이 히트


강 역철의 모션(이때가 상단 무적)

최번개



잡기	
머리타고 찌르기	근접 → or ← C 연타
허열 찌르기	근접 → or ← D

특수기	
뼈찌르기	→ or ← A
길가는 악인의 차기	→ or ← B

필살기	
용권질풍참	↓(hold) ↑ A or C
비상공열참	↓(hold) ↑ B or D
선풍비원자돌	←(hold) → A or C
ㄴ 방향전환	방향 + 버튼
회전비원참	↓↙← A or C
ㄴ 비상각	↓↘→ B or D
ㄴ 기습비원돌	A or C
비원무	→↓↘ B or D
비상각	공중에서 ↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
봉황각	↓↘→↘↓↙← BD

초필살기	
진! 초절용권진공참	→↘↓↙←→↘↓↙← A or C
진! 초절륜회전돌인	공중에서 ↓↘→↓↘→ A or C
봉황각	↓↘→↘↓↙← B or D

높은 점프로 뛰어 상대방의 뒤쪽을 주로 공격하며 비상공열참, 선풍비원자돌로 한번 찌르고 빠지는 플레이가 기본인 최번개는 이번 시리즈에서 많이 약체 캐릭터가 되었다. 연속기라고 해봐야 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 용권질풍참 정도가 보편적인데 이런 연속기는 효과적이지 못하므로 앉아 C ⇨ 통마차기를 사용하는 것이 더 낫다. 상대가 빈틈을 보여도 큰 데미지를 줄 수 있는 연속기가 없다는 것이 치명적인 약점. 회전 비원참 여전히 발전되지 않은 필살기다(한때 킹오파 '95를 생각해 보면 회전 비원참이라는 기술 하나 만으로 최강이 될 뻔했다). 회전 비원참은 상대가 맞아도 서서 C후의 강력한 콤보를 맞는 상황이 되며 회전 비원참을 사용중 A or C로 기습비원 찌르기가 나가지만 가드 했을 때 여전히 딜레이 투성이라 사용하지 않는 것이 좋다. 김갑환의 비상각과 똑 같은 필살기 비강각은 높은 점프를 가지고 있는 유용하게 쓰이는 필살기이지만 딜레이가 있으니 남발은 금물. 이번 작품에서는 비상공여참과 선풍비원자돌의 공격 판정이 좋아졌다. '99때를 생각하면 상대가 점프하는 것을 예측하고 사용하면 같이 맞는 경우가 많았지만, 이제는 그렇지 않다. 대부분 최번개가 이기며 상대가 가드해도 도망나올 수 있기 때문에 좋은 기술이다. 최번개는 스테이지를 굉장히 넓게 사용하기 때문에 최번개가 서 있는 범위를 커버 할 수 있는 스트라이커를 사용하는 것이 좋다. 추천 스트라이커로는 연속기를 넣기 쉬운 바네사를 추천한다.

연속기

- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 용권질풍참**
- **앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ MAX 봉황각**
- **구석에서 선풍비원자돌을 3번까지 다 반향전환을 3번까지 사용하면서 스트라이커 바네사 ⇨ MAX 봉황각**


여전이 3히트할 수 있고, 후속타 불가…

전훈



잡기	
반동격	근접 → or ← C
회선퉁	근접 → or ← D

특수기	
저취격	→ B
엽호격	→ A
유응축	공중에서 ↓ B

필살기	
만월참	↓↙← B or D
배기격	↓↙← A or C
공사진	↓ (hold) ↑ A or C
저취진	↓↓ A (hold)
ㄴ 취조각 상단	↑ C
ㄴ 취조각 하단	C
ㄴ 태극파	D
ㄴ 자세바꾸기 공격	→ B
ㄴ 자세바꾸기	B
엽호진	↓↓ B (hold)
ㄴ 비호격	↑ C
ㄴ 맹호격	C
ㄴ 습호격	↓ C
ㄴ 태극피	D
ㄴ 자세바꾸기 공격	→ A
ㄴ 자세바꾸기	A

초필살기	
봉황열조각	↓↘→↓↘→ B or D
봉황천무각	공중에서 ↓↘→↓↘→ B or D

MAX 초필살기	
봉황열조각	↓↘→↓↘→ BD

서서 CD의 모션이 달라졌으며 발동이 느려졌고 리치가 짧아졌다. 전훈은 기본적으로 김갑환의 기본기와 흡사한 기술이 많으며 김갑환의 기본기보다 판정이 좋은 기술이 존재한다는 점이 좋다. 점프 중 CD는 공중전에서 유용하게 쓰이고 점프 D는 CD보다 판정이 낮아서 하단공격을 하려고 앉아 있는 상대방한테 사용하기 좋은 기술이다. 점프 특수기 유응축은 SF씨리즈에서 춘리가 사용하는 것과 비슷하다. 가드나 히트 후에 뒤로 점프해서 다시 날아오는 특수기고 제자리에서 사용하면 다시 제 자리 점프를 하며 공격 할 수 있다. 그리고 유응축을 맞춘 뒤 봉환천무각이 들어간다. 엽호진과 저취진은 자세는 전훈에게 상당히 유용한 자세이다. 엽호진 자세에서 나오는 맹호격은 하단이고 비호격은 중단인데 발동이 '99때와 변함이 없이 비호격은 대공기로 사용할 수 있고 여전히 보고 가드하기가 쉽지 않아서 이 두 가지를 이지선다로 사용하는 것이 상당히 좋으니 주력으로 사용하자. 맹호격에 맞으면 상대를 띄워주는데, 이때 추가타로 비호격을 넣어 주는 것이 좋다. 맹호격을 발끝에서 맞추었으면 추가타를 넣을 거리가 멀어지므로 리치도 길고 빠른 비호격을 사용하는 것이 좋다. 비호격을 넣으면 상대가 쓰러지는데 이 때 대시로 붙은 뒤 다시 이지선다 공격을 사용하자. 쓰러져 있던 상대방이 일어나면서 무적시간이 있는 필살기를 사용하면 태극피로 간단히 피할 수 있다. 그 다음 연속기를 넣어주자. 여러 공격 후에 엽호진으로 자세를 바꿔 기습적으로 이지선 공격을 사용할 수 있다 저취진 자세에서 엽호진 자세로 바꾸었는데 상대가 뒤로 대 점프등으로 도망간다면 습호격으로 따라잡자. 습호격을 사용하면 아주 약간의 딜레이가 있는데 이 딜레이는 전환 공격에 있는 가드 포인트로 대처할 수 있어서 자신은 가드 하면서 상대는 공격할 수 있다. '99에서는 엽호진에서 전환 공격이 중단이었지만 지금은 보통 판정이다. 저취진에서 사용하는 기술 후에 엽호진의 공격이나 반대로 엽호진에서 저취진의 기술을 사용하는 것이 불가능 하지만 사용하는 방법이 있다. 저취진의 기술을 사용을 한 상태에서 선 입력으로 엽호진자세 바꾸기 버튼을 눌러준 뒤 비호격이나 습호격을 사용하면 된다. 이 방법을 반대로 사용하면 엽호진에서도 사용할 수 있다. 새로 생긴 특수기 저취격은 발동이 빨라서 약공격 다음에 캔슬해서 사용해주는 편지 좋고 저취격 다음에 연속기로 넣을 만한 것은 없어서 조금 아쉽다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 앉아 B ⇨ 앉아 A ⇨ 공사진
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 만월참
- (구석전용)배기격(약) ⇨ 취조각 하단 ⇨ 취조각 상단 ⇨ 비호격
- (구석전용)배기격(약) ⇨ 취조각 하단 ⇨ 맹호격 ⇨ 공사진
- 맹호격 ⇨ 스트라이커 레오나 ⇨ 유응축 ⇨ 봉황천무각



새로 생긴 특수기

야가미 이오리



잡기	
역 찢기	근접 → or ← C
반대쪽 역 찢기	근접 → or ← D

특수기	
외식 · 몽탄	→ A · A
외식 · 굉부 음 "사신"	→ B
외식 · 백합꺾기	공중에서 ← B

필살기	
백팔식 · 어둠쫓기	↓↘→ A or C
백식 · 귀신굽기	→↓↘ A or C
백이십칠식 · 아오이하나	↓↙← A or C (3회 연속입력)
이백십이식 · 금월 음	→↘↓↙← B or D
설풍	근접 →↘↓↙←→ A or C

초필살기	
裏천이백칠식 · 어둠자르기	↓↘→↓↘→ A or C
금기 천이백십일식 · 아오토메	↓↘→↘↓↙← A or C

MAX 초필살기	
금기 천이백십일식 · 아오토메	↓↘→↘↓↙← AC

이오리는 킹오파 '99에서 있었던 필살기가 없어졌고 새로운 초필살기가 생겼다. '99때는 설풍 후 대부분의 통상기가 잘 들어가지 않았지만 이번에는 설풍후 추가타를 넣기가 수월해 졌다. 설풍 후에 원거리에서 특수기 캔슬 백이십칠식 ⇨ 아오이하나가 들어가지만 특수기를 필살기로 캔슬하는 타이밍(특수기가 히트후에 캔슬을 해줘야 한다)이 변해서 주로 앉아 강펀치를 많이 쓰게 된다. 백식 · 귀신굽기의 경우 무적시간이 없어졌다. 원래 약으로 백식 · 귀신굽기는 발동이 빠르고 판정이 좋았는데 이번에는 아예 무적시간이 없어졌다. 백팔식 · 어둠쫓기는 빠르고 딜레이도 적다. 장풍을 상대가 점프 할 때까지 쏘다가 뛰어올 때 대공기로 강 백식 · 귀신굽기를 사용하던 패턴이 점프 공격판정이 낮은 캐릭터들에게는 사용할 수 없도록 변했다. 이번작에서 새로운 필살기가 생겼으면 했지만 아쉽게도 추가되지 않았으며 그다지 사용할 곳 없는 이백십이식 · 금월 음만 아직까지 남아있다. 하지만 스트라이커 때문에 조금은 쓸 곳이 생겼다. 통상기들이 대부분 캔슬하는 타이밍이 힘들어졌지만 반대로 판정은 좋아졌다. 앉아 강펀치를 소점프로 띄어 오는 캐릭터들에게 대공기로 사용해도 괜찮고 캔슬기로 연결이 되니 장풍을 이어 사용할 수 있다. 이오리의 모든 통상기들의 캔슬 타이밍은 히트되고 나서 입력한다는 느낌으로 캔슬해야 잘 된다.

연속기

- 앉아 B ⇨ 서서 B ⇨ 외식 · 몽탄 ⇨ 백이십칠식 · 아오이하나
- 점프 공격 ⇨ 서서 C ⇨ 백이십칠식 · 아오이 하나
- 외식 · 백합꺾기 ⇨ 서서 C ⇨ 외식 · 몽탄 ⇨ 백이십칠식 · 아오이하나 2히트까지 ⇨ 스트라이커 앤디 ⇨ 이백십이식 · 금월 음
- 구석콤보 ⇨ 이오리가 구석에 있을 때 설풍 ⇨ 서서 C ⇨ 외식 · 몽탄 ⇨ 백이십칠식 · 아오이하나 ⇨ 스트라이커 레오나가 히트되는 순간 ⇨ 설풍 ⇨ 원거리 서서 C ⇨ 백이십칠식 · 아오이하나



이 타이밍에 잡아주면 됨



아오이공격후 죠가 연타하고있을 때



대시 강펀치후



설풍 +_+

장거한



잡기	
파안력	근접 → or ← C
사슬 조르기	근접 → or ← D 연타
특수기	
행소니	↘A
필살기	
철구대회전	A or C 연타
철구분쇄격	← (hold) → A or C
대파괴 던지기	근접 →↘↓↙←→ A or C
철구 북치기	←↙↓↘→ B or D
초필살기	
철구대압살	↓↘→↓↘→ A or C
철구대폭주	↓↘→↘↓↙← A or C
철구대박살	↓↘→↓↘→ B or D
MAX 초필살기	
철구대압살	↓↘→↓↘→ AC

전작에서는 전체적으로 초 필살기의 발동이 느려졌었지만 이번에는 초 필살기의 발동도 빨라졌고 파워도 더 강해졌다. 전작과 완전히 동일한 패턴으로 플레이를 하면 되고 전작보다 게이지가 차는 속도가 더 빨라져서 가드캔슬 튕기기를 자주 사용해도 될 것이다. 이 전작에서도 그랬지만 장거한이 아머모드를 발동하면 괴력의 파워를 가진 철구 대회전으로 상대가 때려도 그냥 밀고오는 황당한 플레이를 사용했었다.

서서 약펀치로 기본기와 필살기, 점프하는 적을 견제하고 판정이 나가는 시간은 느리지만 워낙 리치가 긴 원거리 강펀치와 원거리 강킥, 철구 분쇄격을 사용하자. 장거한은 파워가 쎄서 한방한방 히트할 때마다의 의미가 크다. 견제공격을 맞았을 때 소점프나 대시 후에 커맨드 잡기인 대파괴 던지기로 잡아주도록 하자. 마땅한 콤보가 없는 장거한은 서서 약킥이나 앉아 약펀치 후 대파괴 던지기를 연속기로 사용하는 것이 좋다. '99때부터 새로 생긴 필살기 철구 북치기는 하단을 제외한 모든 공격들을 반격하는 기술이다. 장거한이 밀릴 때 게이지를 사용해서 빠져나오거나 굴러서 또는 철구 대회전을 사용해서 위기에서 탈출하는 것이 보통이지만 노련한 상대와 대전시에는 이런 것을 사용하기가 힘들다. 철구 북치기는 이럴 때 사용하라고 있는 필살기다. 철구 북치기를 사용하면 장거한이 코딱지를 파는 자세로 서 있는데 이때 상대가 공격기로 장거한을 건드리면 박치기로 반격한다. 철구 북치기를 세 번째 사용하면 반격하는 모션이 바뀌고 데미지도 증가한다.

점프 공격으로는 모든 공격이 빠르고 판정이 좋다. 점프 중 A는 장거한의 점프 공격 중 가장 빠르며 상대의 점프기술을 무시하기에 제격이다. 점프 A로 점프 격돌을 하면 최소한 동시에 맞을 정도며 카운터 히트하면 보통 캐릭터의 강펀치의 파워가 나온다. 점프 중 C는 보통 제 자리 점프를 하면서 견제기로 많이 사용하는 기술이고 앞으로 점프하면서도 많이 쓰인다. 제자리 점프 중 많이 사용하는 이유는 제자리 점프 중 공격하는 것이 파워가 가장 센 이유 때문이다. 앉은 키가 큰 캐릭터는 점프 C로 중단 공격이 가능하다. 점프 CD가 사기성 있는 공격이다. 판정의 리치가 화면 절반정도 나오며 맞으면 쓰러지며 필살기 게이지가 굉장히 많이 찬다. 상대가 점프할 때 뒤로 점프하면서 사용하는 것이 좋고 판정이 약간 아래쪽에 있어서 거리를 맞추어서 사용하면 앉아 공격을 사용하는 캐릭터도 공격할 수 있다.

연속기

- 앉아 A ⇨ 철구 대회전
- 서서 B ⇨ 대파괴 던지기
- 점프 공격 ⇨ 앉아 A ⇨ 대파괴 던지기



철구 북치기 세 번째의 모션



죄변계를 불러내면



말도 안되는 데미지

쿠라 다이아몬드



잡기	
아이스 카핀	근접 → or ← C 연타
비하인드 슬래시	근접 → or ← D
특수기	
원 인치	→ A
슬라이더 슛	↘B
필살기	
다이아몬드 브레스	↓↘→ A or C
크로우 바이츠	→↓↘ A or C
카운터 셸	↓↙← A or C
초필살기	
다이아몬드 엣지	↓↘→↓↘→ A or C
MAX 초필살기	
다이아몬드 엣지	↓↘→↓↘→ AC
프리즈 익스큐전	→↘↓↙←→↘↓↙← AC

ANTI K'? 확실히 기술들은 모두 비슷하지만 실제 성능까지 그럴까? 얼음을 다루고 맨 바닥에서 스케이트를 탈 수 있다고 무조건 불에 대항… 사실은 ANTI 바오가 아닐까….

쿠라 최대의 장점은 '이상하게 판정이 좋다'라는 것. 앉아 강펀치는 그렇다고 쳐도 안좋을 것 같은 원거리 강펀치와 보통으로 보이는 근접 강펀치에 점프공격들까지도 판정이 좋다. 거기에 필살기는 3개밖에 안되지만 하나 하나가 상당한 효용성을 지니고 있어 아주 좋은 캐릭터다. 특히 장풍계를 되돌리는 프리즈 리플렉트는 ANTI 바오가 되기에 충분(…이라고 감히 생각해본다).

반면에 단점은 '약공격이 너무 느리다'라는 것 정도. 정말 약공격은 아무 쓸데가 없을 정도로 느린 속도를 자랑한다. 그래서 약공격에서 시작되는 연속기가 거의 없다는 것이 단점이다(물론 이 단점정도야 장점으로 커버가 가능하다는 것이 문제지만…).

앉아 강펀치, 이것 하나만으로 쿠라는 강하다고 할 수 있다. 거의 모든 점프공격을 이기며, 아무리 못해도 같이 맞는다. 하지만 카운터히트가 자주 나오므로 쿠라쪽이 이익이다. 상대의 소점프도 보고 쳐내는 것이 가능해 최고의 대공기라 하겠다. 그밖의 통상기로는 리치가 긴 앉아 강킥, 맞든 막든 빗맞든 다이아몬드 브레스 또는 카운터 셸로 캔슬하면 거의 반격 받지 않는다. 만약 상대가 긴급회피로 굴러와도 쿠라의 기본잡기는 연타계열이므로 풀리지 않는 것을 이용해 잡아버리면 OK. 또한 원거리 강펀치도 이와 비슷하게 사용할 수 있는데 쓰러지지 않으므로 2히트의 연속기로 가능. 근접 강펀치는 주로 연속기의 시작으로 사용하는데 2히트이며 첫 번째가 대공기로써의 판정이 있어 점프로 피하기도 힘들다.

점프공격은 CD과 강펀치, 강킥 모두 쓸만하다. 강킥은 주로 공중에 있는 상대에게 (약간 아래를 공격하긴 하지만) 아래를 공격하는 것으로 보이는 강펀치는 지상을, CD는 양쪽 모두에게 효과적. 하지만 연속기를 위해서는 CD보다는 강펀치가 좋다.

필살기 수가 3개밖에 되지 않지만 모두 강하다. 다이아몬드 브레스는 장풍계를 없애며 강펀치 후의 연속기로 쓸만한데 연속기로는 약으로 써야만 한다. 강은 발동이 매우 느리기 때문이다. 하지만 강이 히트하면 쓰러지지 않으며 경직시간이 매우 길어 조금 가까운 거리에서는 대시 강펀치가 맞는다. 크로우 바이츠는 약보다는 강이 더 좋은데, 무적시간도 있고 대공 성능도 뛰어나다. 만약 제대로 맞지 않았다고 하더라도 스트라이커를 이용하면 반격 당하지 않으므로 이를 이용하자. 카운터 셸은 장풍계 되돌리기. 하지만 자체로 공격판정이 있으며 지속시간도 매우 짧아 그냥 써도 좋다. 거의 배리어 수준이기 때문이다. 하지만 공격 범위가 매우 좁아 방어용 이외에는 좋지 않다. 장풍계 공격을 되돌릴 때는 엄청나게 빠른 속도로 되돌리기 때문에 상대가 방어하기 힘들다. 이오리, 타쿠마, 바오 등을 상대할 때에는 잘 이용해보도록 하자.

초필살기 다이아몬드 엣지는 테리의 파워 게이저와 같다고 보면 된다. 1히트이며 대공기적인 성향을 띠고 있어 공중 후속타가 연결된다. 다만 범위가 비교적 좁고 자신과 붙어있으면 맞지 않는다는 것이 문제점. 프리즈 익스큐전은 MAX 전용으로 화면 전체에 공격판정이 있다. 발동이 빨라 연속기로도 사용되며 공중 후속타로도 가능. 맞추기가 매우 쉬운 편이므로 꼭 알아두자.

연속기

- 근접 C(1히트) ⇨ → A ⇨ 다이아몬드 브레스, 크로우 바이츠, 다이아몬드 엣지, 프리즈 익스큐전
- 앉아 B ⇨ A ⇨ 크로우 바이츠
- 다이아몬드 브레스(강) ⇨ 다이아몬드 브레스(약), 프리즈 익스큐전



스케이팅 발레…



2히트째에 맞지 않도록 주의해야 하는 MAX 초필살기



"방금 뭐가 나갔냐?" "워낙 순식간의 일이라" "난 봤어" …비슷한 대화를 들었던 기억이…

스트라이커 편

K'



■공격명: 나로우 스파이크
■행동: 자신이 있는 위치에 나와 슬라이딩 공격을 한다. 상대가 공중에 있을 때 사용하면 크로우 바이츠를 사용.
■활용팁: 연속기 외에는 거의 쓸모가 없다. 상대가 공중에 있을 때 사용하면 대공기를 써주지만 타이밍 맞추기가 매우 힘들며, 슬라이딩 공격과 동시에 공격하는 것 외에는 좋은 방법이 없다.



이런 기술이 원래 있었는가

어나더 K'



■공격명: 나로우 스파이크
■행동: 자신이 있는 위치에 나와 날라차기로 돌진공격을 한다. 화면 끝에서부터 반대편 끝까지 공격 가능.
■활용팁: 맞춘 상대를 띄우므로 후속타를 넣을 수 있다. 너무 가까우면 맞지 않으므로 주로 상대가 멀리 날아가는 연속기 후의 추가타로 쓰게 된다. 구석 근처에서 맞았다면 초필살기로 연결할 수도 있다.



사람이 저렇게 바뀔 수도 있나

맥시마

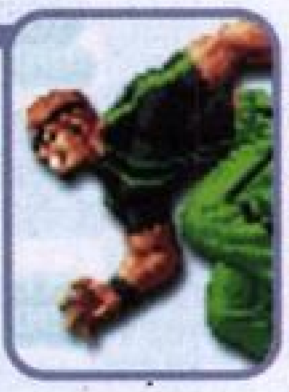


■공격명: 맥시마 갤로즈
■행동: 상대의 앞에 나와 상대를 잡는다. 자체의 데미지는 없다.
■활용팁: 연속으로 때리는 기술(바넷사의 머신건 펀치나 히나코의 밀어내기 등) 후에 사용하면 쉽게 맞출 수 있다. 상대의 장풍계 공격과 동시에 불러내는 것도 좋은 방법. 잡혀있는 상대에게는 후속타를 넣을 수 있으며 공중에서 맞은 것으로 인정된다. 난무계 공격 등의 공중에서 맞아도 제대로 맞을 수 있는 것을 쓰자.



예를 들면 이런 것이다.

라몬



■공격명: 엘 디아블로 마마리로
■행동: 자신의 위치에 등장한 후 돌진. 이것에 맞으면 난무를 한다.
■활용팁: 난무의 마지막 공격이 너무 앞쪽에서 공격한다. 따라서 맞춘 후에 뒤로 넘어가서 뒤에서부터 밀어내는 것도 좋다. 난무 중에 발동이 빠르고 한 방에 강한 파워를 내는 공격(패왕상후권 같은)을 써도 효과적.



이따위로 달려가긴 하는데…

듀크



■공격명: 서브마린 스크류
■행동: 상대나 자신의 위치에 관계없이 화면 끝에서 등장. 상대에게 걸어간 후 앞에서 어퍼공격을 한다.
■활용팁: 걸어오는 것이 너무 느려 거의 쓸모가 없다. 게다가 어퍼공격도 너무 느린 것이 문제. 연속기의 처음에 써놓고 나중에 맞는 것을 기대할 수도 있지만…. 차라리 게닛츠를 쓰는 것이 낫다.



일단 모아서

룩키



■공격명: 아토믹 번
■행동: 상대나 자신의 위치에 관계없이 화면 끝에 등장해 일정 시간 후 탄을 발사. 장풍계의 공격이다.
■활용팁: 나온 후부터 공격까지의 시간이 긴 편. 연속기를 시작할 때 써놓은 후에 연속기의 끝에 맞는 것을 노려보자. 맞춘다면 공중 후속타를 넣을 수 있다. 위험할 때 불러내는 것으로는 전혀 도움이 되지 않는 것이 단점.

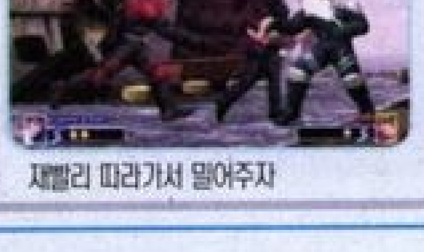


공격이다! 로보!

바넷사



■공격명: 하드 펀처
■행동: 상대나 자신의 위치에 관계없이 화면 끝에서 돌진하며 등장(자세히 보면 공격하고 있는 자세이다). 돌진에 맞으면 연타계 공격을 한다.
■활용팁: 뒤에서부터 나오지만 상당히 빠른 편이라 딜레이를 메꿔주는 용도로 사용할 수 있다. 연타, 난무계의 공통점은 마지막 공격을 맞는다면 후속타가 불가능하다는 것인데, 대시로 상대를 밀어내면 지상연속기를 맞추는 것이 가능. 바넷사는 밀어내는 것이 매우 쉽지만 구석에서는 불가능하다. 각종 지상연속기의 중간에도 맞춘 후 다시 지상연속기를 맞출 수도 있다.

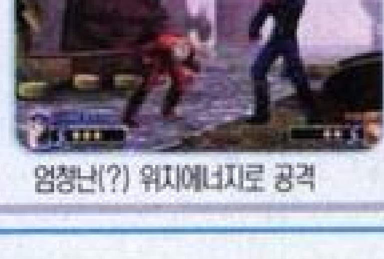


재빨리 따라가서 밀어주자

피오



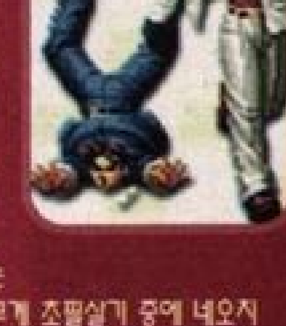
■공격명: 파라슈트 강하훈련
■행동: 공중에서 등장해 상대를 덮쳐 쓰러트린다. 일어났을 때 상대와의 거리에 따라 또 한 번의 밀치기 공격을 한다(처음 공격이 완전히 빗나가야만 맞는다). 상대의 위치에 따라 공격위치가 약간 변화.
■활용팁: 공중에서부터 공격하기 때문에 방어용으로 쓸 수 있다. 스트라이커 발동시의 무적시간을 이용해 상대에게 맞추자. 맞은 상대는 무조건 쓰러지므로 타쿠마라면 다운공격을 하는 것도 가능하다. 하지만 이것보다는 장거한을 사용하는 것을 권한다.



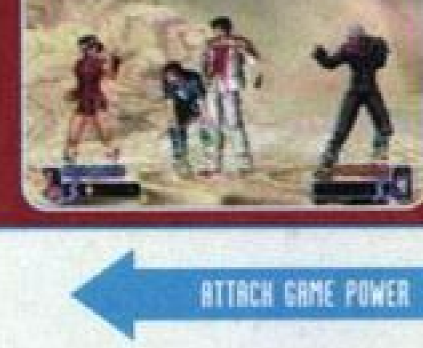
엄청난(?) 위치에너지로 공격

매니악 스트라이커

네오&지오(라몬)



■공격명: 카운트다운 three
■행동: 자신의 위치에 등장해 일셋을 센 후 폭발로 공격.
■활용팁: 폭발의 범위는 매우 넓은 편. 하지만 말이 일정시간이지 게닛츠나 룩키보다 더 오래 걸린다. 게다가 자신의 위치에 등장한다는 것도 연속기 사용에의 문제점. 난무계 초필살기 중에 네오지오가 맞는다면 난무계가 취소된다. 이때 또 한 번 난무를 맞출 수도 있다. 결국 재미용의 캐릭터. 불러놓고 그냥 싸우다가 운 좋게 맞는 것을 기대할 수도 있다(하지만 네오&지오가 공격당하면…).



다 함께 치즈~

ARCADE

매니악 스트라이커

사이슈(골)



■공격명: 쿠시나기의 진
■행동: 자신의 위치에 등장해 백필식으로 공격(장풍계). 상대가 공중에 있을 때 사용하면 대공기인 백식을 사용한다.
■활용팁: K'와 비슷한데, 구석이 아니면 후속타가 거의 불가능에 가까워 실용성이 없다. 원거리에서 견제로 사용하거나 연속기 중간에 넣는 방법을 쓰자.



나올 필요가 없었던 것이 아닐까

신고



■공격명: 해치워 버리세요
■행동: 자신의 위치에 등장해 상대에게 돌진한다. 돌진 후에는 상대의 다리를 잡으며, 다리를 잡고있는 동안 상대는 무방비 상태.
■활용팁: 첫 번째 공격을 맞아도 두 번째 공격이 맞지 않아 사용이 힘든데, 거리가 어느 정도 떨어져 있다면 2히트로 들어가게 된다. 맞춘 후에는 지상연속기가 들어가지만 맞추기가 힘든 것이 문제. 연속으로 때리는 기술을 사용한 후 쓰는 것도 좋다.



신고는 우리에게 웃음을 주는 좋은 캐릭터…

코스플레이어 쿄코



■공격명: 칠십오식 改'
■행동: 상대나 자신의 위치에 관계없이 화면 끝에서 R.E.D 킥으로 등장. 맞으면 도발을, 맞지 않으면 칠십오식 改를 사용한다. 전작의 쿄1, 쿄2와 동일하다.
■활용팁: R.E.D 킥은 상대의 가력 게이지를 깎으며, 칠십오식은 상대를 띄워 후속타가 가능하게 한다. 연속기로는 힘들지만 방어용으로 쓸 수는 있으며, 운 좋게 상대가 맞으면 후속타가 가능해 그리 나쁘지는 않다. 방어용 스트라이커가 쓸모 없는 상황에서는 전혀 쓸모 없는 것이 단점.



'코스튬 플레이 5년이면 칠십오식을 쓴다' 라는 속담이…

린



■공격명: 비뇌각
■행동: 상대나 자신의 위치에 관계없이 공중에서 등장해 비천각으로 상대를 수직으로 띄워준다.
■활용팁: 공중에서 나오기 때문에 나오다가 상대에게 공격받기 힘든 것이 장점. 상대에게 공격받기 직전에 써놓으면 잘 맞출 수 있다. 맞춘 후에는 수직으로 떠올라 후속타를 넣기에도 좋다. 위치가 일정해 연속기로는 힘든 편.

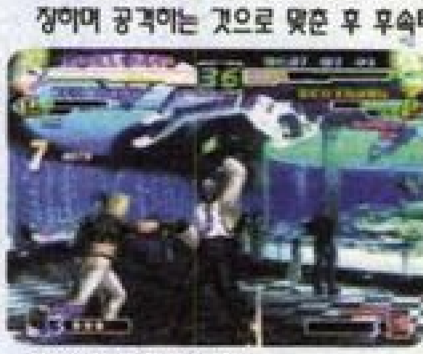


의외로 쓸만한 면이 있을지도?

세스



■공격명: 파이널 에이전트
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 공격하며 등장. 일정시간 후 상대의 앞까지 걸어가서 공격(멈춰있을 때 상대가 앞에 있다면 바로 공격한다). 모든 공격은 수직 띄우기이다.
■활용팁: 나오는 위치는 일정하지만 상대를 따라가 공격하기 때문에 타이밍을 맞춘다면 연속기로 쓰는 것도 가능하다. 등장하며 공격하는 것으로 맞춘 후 후속타, 그 후 다시 세스가 공격, 그리고 다시 후속타라는 패턴도 되며, 이를 이용하면 상대를 가장 공중에 오래 띄울 수 있기도 하다(랄프의 갤럭티카 팬텀을 맞출 수 있다).



초필살기 맞고 또 뜬다

고로



■공격명: 천지뒤집기 올림픽Ver.
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 등장. 중앙까지 달려오는데, 중간에 상대와 닿으면 던져버린다.
■활용팁: 역시 스포츠로서의 유도로 바뀌었기 때문일까? 성능도 매우 좋지 않다. 후속타가 들어가긴 하지만 고로를 맞추는 것 자체가 매우 힘들어 실용성이 낮으므로 사용하지 않는 편을 수도 있다. 중앙까지만 가기 때문에 연속기로도 힘들다. 그나마 방어용으로는…(세스가 더 낫지만).



문제는 이게 도발의 효과도 없다는 것

에이지

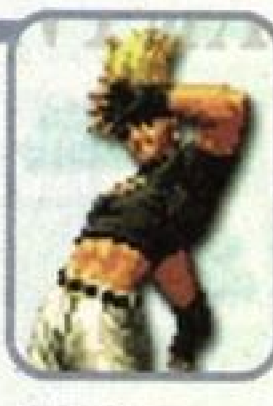


■공격명: 안개베기
■행동: 자신의 위치에 등장해 사라진 후 상대의 앞까지 이동해 공격. 바로 공격하는 것으로 보이지만 상대와의 거리에 비례해 나오는 시간이 늘어난다.
■활용팁: 이동하는 것이 보이지 않아 비교적 쉽게 맞출 수 있다. 거리에 따른 타이밍을 익혀 뒤쪽에서 공격한다던가 같이 때리는 것 등을 노리자. 맞춘 후에는 공중 후속타가 가능하므로 약간 늦게 때리는 것도 좋다.



스메기리(손톱 깎기)라고 들린다는 기술

베니마루



■공격명: 일렉트리거
■행동: 상대의 앞에 나와 상대를 잡는다. 자체의 데미지는 없다.
■활용팁: 맥시마와 완전히 같다고 봐도 무방하다. 잡는 타점이 약간 위이므로 공중에서 떨어지는 상대를 잡는데 약간 더 유리할 뿐. 마음에 드는 캐릭터를 사용하자.



연출이 약간 다른 것뿐인가

어나더 베니마루



■공격명: 뇌신권
■행동: 자신의 위치에 등장해 '뇌인권 어레인지 버전'으로 공격. 96에 있었던 기술과 비슷하며, 장풍계의 공격이지만 거리가 매우 짧다.
■활용팁: 어느 정도 타점이 오랫동안 남아있지만 큰 도움은 되지 않는다. 맞고 날아갈 때 공중 후속타를 넣기가 쉬운 편. 연속기로도 쓸 수 있지만 난이도가 높은 편이다.



너 여자냐?

앤디



■공격명: 질풍참영권

■행동: 자신의 위치에 등장해 참영권으로 돌진 공격.

■활용팁: 등장한 후 약간의 경직시간이 있는 것이 단점. 하지만 연속기로는 문제없이 들어간다. 참영권이 매우 빠르고 후속타를 넣기가 쉬워 좋은(쓰기 쉬운) 스트라이커에 속한다.



이건 공격 아님

빌리



■공격명: 연격원살곤

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 등장해 상대 앞에서 공격한 후 띄워준다.

■활용팁: 상대의 위치에 따라 공격 위치가 달라진다. 마지막의 띄우기 후에는 후속타가 들어가지만 타이밍이 좋지 않아 후속타를 넣는 것은 약간 힘들다. 공격 범위가 의외로 넓은 것이 장점



쓸만하긴 하지만 다른 캐릭터들에 비해서는 그다지…

죠



■공격명: 오리오리 폭렬권

■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장. 착지 후 폭렬권으로 공격(연타계).

■활용팁: 설명이 필요 없는 최고의 스트라이커. 연타계이므로 마지막 공격이 맞으면 후속타가 들어가지 않는다. 하지만 쓰러져있는 상대를 일으켜 세우는 다운공격이 가능해 상당수의 캐릭터가 죠를 이용한 엄청난 연속기가 있다(2번 쓸 수 있는 것도 많다). 완전히 넘어져있을 때 사용하자.



이건 버그라고 해야할텐데…

마리



■공격명: 레피드 스파이더

■행동: 상대나 자신과 관계없이 스트레이트 슬라이서로 등장하며 공격. 그 후 M · 스파이더로 상대를 띄워준다.

■활용팁: 연속기보다는 주로 견제로서 '찔러보기'로 이용된다. 방어용으로 사용할 수도 있으며, M · 스파이더가 맞는다면 후속타를 넣을 수 있다. 거의 수직이므로(완전 수직은 아님) 후속타를 넣기가 쉬운 편이다.



특정 조건에서 발동되는 가드불능 스트라이커라면…

야마자키



■공격명: 머리포박

■행동: 상대의 위치에 등장하며 공격한 후 잡기를 한다.

■활용팁: 맥시마와 같다고 보면 된다. 등장하며 공격하는 것이 특징인데, 공격이 맞았다고 무조건 잡히는 건 아니라는 게 단점. 상대가 구석에 있다면 잘 잡힌다. 캐릭터에 따라 야마자키가 유리할 수도, 맥시마가 유리할 수도 있다.



물론 야마자키를 좋아하면 성능이 좋지 않아도 당연이 선택

덕킹



■공격명: 윈드밀

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 중앙으로 날아온 후 댄스로 공격.

■활용팁: 연속으로 맞지는 않고 중간에 방어할 수 있다. 하지만 피하는 것은 매우 힘들기 때문에 시간 끌기로 이용하면 좋다. 움직이지 못하는 상대에게 역가드 공격을 쓰는 것이 가장 효과적.



댄스매니아 오리왕

테리



■공격명: 링크 게이저

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 파워차지로 공격하며 등장. 상대가 맞으면 파워링크 ⇨ 파워게이저로 공격, 맞지 않으면 그냥 파워게이저로 공격.

■활용팁: 화면 끝까지 공격하지 않으므로 연속기로 쓰기는 힘들다. 타점이 매우 넓어 방어용으로는 상당히 좋으며, 후속타도 가능.



다른 캐릭터들이 너무 좋아져 상대적으로 약화된 느낌

기스



■공격명: 진공던지기

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 사영권으로 공격하며 등장. 그 후 상대가 가까이에 있으면 진공던지기를 한다.

■활용팁: 사영권으로 등장하는 것은 방어용으로 쓸만하지만 단지 그 뿐이다. 진공던지기는 후속타를 넣기도 힘들고 사영권도 매우 짧은 편이라 방어용 외에는 쓰기가 곤란하다.



기스님 추종자가 아니라면…

매니악 스트라이커

어나더 이오리(이오리)



■공격명: 조졸

■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장한 후 조졸로 후속타.

■활용팁: 최고의 스트라이커라고 꼽힌다. 등장할 때의 공격 위치가 매우 안정된 히트를 노릴 수 있도록 되어있다. 또한 두 번째 공격을 히트한 후 후속타가 가능. 등장이 매우 빠른 것이 장점이다. 여러 가지 상황에서 1히트째만 맞추거나 2히트째만 맞추는 것도 되며 각각 다양한 연속기로 연결할 수 있다. 너무나도 활용방법이 많아 전부 다룰 수는 없지만, 일반적으로 딜레이 메꾸기로 쓰기에 편하다.



복장도 멋지고… 선택 순위 BEST 5 안에 드는 캐릭터

ARCADE

매니악 스트라이커

게망트(료)



■공격명: 게임트 샷

■행동: 자신의 위치에 등장해 꽃으로 공격.

■활용팁: '활용이 가능할까?'라는 생각이 드는 캐릭터. 상대가 기민이 있다면 꽃 공격이 효과가 있지만 움직이는 상대에게는 맞추기가 힘들다. 그래도 만약 맞춘다면 쫓아가서 후속타를 넣을 수 있다.



"이야이야이"를 듣기 위해 고르는 것도 재미있다(승부는 포기여고)

킹



■공격명: 트랩러시

■행동: 상대나 자신과 관계없이 끝에서부터 등장. 상대 앞까지 달려가 슬라이딩 공격을 하며, 슬라이딩이 맞는다면 상대를 띄운다.

■활용팁: 슬라이딩이 맞으면 띄우는데, 띄우는 시간이 긴 편이다. 상대가 화면 끝에 있어도 공격이 가능하지만, 가다가 맞는 경우가 많고 점프로 피하기가 쉬운 게 단점. 연속기로 넣기는 쉬운 편이지만 상대가 쓰러지고 있다면 불가능하므로 쓰러지기 전에 사용하자.



스트라이커보다는 그냥 쓰는 것이 강할지도

사자왕



■공격명: 비스트 블로우

■행동: 상대나 자신과 관계없이 끝에서 돌진하며 등장. 화면 중앙에서 멈춰서 주먹으로 상대를 공격한다. 돌진이 히트한 경우 연타공격을 하는데, 마지막 공격을 맞아도 후속타가 가능.

■활용팁: 화면 중앙까지만 나가므로 방어용으로 적절하다. 주먹 공격은 거의 쓸모가 없으므로(없는 것보다는 낫지만) 꼭 난무계를 노리자. 키가 커서 판정이 높은 것도 장점.



킹이라 킹 라이온인가

타쿠마



■공격명: 초필살 천구지고권

■행동: 상대나 자신과 관계없이 등장해 화면 끝에서 패왕지고권으로 공격.

■활용팁: 장풍계 공격이 없는 캐릭터가 견제로 쓰기에 좋다. 연속기가 방어되었을 때 도중에 사용하면 연속기 후에 상대가 움직일 수 있는 시간을 없애주기도 하는데, 이때 또 한 번 연속기를 넣고 가드 크러시를 노릴 수도 있다(어디까지나 한 방법일 뿐 그다지 실용적이지는 않다).



가면을 쓰고 등장

료



■공격명: 공중 호황권

■행동: 공중에서 등장해 호황권으로 공격. 화면을 대각선으로 가로지르는 공격이다.

■활용팁: 어느 캐릭터로 해도 유용하다. 공중에서 공격하므로 지상공격을 맞기 직전에 사용하면 방어용으로도 좋고, 화면 끝에서 떨어지는 상대를 공격할 수도 있고 한 번밖에 맞지 않는 다단 공격의 중간에 료가 공격해 나머지를 전부 맞추게 하는 것도 가능. 요약하자면 방어, 연속기, 대공기, 다운공격 등의 모든 면에서 뛰어나다는 것.



일반적 활용도 1, 2위를 다투는 캐릭터(물론 필자 마음대로)

카에데



■공격명: 활심·북룡

■행동: 상대나 자신에게 관계없이 속풍(말만 그렇지 그냥 구르기)으로 등장해 북룡으로 공격한다. 화면 중앙부터 공격판정이 있으며 맞은 상대는 공중에 수직으로 뜬다.

■활용팁: 공격에 맞으면 상대가 공중에 뜨지만 맞추기는 매우 힘들다. 자신쪽 구석에서부터 화면 중앙까지는 공격판정이 없으며 상대가 화면 끝에 있어도 맞지 않는다. 월화의검사 팬이 아닌 이상은 골라야할 이유는 없다.



도대체 왜 굴러다니나

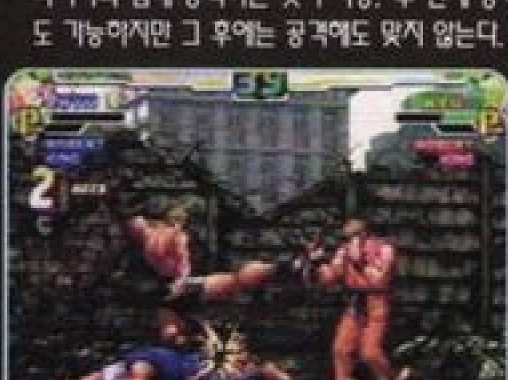
가이



■공격명: 호일콤보 맥시멋지

■행동: 화면 끝에 등장해 두 번의 발차기 공격을 한다. 두 번째의 공격은 매우 긴 편

■활용팁: 견제용으로 자주 쓰인다. 약간 기다렸다가 공격하므로 스트라이커와 함께 공격하는 것이 가능. 두 번째 공격은 다운공격도 가능하지만 그 후에는 공격해도 맞지 않는다.



이런 놈들은 왜 다 똑같아 보이나(죠, 이든 등등…)

로버트



■공격명: 용련맹습

■행동: 자신의 위치에 등장한 후 돌진. 맞으면 난무공격을 한다.

■활용팁: 난무공격이므로 마지막 공격을 맞으면 후속타가 불가능. 뒤로 넘어가서 밀면 마지막에 잘 맞지 않는다. 한방의 파워가 강한 공격을 써도 좋다.



활용도는 그럭저럭. 하지만 어나더인 단을 보고도 쓰고 싶은가

어나더 로버트



■공격명: 도발의 권

■행동: 스파제로 시리즈의 단과 비슷한 모습으로 자신의 위치에 등장한 후 단과 비슷한 도발을 한다. 만약 상대가 가까이 있으면 단의 황룡권과 비슷한 용아로 공격.

■활용팁: 도발은 상대의 기력 게이지를 없앤다. 용아는 후에 후속타가 가능. 용아의 성능이 그렇게 좋은 편이 아니라 쓰기는 힘들지만 단의 팬이라면 놓칠 수 없을 스트라이커….



정말 단과 똑같다

클라크



■공격명: 플래싱 런처
■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장. 그 후 잡기를 하는데, 상대가 잡힌다면 반대편으로 던진다(공중 후속타 가능).
■활용팁: 빠르게 공격해오며 게다가 자신의 위치에 나온다. 그래서 방어용으로 쓸 수 있으며 상대방을 잡은 후에는 공중 후속타가 가능하지만 떨어지는 위치가 너무 멀어 백대시 후에 후속타를 넣어야 한다. 김갑환이나 아테나의 경우 공중 초필살기를 맞추기 쉽다.



이 정도에서 받는(?) 것이 좋다

셸미



■공격명: 셸미 스파이럴 홀드
■행동: 상대의 앞에 등장해 상대를 잡는다. 잡기의 데미지는 없다.
■활용팁: 맥시마, 베니마루와 같다. 상대를 잡은 후 땅에 떨어트리는데, 땅에 누워있는 것처럼 보이지만 후속타가 들어가며 공중에서 맞은 것으로 취급된다. 난무계 초필살기는 무난히 히트. 그밖에도 1히트의 강한 공격을 쓰자. 다른 캐릭터들에 비해 확실히 낫다



이때의 웃음 소리를 들어보자

휩



■공격명: 발키리 샷
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 채찍을 휘두른다. 만약 등장할 때 상대가 맞는다면 부메랑 샷으로 공격한다.
■활용팁: 범위가 매우 넓어 화면 끝만 아니면 잘 맞는 편. 공중 후속타는 가능하지만 노리는 것은 매우 힘들다. 시간끌기와 거리를 벌리는 용도로 주로 사용하자. 나오면서 공격하므로 방어용으로도 사용할 수 있다(대공성능은 좋지 않다).



머리가 휘날리게 휘두른다

랄프

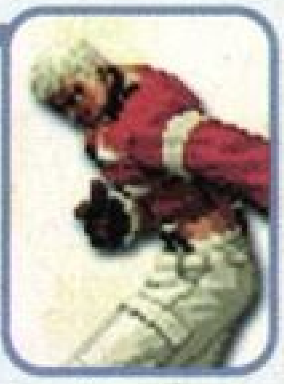


■공격명: 갤럭티카 팬텀
■행동: 급강하 폭탄 펀치로 공격하며 등장. 그 후 갤럭티카 팬텀. 위치변화는 있지만 그리 크지는 않다.
■활용팁: 급강하 폭탄 펀치는 매우 빠르며 맞춘 후에 갤럭티카 팬텀이 매우 잘 맞는다. 자신의 바로 앞에 등장하므로 대공기로도 사용 가능하며, 물론 지상공격으로도 좋다. 갤럭티카 팬텀 후에는 후속타가 맞지 않으므로 방어용 외에는 그다지 효과가 없다.



초필살기로는 강하지만… 역시

야시로



■공격명: 미사일 마이트 배쉬
■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장. 착지 후 연타계 공격.
■활용팁: 연타계의 공통점인 '마지막 공격 후에는 후속타 불가능'은 피할 수 없다. 연타 속도는 느리므로 후속타를 넣기가 쉬운 편. 구석에서는 마지막 공격이 맞지 않아 구석 연속기로는 매우 좋다. 자신의 위치에 나오기 때문에 방어용으로도 좋고 위기의 피로도 쓸 수 있다.



'바이~바이~' 리얼 사운드로 최고의 도발을…

크리스



■공격명: 슈팅 댄서
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서부터 등장해 달려다가다 슈팅 댄서·스텝으로 공격(→↘↓↙← K였던 중단공격). 만약 달려갈 때 맞는다면 슈팅 댄서·슬러스트으로 변경(하단공격).
■활용팁: 중단과 하단이 섞여서 사용되므로 맞는 쪽의 입장에서는 상당히 괴롭다. 크리스를 사용한 후 함께 하단이나 중단 공격을 써주자. 중단공격은 상대가 쓰러져버리므로 후속타는 불가능. 따라서 연속기로는 힘든 편이다.



이렇게 되면 후속타는 가능

레오나



■공격명: 킬러 터치
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서부터 대시로 돌진. 맞는 경우에는 폭발공격으로 상대를 수직으로 띄운다.
■활용팁: 거의 화면 끝까지 달려간다. 화면 끝에 서있다면 맞지 않지만 완전히 끝이 아니라면 연속기 중에도 잘 맞으므로 연속기로 이용하자. 딜레이 메꾸기로도 좋은 효과를 보이며 거기에 다운공격까지 가능하다. 다운공격 시에는 화면 끝이어도 잘 맞는다. 방어해도 다단으로 방어되므로 그동안 다음 공격의 준비를 하는 것도 가능.



짧은 순간 폭탄을 설치하는 놀라운 실력

게닛츠



■공격명: ËHOKA3Э
■행동: 상대의 앞에 등장해 일정시간 후 사라졌다가 바람으로 공격.
■활용팁: 어디에도 쓸모가 없을 것처럼 보이지만 사실 엄청나게 좋다. 연속기 도중에 사용하여 연속기가 끝날 때 다시 상대를 띄워주기 때문. 연속기용의 스트라이커인 것이다. 물론 위급할 때에는 전혀 사용가치가 없지만…. 상대와 화면 끝에서 대치하고 있을 때 사용하면 상대가 접근해올 가능성이 있다. 아니면 방어를 하게 되므로 같이 공격을 하던가….



"여기입니까?" …거기가 아니라 조금 더 왼쪽

매니악 스트라이커

루갈(쿠라)



■공격명: 제노사이드 커터
■행동: 상대의 위치에 등장해 제노사이드 커터로 공격.
■활용팁: 상대의 위치에 나와서 잠시 후에 공격한다. 그래서 상대가 방어할 틈이 있다는 것이 문제. 귀찮게 커맨드를 입력해서 겨우 루갈을 고르는 일은 없으리라고 본다….



나오면 뭐하나

매니악 스트라이커

쿨 최번개(최번개)



■공격명: 질주비상창
■행동: 상대나 자신과 관계없이 끝에서부터 반대편 끝까지 돌진공격.
■활용팁: 마치 X맨 시리즈(캡콤)의 울버린을 보는 것 같은 공격. 방어용으로 쓰기 좋으며 견제로도 사용할 수는 있다. 자신이 구석일 때는 연속기의 중간에 넣는 것도 괜찮다.



최번개 상창(?) 버전

바오



■공격명: 사이코볼 어택 MAX ~스트라이커 MIX~
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 사이코볼 어택 MAX로 공격.
■활용팁: 연속기로의 사용은 매우 힘들다. 장풍계 공격이 없는 캐릭터가 원거리 견제를 할 때에나 효과적. 하지만 차라리 공격이 더 높은 타쿠마를 쓰는 것이 좋다. 후속타는 물론 가능하다.



스트라이커 믹스 K모 사의 시리즈일 리는 없다…

카오루



■공격명: 파워풀 · 미라클 · 테를
■행동: 자신의 위치에 등장해 잠시 후 돌진공격. 히트와는 관계없이 응원으로 기력 게이지를 올려준다. 막아도 가드해제.
■활용팁: 맞는다면 공중 후속타(점프 CD정도가 대부분이지만), 막으면 가드해제. 게다가 달리는 속도가 매우 빠르고 한화면 반을 달려가기 때문에 피하기도 힘들다. 나오는 것을 보고 움직이려고 하면 이미 맞아있는 경우가 대부분. 나오자마자 공격당하는 경우도 많지만 일단 달려가기만 하면 매우 좋다. 게다가 공격 후에 응원으로 기력 게이지를 올려주는 것은 '지건 시기잡아' 라고 말하게 된다.



필자의 '내 맘대로 순위' BEST 5에 당당히 입상(…)

아테나



■공격명: 사이코 힐링
■행동: 자신의 위치에 등장해 상대를 날려버리며 체력을 약간 회복. 사용 후 아테나의 근처에 있지 않으면 회복할 수 없다.
■활용팁: 체력회복은 전작과 큰 차이가 없이 여전히 적은 양이지만, 이번에는 강한 연속기가 너무 많아 그 정도로 조금 회복해봐야 큰 도움이 되지 않는다. 완전한 방어용이지만 나오자마자 상대에게 공격당할 확률이 매우 높다. 하지만 전작과 마찬가지로 시간끌기에는 좋은 편.



데미지는 아주 약간 있을지도…

친



■공격명: 봉래악연
■행동: 굴러서 등장한 후 일정 시간 후에 유린봉래로 공격한다. 만약 상대가 가까이에 있다면 바로 발동된다.
■활용팁: 공격범위가 넓어 불러놓고 싸우다보면 알아서 공격해준다. 상대가 접근하면 그대로 공격하므로 대공기로 생각해도 좋지만 발동에서부터 공격까지 약간 시간이 걸리는 것이 문제.



친 겐사이는 매우 강한 캐릭터이다

바이탕



■공격명: 구르는 팬더
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 굴러서 공격한다. 맞으면 무조건 다운, 막으면 가드해제.
■활용팁: 아무리 도망가도 끝에서 끝까지(스테이지의 끝) 이동하기 때문에 결국 뛰어넘거나 회피를 해야한다. 방어하면 방어가 풀리는 것을 노려 연속기를, 점프로 넘어오면 대공기로 처내는 것을, 굴러오면 연속기를, 백점프를 하면 대시 대공기를 준비하자. 바이탕보다 먼저 상대를 뛰어넘어 공격하는 것도 좋다. 후속타는 불가능.



모 기자님 2P버전(…일 리는 없다). 상당히 좋다

어나더 아테나



■공격명: 플레임 소드
■행동: 자신의 위치에 등장해 불로 공격. 교의 오로치나기와 비슷한 성질이다.
■활용팁: 리치가 짧은 편이지만 공격판정이 있을 때에는 상대가 접근하기 힘들기 때문에 방어 + 시간끌기로 사용가능. 상대 가까이에서 불러놓고 스트라이커와 동시에 공격하는 방법도 있지만 큰 효과는 없다.



아테나의 어나더 스트라이커인 아테나의 아테나(게임 제목이 아테나였다)

켄수



■공격명: 고기만두 4 U
■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장. 그 후 고기만두를 먹는데, 가까이 있으면 체력회복이 되기도 한다.
■활용팁: 공격의 이름은 고기만두 for you 이지만 정작 고기만두는 아무 효과가 없다고 해도 좋을 정도. 등장하며 공격하는 것은 상대가 땅에 튕기는 것을 때려준다. 스트라이커 발동 시의 무적시간을 이용해 방어용으로 쓰는 것이 적합.



고기만두를 대신 먹어주면 뭐가 좋은데?

어나더 켄수(사이코솔져 버전)



■공격명: 사이코 스페이스
■행동: 공격하며 등장. 그 후 한 번 더 공격하는데, 거리가 꽤 길고 공격이 보이지도 않는다.
■활용팁: 두 번째의 공격이 띄우기이기 때문에 보통 켄수보다 좋을지도…. 하지만 맞추기가 힘들다. 공중에서부터 공격해오므로 대공기로 이용할 수도 있다. 가끔 첫 번째에는 방어해도 두 번째의 공격을 실수로 맞을 수도 있긴 하지만….



16번 사용하면 용으로 변신! …같은 것은 없다

김갑환



■공격명: 비승각
■행동: 공중에서 등장해 비상각으로 공격. 히트하면 공사진으로 상대를 띄워준다.
■활용팁: 공중에서 등장하기 때문에 나오다가 상대에게 맞지 않는다. 끝까지 나가지 않아 연속기로는 힘들며, 주로 위기회피나 방어용으로 사용된다. 맞춘다면 떨어지는 상대에게 후속타를 넣는 것은 당연.



김사범은 충분히 좋다

김수일



■공격명: 비섬참
■행동: 상대나 자신과 관계없이 끝에서 중앙까지 달린다. 상대가 맞으면 비섬참으로 상대를 띄운다.
■활용팁: 상당히 멋진 캐릭터이지만 실용성은 별로…. 중앙까지밖에 나가지 않는데다가 공격이 맞지 않으면 도발을 하는데 그 도발은 상대의 기력 게이지를 줄이지도 못한다. 그래도 맞았을 경우 수직으로 띄우기 때문에 후속타를 넣기가 쉬워 방어용으로는 쓸만할지도….



이거 도발 아닌가요?

전훈



■공격명: 북호습격
■행동: 상대나 자신과 관계없이 끝에서부터 달려와 비호격으로 공격(중단공격). 달려올 때 상대가 맞으면 공사진으로 공격.
■활용팁: 거리는 그런대로 긴 편이므로 상대가 앉아있다면 써보는 것도 좋다. 가까이에서 점프 중에 사용하고 나서 하단공격을 한다면…. 공사진 후에는 후속타도 가능해 방어용으로 쓸만하다. 단, 연속기로는 쓸 수 없다.



게다가 맞으면 무조건 쓰러진다

장거한



■공격명: 철구대강림
■행동: 공중에서 철구대압살로 등장하며 공격. 상대의 위치에 따라 약간 위치가 변하지만 워낙 판정이 넓어 큰 차이는 없다.
■활용팁: 최고의 방어용 스트라이커 그 이름도 장거한! 공중에서 등장하므로 공격받을 일은 거의 없다. 게다가 파워도 강한 편이고 범위가 엄청나게 넓다. 연속기나 후속타는 불가능하지만 방어나 시간끌기로만 써도 좋다.



가라! 장거한!

김동환



■공격명: 자전각
■행동: 자신의 위치에 등장하며 공격. 이 공격이 맞으면 후속타로 상대를 수직으로 띄우고, 맞지 않으면 도발로 상대의 기력 게이지를 없앤다.
■활용팁: 도발과 띄우기 모두 효과적이지만 띄우기는 상대와의 거리가 조금이라도 멀면 나가지 않으며 구석에서는 띄울 수 없는 것이 문제점. 주로 방어용으로서 상대가 완전히 붙어있을 때 사용하자. 아니면 그냥 도발로 사용해도 무방하다. 띄운 후에는 당연히 후속타를.



3D처리된 것처럼 보이는 얼굴…

강배달



■공격명: 호열풍
■행동: 자신의 위치에 등장해 장풍계의 회오리(죠의 허리케인 어퍼와 비슷) 2발로 공격한다.
■활용팁: 2발이므로 시간적으로 상대를 묶어두기에 좋다. 쓰고 나서 다음 공격을 준비할 수도 있고, 다운공격이 가능한 것을 이용해 상대를 넘어트린 후에 쓰자. 2히트 후 공중 후속타가 가능하다. 다운공격으로 쓴 후에도 후속타는 가능.

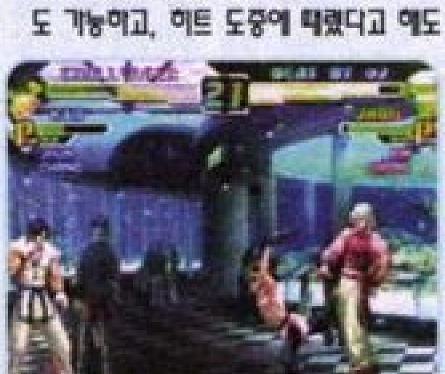


왕중왕에서는 안배달 아니었나…

최번개



■공격명: 도발심매
■행동: 자신의 위치에 등장해 도발을 한다. 도발 중에 상대가 접근하면 용권질풍참으로 공격.
■활용팁: 도발로 기력 게이지를 없애는 도중에 공격으로 전환된다는 점이 최고의 장점. 전작보다 자체의 파워는 약하지만 후속타도 가능하고, 히트 도중에 때렸다고 해도 끝나고 나서 또 때릴 수 있다. 장거한의 철구 대회전과 같이 사용하면 엄청난 파워를 자랑.



도발심매경… 이면 도발만 해야하는데 갑자기 공격이라니

김재훈



■공격명: 유성락
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 유성락으로 공격. 거리가 매우 짧다.
■활용팁: 거리가 짧아 맞추기가 힘들지만 맞추면 무조건 상대가 다운된다. 타점이 낮아 대공으로는 힘들지만 지상 방어용으로는 성능이 뛰어나다.



누가 아버지? 아니면 아버지와 두 아들?

매니악 스트라이커

스마트 장거한



■공격명: 철구 대회전
■행동: 자신의 위치에 등장한 후 철구를 돌리며 상대쪽으로 이동. 상대가 장거한보다 뒤에 있으면 뒤로도 이동한다.
■활용팁: 점프공격에는 거의 배리어 수준. 하지만 앉아서 공격하는 것에 매우 약하다. 그러므로 직접 따라가서 하단을 보충해주자. 등장에서부터 철구 회전까지의 시간이 약간 걸리는 것이 단점.



장거한의 변신!

매니악 스트라이커

UNKNOWN (카스미)



■공격명: UNKNOWN
■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장한 후 겹쳐치기.
■활용팁: 실용성은 낮지만 겹쳐치기로 다운공격이 가능하다. 등장 공격을 맞추면 바로 후속타의 준비를 해야한다.



누군지 모르는 사람?

마이



■공격명: 앵취설
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 달려서 등장. 화면 중앙까지 간 후 응원으로 기력 게이지를 올려준다. 만약 달리는 도중 상대가 히트하면 띄우기 공격(바로 떨어져 후속타가 힘들다).
■활용팁: 그냥 응원이라고 생각하는 편이 좋다. 방어용으로 상대가 공격해올 때 사용하면 공격이 나가는 경우가 많은데, 이 경우 물론 후속타는 가능하다.

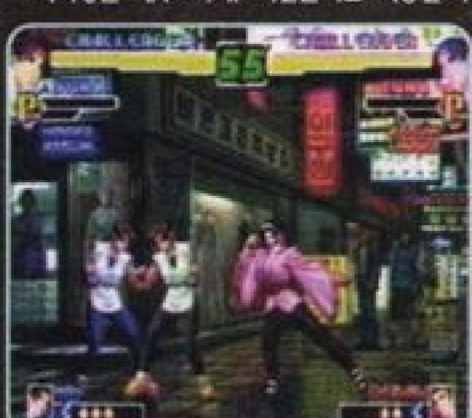


그래도 공격이 있는 것이 낫다

치즈루



■공격명: 봉할파제자예무
■행동: 자신의 위치에 등장해 잠시 동안 춤을 추다가 체력회복. 체력회복의 타이밍에는 상대를 날려버린다(데미지는 아주 조금).
■활용팁: 차라리 아테나를 쓰자. 춤을 추는 동안에 공격받으면 아무 것도 아니기 때문. 당연히 회복량은 매우 적다. 시간끌기로 이용할 수도 있는데, 어는 춤을 주고 나서 공격판정이 생기는 것을 이용해 멀리서 사용해두고 도망가는 것이다.



처음엔 이런 춤 따윈 없었는데?

유리



■공격명: 비원열공
■행동: 상대나 자신과 관계없이 달려나와 화면 중앙에서 응원으로 기력 게이지를 올려준다. 달릴 때 상대가 맞으면 유리 더블 초어퍼로 상대를 띄워준다.
■활용팁: 마이와 비슷하지만 더 활용도가 높다. 마이와의 차이점은 상대를 매우 오래 띄워 후속타의 준비가 쉽다는 점. 마이와 유리는 둘 다 공중의 상대에게는 제대로 맞추지 못하는 것이 단점이다.



전작에서는 최고급이었지만 이번에는 어떨까…

나코루루



■공격명: 대지의 혜택
■행동: 자신의 위치에 등장해 체력을 회복한다. 아테나에 비해 상대를 날려버리는 시간이 짧다.
■활용팁: 회복량에는 큰 차이가 없는데, 공격판정이 짧은 것이 문제. 특별히 나코루루를 좋아하는 것이 아니라면 비슷한 성능을 가진 아테나가 더 좋다.



정말 별의 별 캐릭터가 다 나온다

카스미



■공격명: 갈
■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장. 그 후 도발을 하다가 상대가 가까이에 있으면 잡아서 반대쪽으로 멀리 던진다.
■활용팁: 등장하며 공격하는 것은 좋은데… 잡기는 맞추기가 힘들다. 운 좋게 맞춰도 상대를 던질 때 너무나도 멀리 던져버려 뒤로 대점프를 해야만 간신히 후속타를 넣을 수 있다. 처음 위치를 잘 맞추면 등장 공격 후 연속으로 잡기가 나간다.



어디까지 갈래?

샹페이



■공격명: 대흑도
■행동: 자신의 위치에 등장해 도발을 해 상대의 기력 게이지를 없앤다. 공격을 전혀 하지 않는 만큼 도발의 효과가 크다.
■활용팁: 다른 캐릭터들의 도발은 기력 게이지 0.5개를 없애는데 비해, 샹페이는 MAX 상태라도 전부 없애버린다. 상대의 초필살기나 스트라이커 회복이 두렵다면 선택하자. 원거리에서 사용하면 샹페이가 공격받을 일은 거의 없다.



…3개 모두 없어질 만하다

히나코



■공격명: 철포추
■행동: 자신의 위치보다 약간 앞에 등장해 밀어내기로 연타공격을 한다.
■활용팁: 해보면 알겠지만 상대와 붙어있는 상태에서 쓰면 맞지 않는다. 따라서 상대를 약간 밀어내는 연속기 도중 사용하는 것이 최고의 활용방법. 하지만 다른 캐릭터들에 비해 쓰기가 어렵다.



사실 그리 나쁜 것은 아니지만… 개인 취향에 따라

릴리

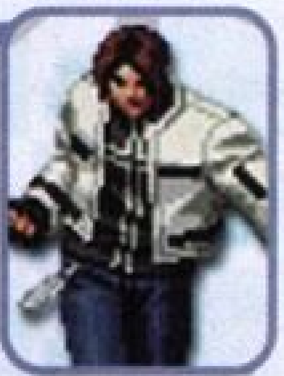


■공격명: 릴리의 응원
■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 응원으로 기력 게이지를 올려준다.
■활용팁: 다른 캐릭터들의 응원은 0.5인데 비해 릴리는 거의 1개를 채워준다(약간 안 됨). 무조건 응원이며 중앙에 등장하므로 연속기 도중에 사용하면 방해받지 않고 기력 게이지를 모을 수 있다. 물론 그냥 써도 방해받는 일은 적다(상대가 공격을 위해 접근하고 있지 않는 이상은).



빌리의 '소중한 것'이 여동생이 될만한가?

쿄



■공격명: 裏백팔식 · 오로치나기

■행동: 자신의 위치에 등장해 오로치나기로 공격. 쿄의 몸에도 공격판정이 있다.

■활용팁: 역시 방어용으로도, 상대를 묶어두는 데에도 좋다. 공격범위가 상당히 넓은 편이라 의외로 쉽게 맞을 수 있으며 맞은 후에는 어렵지만 후속타도 가능하긴 하다.



파워는 매우 약화되었다

이오리



■공격명: 裏백팔식 · 팔주배

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 팔주배로 공격(장풍계). 맞은 상대는 수직으로 뜨게 된다.

■활용팁: 거의 활용할 기회가 없다. 연속기 도중에 써도 잘 맞지 않아, 그냥 평소에는 쓰기 힘든 화려한 연속기로나 사용될 뿐. 운 좋게 상대가 맞는다면 당연히 후속타를 넣자.



차라리 이걸 초필살기로 돌려줘

캔디(쿠라)



■공격명: ?

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에서 등장하며 회전공격으로 공격.

■활용팁: 공격하며 나오기 때문에 방어용으로 적합. 사실 다른 곳에는 거의 쓸데가 없다. 만약 상대가 맞는다면 대점프 등으로 쫓아가 공격하자.



피겨 스케이트 선수권?

쇼



■공격명: 섹슈얼 · 카리시마 · 다이너마이트(리멤버 KOF)

■행동: 상대나 자신과 관계없이 공중에서 등장해 중앙으로 돌진하며 공격. 상대가 맞았을 경우 추가공격으로 상대를 수직으로 띄우고, 맞지 않았으면 도발로 기력 게이지를 떨어트린다.

■활용팁: 김갑환, 린과 비슷하다. 하지만 첫 번째 공격이 맞았다고 두 번째가 100% 히트하는 것이 아니다. 상당히 빠른 편이라 딜레이 메꾸기로 사용할 수 있으며, 도발로 상대방의 기력 게이지를 없애는 것도 좋은 효과. 띄운 후에는 당연히 후속타를 준비하자.



이때의 대사는 G건담의 주인공인 도몬의 패러디

매튜어&바이스



■공격명: 디어사이드

■행동: 자신의 위치에 공격하며 등장한 후 상대를 잡아 공중으로 띄운다.

■활용팁: 등장할 때의 공격을 맞추면 잡기도 거의 맞는다. 주로 연속기 끝에 넣으면 효과적. 자신의 위치에 공격하며 등장하므로 딜레이 메꾸기에도 좋다.



누가 나오는가는 랜덤

폭시(쿠라)



■공격명: ?

■행동: 상대나 자신과 관계없이 화면 끝에 등장해 독침(?)으로 공격(장풍계). 상대가 가까이에 있으면 다른 공격을 한다.

■활용팁: 두 가지 공격 모두 매우 쓸모 없다. 그나마 독침(?)은 빠르다는 것 정도가 장점이랄까? 힘들게 쿠라를 골라놓고 이런 스트라이커를 쓸 필요는 없을테니 봉인하자.



필자의 '내 맘대로 순위' WOR스트라이커 5에 당당히 입상(…)

1인 플레이와 엔딩!

- 1인 플레이는 총 7스테이지로 구성되어 있으며, 특정한 조건을 만족하면(대부분 만족하게 되지만…) 4스테이지 이후에 쿠라와 싸우게 된다.
- 라스트보스인 제로를 이기면 공통된 엔딩(제로가 죽는 것) 후에 각 팀별 엔딩으로 넘어간다. 엔딩을 볼 때에는 A버튼을 눌러 그냥 넘겨버리지 않도록 주의하자.
- 특수 엔딩인 쿄&이오리 팀의 경우 둘 중 하나가 스트라이커라면 에디트 팀의 엔딩이 나온다.

쿠라와의 싸움

쿠라와 싸우기 전에는 갑자기 화면 전체에 'INVASION(침입)' 이라는 단어가 화면에 가득 찬다.

???: *모든 시스템이 다운되었습니다.*

???: *쿠라, 이제 행동개시다. 제로의 계획을 무산시켜라!*

(승리 후)

???: *시스템이 정상으로 돌아왔습니다.*

???: *원인이 뭐지?*

???: *해킹 당했던 것 같습니다.*

???: *이미지 데이터 뱅크만 무사합니다.*

???: *그런가… 저 녀석이 안티-K'로군.*

???: *예…?*

???: *아무 것도 아니다. 그냥 중얼거렸을 뿐이야.*

모든 팀의 공통된 진행

5번째 상대를 이긴 후

???: *마지막 팀입니다. 사우스타운의 공장지대.*

???: *목표물 K', 사우스타운 중심지에 위치함.*

레이더병1: *목표지에서 너무 멀리 떨어져 있습니다. 계획했던 대로는 되지 않고 있습니다.*

???: *크게 신경 쓸 필요 없다.*

하이데른: *무슨 소리지 링?*

링: *이렇게 될 줄 알고 있었다는 거지.*

하이데른: *뭘 알고 있었다는 건가? 도대체 무슨 소릴 하고 있는 거지?*

링: *마지막 팀을 엘리베이터로 인도해 주겠나? 성공하면 발전기를 작동시켜라.*

하이데른: 엘리베이터? 발전기? 내겐 아무 말도 없었는데!
링: 이곳의 일은 내가 담당한다. 그러니 네놈이 알 필요가 없지.

링: 발전기가 충전되고 '제로 캐논'이 하늘에 뜨게 되면, 내 임무가 무엇이었는가를 알게 될 것이다.

(거대한 대포의 모습이 보이며)
하이데른: 뭐라고… 제로 캐논…?!

(지구 상공에 떠있는 정지위성)
하이데른: 그것은 빔 위성이 아닌가…! 도대체 무엇 때문에?!

(사람들에게 포위되는 하이데른)
하이데른: KOF 대회를 개최한 이유는 K'와 맥시마를 체포하고 네스트의 본거지를 찾기 위한 것이었는데!!
링: 물론 그렇지. 공식적으로는…
하이데른: 공식적?

(하이데른에게 권총을 들이대는 링!)
하이데른: …!!
하이데른: 도대체 무슨 사악한 계획을 꾸미는 거지?
링: 네놈은 프로젝트 2000의 진행을 지켜볼 수밖에 없을 것이다. 그것을 실행하는 자는… 바로 나다!



제로와 싸우기 직전

(팀마다 약간씩 차이가 있지만 에디트 팀으로 통일한다)
플레이어1: 뭔가 이상해.
플레이어2: 모든 것은 끝났어. 하지만.
플레이어3: 이럴 줄 알았어.

링: 이제 누구도 잊지 못할 새로운 이벤트가 시작된다.

플레이어1: 천정이.?!
플레이어2: 도대체 우리 언제 내려온 거지?
???: 만나서 반갑군.
플레이어3: 넌 누구지.?

(이 모든 것이 지휘통제실에도 그대로 비춰지고 있었다)
하이데른: 너의 이름을 밝혀라!
???: 나는 제로다!
하이데른: 제로.? 어울리는 이름이로군.
제로: 농담도 잘하시는군. 자네도 알겠지만, 우린 전에 만난 적이 있지. 그러니까, 난 자네를 만난 적이 있다는 거지.
하이데른: 이제 알겠군. 크리자리드를 죽인 자가 바로 자네로군?

하이데른: 링에게 무슨 짓을 한 거지?
제로: 그놈은 지금쯤 편히 쉬고 있을걸.
하이데른: 자네가 그 사람인 척한 건가?
제로: 난 변신의 천재거든. 처음에는 링인 척 하고 있다가 이 복제인간으로 대체한 거다.
제로: 방해가 되는 자들은 싸그리 없애버리는 게 내 계획을 실행하는데 가장 빠른 길이니까.
하이데른: 그런데 그 모든 게 KOF하고 무슨 관련이 있다는 건가?

제로: 그것은 제로 캐논을 얻기 위한 것이었다!
하이데른: 어리석군! 자네가 할 수 있는 건 우리들을 모두 없애버리는 것밖에 없을걸!
제로: 비보로군. 제로 캐논의 힘을 위해서는 너희들 모두가 필요하다!
플레이어1: 우리들 모두?
플레이어2: 제로 캐논이 뭐지?

제로: 네스트를 파괴하기 위한 빔 위성이다. 물론 네놈들 모두의 도움을 받아서.
플레이어3: 헛소리!
플레이어1: 누가 널 도와준다고?

(순간 빔 위성에서의 공격)
모두들: !!
플레이어2: 이 악마!!!
제로: 네놈들은 날 막을 수 없다. 이제 네놈들을 개 패듯이 패주지. 물론 그때, 네놈들의 모든 에너지는 제로 캐논으로 보내진다!
플레이어3: 어떻게?
제로: 이곳 바로 아래에는 발전기가 있다. 내가 누군가와 싸울 때, 이 발전기는 나와 싸우는 상대의 에너지를 흡수해서 제로 캐논으로 보내는 것이지.
제로: 나는 네놈들의 힘을 이용해서 새로운 세상을 만들 것이다!
플레이어1: 우리들을 이용해서 세계를 지배한다고?
플레이어2: 그것이 네스트의 목표였나?
제로: 네스트? 단순한 앞잡이에 불과해. 새로운 세상을 만드는 것은 네스트가 아니다. 바로 나다!
플레이어3: 널 박살내주지. 그리고 제로 캐논을 멈춰버리겠어.
제로: 나를 저지하겠다? 그리고 제로 캐논을 멈추시겠다? 한번 해보시지. 할 수 있다면!!!



제로를 이긴 후

제로: 이제 너희들은 패배한 거나 다름없다.
플레이어1: 무슨 소리지?
제로: 이 버튼을 누르기만 하면, 네놈들의 모든 에너지가 제로 캐논으로 전송된다.
플레이어2: 절대 그렇게는 못하게 막겠어!
제로: 내가 여기서 죽는다고 해도 네놈들도 살아남지는 못해…

(쿠라와 싸웠을 때와 싸우지 않았을 때로 나뉘어지며 이후 각 팀별 엔딩으로 넘어간다)

1. 쿠라와 싸웠을 때

제로: 내가 왜 저 복제인간을 하이데른에게 넘겨줬다고 생각하나?
제로: 잘 가거라! 새로운 세상의 빛 속에서 사라지거라!

(그러나 버튼은 작동하지 않는다)
제로: 제기랄! 뭐야 이거?!
제로: 크아아아아아아아악!!!
제로: 고장나다니?! 어떻게 된 거야?
???: 즐기는 것도 여기서 끝이에요.
제로: 네놈들이었군!
???: 당신은 이미 끝났어요 제로. 현실을 받아들여야죠!
???: 네스트는 절대 지지 않아요. 당신 같은 존재에게는!

(빔 위성에서 쿠라의 빔 공격…)
제로: 으윽…!





2. 쿠라와 싸우지 않았을 때

(제로는 버튼을 누르려고 하지만 하이데른이 저지한다. 그리고 엄청난 빔 공격으로 결전 장소가 파괴된다)
제로: 안돼애애애애애애애애애애애애!!!

팀별 엔딩

주인공 팀

바네사: 여긴 어디지…?
라몬: 이제 정신이 드셨나? 간신히 피했다고!
바네사: 나머지 둘은 어디 있어?
라몬: 우린 서로 흩어져 버렸어…. 하지만 괜찮을 거야.
라몬: 뭐지…?
바네사: 제로 캐논이 추락하고 있어… 좀 어때? 어디 다친 데는 없어?
라몬: 천국에 있는 것 같아! 진짜 기분 좋은데! 진짜!
바네사: 그럼 됐어.

'울지 마. 우린 다시 만날 거야. 네가 그렇게 울면 나도 여기서 울어버릴지 모르니까 …'
'울지 마…'
맥시마: K'! 이봐! 괜찮은 거야?
맥시마: 뭔가 악몽이라도 꾸고 있었던 것 같군!
K': 꿈이었어. 어린 여자아이가 울고 있었어. 언니! 언니! 하면서…
맥시마: 뭐…? 잃어버렸던 오래 전의 기억이…?
K': 나도 모르겠어…

K': 이건 뭐지…?
맥시마: 정말 아름다운 별들이로군! 이런 건 흔히 볼 수 있는 게 아닌데!
맥시마: …!!

(휩의 등장)
맥시마: 누구냐…?
K': …!!
맥시마: 뭐가 어떻게 돌아가는 거지? 자네 생각은 어때?
K': 나는 내가 하고싶은 대로 할거다.
맥시마: 정말인가? 우리 세 명밖에 없을 텐데?!
K': 상관없어!
K': 어차피 쉽지는 않을 테니까!

베니마루 팀

린: 으윽…
린: !!!
???: 하하하하하하…아주 좋아. 어이 린! 제로를 잘도 처리했군…
린: 로…론?! 얼굴이 어떻게 된 거지?!
론: 힘을 얻은 거지…! 이제 모든 사람들은 네스트에 충성을 다해야 한다!
린: …하지만 당신의 친구들은? 그들마저도 배신할 작정인가?
론: 날 따르지 않으면 죽인다. 다 그런 식으로 처리했지. 네놈 하나만 남았군. 네스트의 힘이 내 비적단 무술에 결합된 이상, 나는 지구상에서 가장 강력한 존재다!
린: 네놈은 비적단의 긍지도 잃어버렸군…!
론: 네놈은 구시대의 유물일 뿐이다. 비적단의 유물…. 이제 저 세상으로 가거라!
베니마루: 죽는 건 바로 너다.
론: !
베니마루: 엘렉트리거!!!!!!!!!!!!!!
베니마루: …?! 변신…!
론: 흐흐흐…. 좋은 친구가 있군. 다음에 다시 만날 때까지는 널 죽이는걸 잠시 미뤄야겠다. 얼마 안되겠지만 그 동안 삶을 잘 즐기라고! 하하하하하하하하…

베니마루: ……….
린: 흥. 네놈 따위의 도움은 필요 없어.
베니마루: 바보 같으니. 널 도와준 게 아니야. 네스트 놈들을 그냥 둘 수는 없었으니까…
린: 흥. 거짓말도 잘하시는군!
신고: 아 이런! 저 두 사람들 좀 잘 지냈으면 좋겠는데. 안 그런가요 세스?
신고: …이봐요? 안색이 좋아 보이지 않는데… 어디 다쳤어요?
세스: …이렇게도 빨리! 애당초 우리가 계획했던 것보다 더 빠른 속도로 발전하고 있어! 서두르지 않으면, 우린 모두 끝장이야…!

아랑 팀

앤디: 모두들 여기서 빠져나가자!
죠: 제길! 그게 가능할까?!
테리: !!!!
마리: 테리?!
테리: 뭐해? 여길 빠져나가!!!

테리: 걱정하지 마. 우린 다시 만날 거야…!

'혼란 속에서, KOF는 끝났다. 그리고 테리 보가드는 끝내 발견되지 않았다…'

죠: 이런 데서는 더 이상 못 있겠군!!!
앤디: 진정해… 그리고 내 말좀 들어봐….

'앤디와 죠는 집으로 돌아가서 각자 자기들의 생활로 돌아갔다. 하지만 그들은 언젠가 다시 만날 것이라고 믿고 있다.'
'그리고 나는…? 내 일을 하고 있다. 새로운 의뢰를 받아서, 해외로 나갔다. 내 일은 언제 끝나려는지…'

마리: 또… 너무 늦었다….
마리: 누가 이런 짓을 했지?!
??: 으…윽…보…가…
마리: !!!!!!!!

마리: 이 사람은 누구지…? 훗…생각해볼 필요도 없겠군.
마리: …빠르군.
테리: 다시 만날 거라고 했잖아….
마리: 당신 상대들은… 맛 좀 톡톡히 봤을 거야.
테리: 좋아….



극한류 팀

(빔이 내려오는 곳 중심부에 쓰러져있는 킹)
료: 이런! 킹! 거기서 빨리 나와!
타쿠마: 패왕……. !
타쿠마: 지고권!!!
료: 미…믿을 수가 없어…
로버트: 사부님이 패왕지고권으로 빔을 분해시켜버렸어!

킹: 절 구해줬군요 타쿠마. 신세졌습니다.
타쿠마: 그런 소리는 하지 마라! 극한류 가라데 후계자의 어머니가 될 사람을 죽게 내버려둘 수는 없으니까!
킹: 예?
료/로버트: 예?!
료/로버트: 뭐라고요…?!





이카리 팀

(쓰러진 제로 옆에 혼자 있는 휩. 디스켓 하나가 나타난다)
휩: 이건 뭐지…?
제로: 프로젝트 관련 데이터다….
제로: 네가 찾는 모든 것이 다 여기 있다.
휩: 내가 찾는 것이라고…?
제로: 그렇다….
(그리고는 둘이서 뭔가를 중얼중얼)
휩: 그만 됐어… 닥쳐!

랄프: 어이! …휩? …! 여기가 무너지고 있어!
랄프: 무치코(째끽소녀라는 뜻이며, 보통의 일본이름과 비슷하다) 도망쳐!



랄프: 무치코!!!!!!!!!!!!!!

(화면이 하얗게 변한다)
랄프: 이곳을 수색해 봤지만, 시체는 전혀 없었다. 하지만 약간의 이미지 데이터를 찾아냈다. 어쩌면 이것이 단서가 될지도 몰라….

이미지 데이터의 휩: 만약 나한테 무슨 일이라도 일어난다면 그동안 즐거웠었다고… 그리고 고마웠다고 말해주고 싶어요. 여러분은 정말 좋은 소대원들이었어요. 하지만 이건 알아두세요! 내 이름은 무치코가 아니라고요! 저는 휩이에요! 우린 언젠가 다시 만날 거예요… 반드시….

(화면이 어두워지며)
랄프: 아, 못 참겠군. 처음 만났을때가 생각나!

사이코솔저 팀

켄수: 이런! 또 오고 있어!
바오: 모두들 물러서요!!!
친: 그러면 안돼! 바보짓 하지 마!

(제로캐논의 빔을 그대로 맞아버리는 바오)
아테나: 바오!!!
바오: 꺄아아아아아악…!
켄수: 빨리 빠져나와!!!
바오: 이아아아아아앗!!!

(바오가 튕겨낸 빔의 일부가 그대로 제로 캐논을 관통해 버리고 제로캐논은 대폭발을 일으킨다)
켄수: !!!
아테나: 바오…바오….
바오: 으응…. 아…아야악….

(큰 타격을 받고 켄수의 품에 안겨있는 바오)
바오: 아…아파….
아테나: 괜찮…꺅! 온몸이 뜨거워….
친: 제로캐논의 모든 빔 에너지를 모두 흡수해 버렸어….
친: …이 상태라면…우리가 할 수 있는건 아무것도 없어….
아테나: 그렇다면 바오는…?
친: …….
켄수: 아무것도 못한다는 건가요?!
바오: 켄수 형! 아파…도와줘…아……끄응….
켄수: …….
켄수: !!!
아테나: 꺄아아악!!!
친: 으…으윽…!
카오루: 어?! 뭐가 어떻게 되고 있는 거지?

ARCADE

켄수: 이렇게 해서…내 힘이 돌아오는 건가…?

여성 팀

카스미: 도대체 뭐가 어떻게 되는 거지?

(제로 캐논으로 인해 생긴 구멍을 들여다보고 있는 모두들)

유리: 이런…와! 정말 큰 구멍이야!

마이: 그 사람은 도망친 것 같아.

히나코: 뭐가 뭔지 모르겠어요. 우리가 이긴 건가요?

유리: 히나코, 그럼 이건…?

마이: 그래! 맞아! 우리가 이긴 거야! 오호호호호호홋…;

카스미: 잘했어 히나코! 처음 출전해서 이긴 거야!!!

히나코: 맞아요! 고마워요. 모두 여러분 덕분이에요.

(뭔가 이상한데…)

유리: 마이! 정말 괜찮은 거야?

마이: 물론이지! 어쨌든! 우리가 이겼잖아. 안 그래?!

유리: …;

~1주일 후~

(학교 운동장에서 스모 시범(?)을 보이고 있는 히나코)

유리: 히나코~ 여기야. 여길 봐!

카스미: 정말 대단하구나 히나코!

유리: 학교에도 스모 클럽이 있다니 믿어지지가 않아.

마이: 대단해. 모든 게 잘됐어!

히나코: 아, 마이! 유리! 카스미!

여학생1: 얘! 저 사람들 히나코의 팀원들이잖아. 안 그래?!!

여학생2: 정말 멋있어!

마이: 뭔가 안 좋은 예감이 드는데.

유리: 마, 맞아…;

카스미: 빠져나가자!

여학생들: 꺄아아아!!! 기다려요! 모두들 스모 클럽에 들어와요!

마이: 여자학교는 다 이런건가?

유리: 내가 어떻게 알겠어?!

카스미: 어쨌든, 빨리 도망가자!

히나코: 아, 정말 행복해!!!

한국 팀

김갑환: 장거한, 최번개! 제로한테서 물러나!

김갑환: 악!

전훈: 괜찮은가?

김갑환: 두 번째 빔이 오고 있어!!!

(빔을 맞아버린 최번개와 장거한…)

최/장: 흐아아악…

최/장: 으아아아아악!!!!!

전훈: 장거한! 최번개!

김/전: 으윽…;



김갑환: 어이! 괜찮은 거야?!!! 정신차려!

전훈: 으음…;

전훈: 상처는 없어 보이는데…그냥 기절한 것 같군.

최/장: 으…윽…;

김갑환: 음, 정신이 드나보군.

장거한: 죽을 뻔했군. 휴.

최번개: 맞아! 죽는 줄 알았어!



장거한: …엥?

최번개: …엥?

최/장: !!!

장거한: 내가 지금 장거한 몸 속에서 뭐 하는 거지?

최번개: 그리고 내가 지금 네가 되어있잖아 최번개!!!

김갑환: 그렇다면 이것은…;



김갑환: …정확히 무슨 현상일까?

전훈: 이제 어떻게 하지?!

김갑환: 제로 캐논이 이렇게 만들어 놨으니 네스트와 관련된 사람을 찾아야겠지.

전훈: 그 사람들이 그렇게 도움이 될 것 같지는 않은데…;

최/장: …;

쿄&이오리 팀

쿄: 이 정도의 댓가는 감수하셔야지. 우리를 그만큼이나 이용해 먹었으니까!

제로: 널 '이용' 했다고? 네놈의 '최종 결전 오의 무식'의 힘… 그것은 제로 캐논을 강력하게 만드는데 사용되었다. 이것은 완벽한 성공이다!

쿄: 네놈의 헛된 망상 속에서나 그렇지! 이 사악한 놈…!

제로: 진정하시지. 난 곧 죽을 테니까. 나 대신…널… 기다리고 있는 사람이나 신경 쓰는 것이…;

쿄: …날 기다리는 사람?

이오리: 잔소리는 그걸로 충분해.

쿄: 그런가? 그 '녀석'은 여기 있다!

쿄: 한번 붙어 볼까…!



쿠라

???: 쿠라! 쿠라!!

???: 제로 캐논에 휩쓸려 버렸어…!

쿠라: 저 여기 있어요!

???: 무사하구나! 어디 있니?

쿠라: 이것도 파괴해 버려야 해요…

???: 뭐?!

???: 쿠라, 뭐 하려는 거니?

쿠라: 아직도 작동되고 있어요. 파괴해 버려야 해요.

???: 미친 짓 하지 마! 돌아와!!!

쿠라: 저런 것이 있으면, 모든 사람들이 위험해져요!

(쿠라는 제로 캐논을 파괴해 버리지만 자신도 밑으로 떨어진다)

쿠라: 이 대로라면…우린 분명히 죽을 거야…;

쿠라: …아!

쿠라: 캔디?!

(캔디의 보호를 받으며 대기권을 무사히 통과해 내려오는 쿠라)

???: 쿠라? 무사하구나!

???: 쿠라! 이건 뭐니?!

쿠라: '친구'가 무슨 뜻인가요?

???: 무슨 말이니?

쿠라: 캔디는 자기가 내 친구라면서 날 보호해준다고 말했어요.

???: 그래…;

???: 친구는 그 누구로도 대신할 수 없는 소중한 사람들이야.

???: 꼭 끌어안아 주렴.

캔디: 쿠라…치…친구…쿠라…친…구…;

쿠라: 그래…;



에디트 팀

~1주일 후~

"도시에 도착했습니다."

"여기에 내려주게."

"네스트는 다시금 그 존재를 감췄다."

"그리고 잠시 후, 파괴된 사원 밑 부분에서 발전기를 찾아낼 수 있었다."

"제로 캐논이 고장난 직후, 대기 중에 떠 있던 20대의 위성은 모두 자폭했다."

"그 현장에서 얻을 수 있었던 영상을 통해 안티-K'의 모습을 확인할 수 있었다. 이제 슬슬 결론을 내려볼까…"

"제로는 네스트의 본거지를 파괴하려고 했었다."

"그에 따른 일련의 조사가 행해졌다. 하지만 그때는 이미 누군가가 프로젝트 관련
데이타를 갖고 도망친 후였다."

"내 예측이 맞다면, 사우스타운이 네스트의? …하지만 이건 어디까지나 예측일 뿐이다."

"지금 확실한 것은… 우리는 매우 어려운 일에 맞닥뜨렸다는 것이다."

"우리는 한 개의 도시와"

"우리의 긍지를 잃었다. 우리 적들이 다음에는 무엇을 갖고 나올지 기대되는군…"

전국 총판점 안내

※ 서점에 책이 없을 경우 아래 해당 지역별 총판에 전화로 문의하십시오.

본사영업부 02-3142-6841

서울지역	
강남 영풍사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

경기지역	
인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 총원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 최동도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

경북지역	
경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

경남지역	
마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

충북지역	
제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

충남지역	
논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

강원지역	
강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

전남 지역	
광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

전북, 제주지역	
익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

———— 자르는 선
------ 접는 선

자르는 선 ①

자르는 선 ②

풀칠하는 곳

봉 합 엽 서

※ 받드시 자를 대고 자르고 엽서 안쪽 접는선을 따라 접으세요

보내는 사람

이름

주소

성별 나이 학교(직업)

전화(자택) (직장)

E-mail @

□□□-□□□

우편 요금
수취인 후납부담

발송유효기간
2000.8.1~2001.7.31

서울 마포우체국
승인 제 765 호

받는 곳 Game Power 2000.10

서울시 마포구 상수동 324-1 한주빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 어택 게임파워 편집부 앞
☎3142-6845 FAX 3142-6820

1 2 1 - 8 2 9

※ 봉합엽서 겉면에는 주소외에는 절대 아무것도 기재하지 마세요.

■ 독담P담

(통합 독자코너 독담P담에 보내는 사연을 적는 곳입니다. 그림을 보내거나 긴 사연을 적으실 때는 별도의 편지지를 사용하셔도 좋습니다)

( ) 기자님께

자르는 선 ③

■ 게임클리닉 (게임을 하다가 궁금한 점) 응모 코너

접는 곳①

■ 어택 게임파워의 구입 동기는

- □ PC통신의 게시물을 보고
- □ 웹사이트의 홍보 페이지를 보고 흥미를 느껴
- □ 포스터를 보고
- □ 친구의 권유
- □ 원하는 공략이 있어서
- □ 늘 게임파워를 구입해왔기 때문에
- □ 기타 (   )

■ 파워맨을 찾아라

(본지에 숨겨져 있는 파워맨을 찾아주세요. 파워맨을 찾아주신 독자 여러분께는 파워점수 500점을 드립니다)

파워맨은 ______ 페이지 ______________ 에 있습니다.

■ 나의 보유기종은 이것!

자신이 현재 가지고 있는 게임기를 표시해 주세요

PS		SS		DC		N64	
GBC		PS2		NPC		기타	

■PS : 플레이스테이션, PS2 : 플레이스테이션 2, DC : 드림캐스트, SS : 세가 새턴, N64 : 닌텐도64, GBC : 게임보이 컬러, NPC : 네오지오포켓 컬러

■ 내가 만들어 가는 어택 게임파워

★ 공략만으로 이루어진 게임잡지를 어떻게 생각하십니까?
(번호에 ○ 표를 해주세요)

① 공략이 가장 중요한 부분이기 때문에 환영한다
② 신작소개가 없기 때문에 싫다
③ 기획기사가 없어서 싫다
④ 기타(   )

★ 어택 게임파워에는 공략을 제외한 기사가 거의 실리지 않습니다.
만약 기존 게임파워에 있던 기사중에서 꼭 되살렸으면 하는 코너가 있다면?

★ 두툼해진 어택 게임파워에 대해 어떻게 생각하십니까?

① 두꺼운 것이 좋다
② 예전 게임 파워처럼 얇은 편이 좋다
③ 기타

접는 곳②

■ 이달의 공략 벤치마킹

★ 이달의 공략중 도움이 되었다고 생각되는 공략을 적어주시고, 특히 어느 부분이 맘에 들었는지 적어주시기 바랍니다.

★ 이달의 공략중 미흡했다고 여겨지는 공략명과 그 이유를 적어주시기 바랍니다.

★ 다음달에 보충했으면 하는 공략이 있다면?

★ 다음달에 발매되는 타이틀중 꼭 공략해 주었으면 하는 타이틀이 있다면?

풀칠되는 곳

PS 액션 리플레이 코드

드래곤 퀘스트 7

디버그 모드
※L2 버튼을 누르면 돌입합니다.
800F7798 0001

게임 고속화
※L1+L2버튼을 누르면 빨라지며 R1+R2으로 원래 속도로 되돌아옵니다.
D00AA7B4 000A
8009601C FFE9
D00AA7B4 0005
8009601C 0001

필드, 월드맵에서 고속화
※??에 원하는 숫자를 넣으면 큰 만큼 빨라집니다. 기본 게임 속도는 01이며 숫자를 너무 크게 넣으면 버그가 일어납니다.
8004FCE8 00??
8004FCEA 3402

전투 고속화
8007B330 0001

소지금 최대
800112D8 423F
800112DA 000F

맡긴 돈 최대
800112DC 9298
800112DE 0098

아이템을 팔면 돈 최대
D004BE98 12D8
8004BE9A AC65

전투 후 받는 경험치 조절
※????와 !!!!에 숫자를 넣어 조절합니다. 조절 폭은 0000, 0000에서 9680, 0098까지 입니다.
D0130714 72E4
800E72E4 ????
D0130714 72E4
800E72E6 !!!!

전투 후 받는 돈
※????와 !!!!에 숫자를 넣어 조절합니다. 조절 폭은 0000, 0000에서 423F, 000F까지 입니다.
D0130714 72E4
800E9008 ????
D0130714 72E4
800E900A !!!!

주머니에 넣을 수 있는 아이템 수를 98개로
D0049B74 03FF
8003AB44 0062
D0049B74 03FF
8003AB46 2407
D0049B74 03FF
8003AB50 0002
D0049B74 03FF
8003AB52 A607

1회 전투로 레벨 최대
D004ADA4 1024
8004ADA4 1025

전투시 MP 줄지 않음
※전투시에만 줄지 않습니다.
D0137ECA 1460
80137ECA 1000

적 HP를 모두 1로
D0135F4C 006E
80135F54 0001

레벨이 오르면 능력치가 최대로
D004A0F2 3084
8004A0F2 3484
D004A24E 3084
8004A24E 3484
D004A62A 3084
8004A62A 3484
D004A742 3084
8004A742 3484
D004A7A2 3084
8004A7A2 3484
D004A912 3084
8004A912 3484
D004AA7A 3084
8004AA7A 3484
D004ABF2 3084
8004ABF2 3484

엔카운터(일반 전투) 없음
D011E922 0070
8011E922 0060

엔카운터 ON/OFF
※셀렉트+L1 버튼을 누르면 적이 나오지 않으며 셀렉트+R1버튼을 누르면 적이 나옵니다.
D00AA7B4 0104
80000B00 0000
D00AA7B4 0108
80000B00 0001
D0000B00 0000
8011E922 0060
D0000B00 0001
8011E922 0070
D011E926 0C04
8011E922 2404

엔카운터 확률 감소
D011E920 1823
8011E922 0000

몬스터 도감
※페이지를 넘기면 정보가 생깁니다. 단 도감이 있어야 가능합니다.
D015964C 4617
8015964C 461E
D011187C 1A3C
80111888 0F9F
D011187C 1A3C
8011188A 2402
D011187C 1A3C
8011188C 12F6
D011187C 1A3C
8011188E A462

루라(ルーラ)로 갈 수 있는 장소 늘리기
※마법 '루라' 가 있어야 합니다
80010280 0008=聖風の谷
80010280 0080=プロビナ
80010280 0400=オルファー
80010280 2000=グランエスタード
80010282 0001=ダーマ神殿
80010282 0020=フィッシュベル
80010282 0100=コスタール
80010282 0800=フォロッド城
80010282 8000=メザレ
80010284 0040=マーディラス
80010284 0200=メモリアリーフ
80010284 0800=エンゴウ
80010284 4000=リートルード
80010286 0002=ウッドパルナ
80010286 0100=ルーメン
80010286 0800=レブレサック
80010286 4000=クレージュ
80010288 0002=砂漠の神殿
80010288 0010=大地の精霊像
80010288 0100=メダル王の城
80010288 0400=ハーメリア
80010288 2000=天上の神殿

SD 건담 G 제네레이션 F

자금 최대
80175BF8 967F
30175BFA 0098

테크니컬 레벨 자유 조정
※??에는 자신이 원하는 테크니컬 레벨을 집어넣으시면 됩니다. 단 계산은 16진수로 하셔야 합니다.
800AAFA0 00??

흑역사 레벨 제한 해제
D014C3AE 1440
8014C3AE 1400

모든 기체를 ACE유닛으로 등록
D01355CE 1443
801355CE 1400

모든 기체의 개발, 개조 가능
D0132A2E 1443
80132A2E 1400
D0132B12 1043
80132B12 1000
D0132B22 1040
80132B22 1400

적 하나를 파괴하면 유닛이 ACE Ver.1로
※유닛이 개조되어 있으면 통상 경험치를 받게 됩니다.
D012F2E4 68DB
8012F2F8 0000
D012F2E4 68DB
8012F2FA 92A2
D012F2E4 68DB
8012F306 1440
D012F2E4 68DB
8012F30E 3482

적 하나를 파괴하면 유닛이 ACE Ver.2로
※유닛이 개조되어 있으면 개조 레벨이 99가 됩니다.
D013025C 001F
8013025C 0001
또는
D012F2F8 5F6E
8012F304 0001
D012F2F8 5F6E
8012F30E 3482

전함 발진수 무제한
D014F5BC 5958
8014F5C8 0001

렌탈 캐릭터 계속 잔류
D012A334 0067
8012A336 1042

적 하나를 파괴하면 파일럿 계급이 대좌A로
※적이 아군을 파괴해도 계급이 대좌A가 됩니다.
D012F408 004D
8012F408 0001
D0130394 0002
80130394 0004
D01303A8 0064
801303A8 0001
또는
D012F390 5F6E
8012F39C 0001
D012F390 5F6E
8012F3A6 3482

적 하나를 파괴하면 능력치 상승
격투
D003BF94 0002
8003BF94 0001
사격
D003BFA4 0002
8003BFA4 0001
회피
D003BFB0 0002
8003BFB0 0001

프로필을 100%로
B0350002 00000000
800BE0B8 FFFF
800BE122 01FF

모든 퀘스트 무비
B0100002 00000000
800BDC48 0101
800BDC68 0001
800BDC6A 0101
800BDC6C 0001

모든 MS UNIT
D003E59A 1440
8003E59A 1000

모든 WS UNIT
D003E65E 1440
8003E65E 1000

모든 SUPPORT UNIT
D003E6BA 1440
8003E6BA 1400
D003E6D6 1040
8003E6D6 1000

무한행동 가능
※발동은 셀렉트 버튼이며 해제는 셀렉트+L1 버튼입니다.
D00AB280 0100
8012C0E6 2000
D00AB280 0104
8012C0E6 A444

한 방으로 유니트 격파
※적에게 한 방 맞아도 격파됩니다.
D00307E6 1C40
800307E6 1400

무한 EN
※적도 무한이 됩니다. 맵 병기는 해당되지 않습니다.
D0030F66 00E2
80030F66 00E0

OP파츠 무료
D01319B6 1040
801319B6 1400

모든 CHARACTER
D003E766 1440
8003E766 1000

무한이동 가능
D0137676 1040
80137676 1000

MAP병기 EN 줄지 않음
※발동은 R2 버튼이며 해제는 L2 버튼입니다. 발동을 해제시키지 않으면 맵 병기 이외의 수단으로 적에게 피해를 줄 수 없습니다.
D00AB280 0002
80049406 0000
D00AB280 0001
80049406 AC83

무한 MP
※맵 병기는 해당되지 않습니다.
D0030F7C 1023
80030F7E 0040

테크니컬 상승 무료
D015BDDA AD04
8015BDDA AD00

MS/SP생산 무료
D01555D6 AE04
801555D6 AE00

렌탈 병사 무료
D015F64A AE02
8015F64A AE00

비트매니아 BEST HITS

그루브 게이지 항상 최대
D0044060 0064
8004405C 0001

전곡 출현
※프리 모드에서만 가능합니다
800991F4 0000
800991F6 0000
800991F8 0000
800991FA 0000

고속 애니메이션
D0046036 1440
80046034 0001

자동 연주
※?에 넣는 숫자에 따라 컴퓨터가 받아들이는 플레이어 구분이 변합니다.
0 1P&2P HUMAN
1 1P CPU
2 2P CPU
3 1P&2P CPU
800A9DD8 000?

실황 월드 사커 위닝 일레븐 2000

마스터 리그 포인트 고정
D012D1C8 1823
8012D1CA 0060

선수교환 횟수 고정
D012C520 0001
8012C524 0000

1P측 득점 조정
※??의 수에 대응합니다.
30070F7C 00??

2P측 득점 조정
※??의 수에 대응합니다.
30070F7D 00??

마스터 리그 포인트 99 고정
※마스터 리그 포인트 고정 코드와 병용은 불가능합니다.
D012D1C8 1823
8012D1CA 2403
D012D1C8 1823
8012D1C8 0063

팝픈 뮤직 애니메이션 멜로디

그루브 게이지 항상 최대
80043120 01FF
80043122 2402

플레이 시간 최대
80041074 0001

전곡 출현
※프리 모드와 트레이닝 모드에서 가능합니다.
800EB960 FFFF
800EB962 FFFF

아케이드 모드 강제 선택
※?에 넣는 숫자에 따라 모드가 달라집니다.
0 EASY MODE
1 NORMAL MODE
2 EXICITE MODE
3 SURVIVAL MODE 1
4 SURVIVAL MODE 2
8009FF4C 000?

PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION

전곡 출현
※아케이드 모드와 프리 모드에서 가능합니다.
8009FF6A 0014
800CCC80 0000
800CCC82 0001
800CCC84 0002
800CCC86 0003
800CCC88 0004
800CCC8A 0005
800CCC8C 0006
800CCC8E 0007
800CCC90 0008
800CCC92 0009
800CCC94 000A
800CCC96 000B
800CCC98 000C
800CCC9A 000D
800CCC9C 000E
800CCC9E 000F
800CCCA0 0010
800CCCA2 0011
800CCCA4 0012
800CCCA6 0013
※'사에라' 용 코드는 다음과 같습니다.
8009FF6A 0014
B0140002 00000001
800CCC80 0000

테트리스 with 카드캡터 사쿠라 이터널 하트

아이템게이지 최대
※첫 번째 것은 1P, 두 번째 것은 2P 입니다.
800E7AF2 0800
800E7D0A 0800

시나리오 순간 클리어
300E7AE6 0007
800E7B54 FEFE

메이 링 대전 가능
800BB3B4 FFFF

정령 컬렉션 전부 모음
800E9714 FFFF
800E9716 FFFF
800E9718 0FFF

제한시간 해제
80027D8A 00A0
80027E3E 1000

토모요의 비밀파일 전부 모음
800E970C FFFF
800E970E FFFF
800E9710 FFFF
300E9712 0007

모두의 방 전부
800E971C FFFF
800E971E FFFF
800E9720 FFFF
800E9722 FFFF
800E9724 FFFF
300E9726 0007

플라티너 갤러리 전부 모음
800E9434 FFFF
300E9436 007F
800E94E4 FFFF
300E94E6 007F
300E94EE 0007
300E94F2 0007
300E94F6 0007
300E94FA 0007
300E94FE 0007
300E9502 0007
300E9506 0007
300E950A 0007
300E950E 0007
300E9512 0007
300E9516 0007
300E951A 0007
300E951E 0007
300E9522 0007
300E9526 0007
300E952A 0007
300E952E 0007
300E9532 0007
800E9708 FFFF
300E970A 001F

입체 닌자 활극 천주 2

아야메 클리어 기록 최대
※표기는 영문판 표기입니다.
※코드 표기 순서는 다음과 같습니다.
칭호 Grand Master
최대 살해수
최대 점수
시간 0:00.0

The Training Course
300100CC 0006
300100CD 00FF
800100CE 7FFF
800100D0 EA5F

The Mountain Bandits
300100D4 0006
300100D5 00FF
800100D6 7FFF
800100D8 EA5F

Lady Kei in Danger
300100DC 0006
300100DD 00FF
800100DE 7FFF
800100E0 EA5F

To Save a Princess
300100E4 0006
300100E5 00FF
800100E6 7FFF
800100E8 EA5F

Kuban Island
300100EC 0006
300100ED 00FF
800100EE 7FFF
800100F0 EA5F

The Island Fort
300100F4 0006
300100F5 00FF
800100F6 7FFF
800100F8 EA5F

The Quarantine Village
300100FC 0006
300100FD 00FF
800100FE 7FFF
80010100 EA5F

Cherry Tree Hill
30010104 0006
30010105 00FF
80010106 7FFF
80010108 EA5F

In Pursuit of Tatsumaru
3001010C 0006
3001010D 00FF
8001010E 7FFF
80010110 EA5F

The Kansen Caverns
30010114 0006
30010115 00FF
80010116 7FFF
80010118 EA5F

The Fire Demon
3001011C 0006
3001011D 00FF
8001011E 7FFF
80010120 EA5F

아야메 자동 아이템

※발동은 셀렉트 버튼입니다. 아이템의 이름은 영문판 표기입니다.

※발동되면 실제로 소지하고 있는 아이템은 사용할 수 없습니다.

Healing Potion
D00CE97A FFFE
80010036 F0FF

Ninja Rebirth
D00CE97A FFFE
8001004A FFF0

Blinding Dust
D00CE97A FFFE
80010044 F0F0

Air Bottle/Antidote
D00CE97A FFFE
80010038 F0F0

Throwing Stars/Caltrops
D00CE97A FFFE
8001003A F0F0

Grenade/Mine
D00CE97A FFFE
8001003C F0F0

Blow Gun/Exploding Arrow
D00CE97A FFFE
8001003E F0F0

Smoke Bomb/Poison Rice
D00CE97A FFFE
80010040 F0F0

Colored Rice/Ninja Camoflage
D00CE97A FFFE
80010042 F0F0

Leaves of Stealth/Dragon's Breath
D00CE97A FFFE
80010046 FFF0

Sleeping Gas/Ninja Armor
D00CE97A FFFE
80010048 F0F0

리키마루 클리어 기록 최대

※표기는 영문판 표기입니다.

※코드 표기 순서는 다음과 같습니다.

The Training Course
30010074 0006
30010075 00FF
80010076 7FFF
80010078 EA5F

The Gang of Thieves
3001007C 0006
3001007D 00FF
8001007E 7FFF
80010080 EA5F

Treason at Gohde Castle
30010084 0006
30010085 00FF
80010086 7FFF
80010088 EA5F

Lord Toda's War
Camp
3001008C 0006
3001008D 00FF
8001008E 7FFF
80010090 EA5F

Demon Mountain
30010094 0006
30010095 00FF
80010096 7FFF
80010098 EA5F

The Secret Harbor
3001009C 0006
3001009D 00FF
8001009E 7FFF
800100A0 EA5F

The Temple of Dreams
300100A4 0006
300100A5 00FF
800100A6 7FFF
800100A8 EA5F

Ninja Village Under
Attack
300100AC 0006
300100AD 00FF
800100AE 7FFF
800100B0 EA5F

In Pursuit of Tatsumaru
300100B4 0006
300100B5 00FF
800100B6 7FFF
800100B8 EA5F

The Kansen Caverns
300100BC 0006
300100BD 00FF
800100BE 7FFF
800100C0 EA5F

The Sea Battle
300100C4 0006
300100C5 00FF
800100C6 7FFF
800100C8 EA5F

리키마루 자동 아이템

※발동은 셀렉트 버튼입니다. 아이템의 이름은 영문판 표기입니다.

※발동되면 실제로 소지하고 있는 아이템은 사용할 수 없습니다.

Healing Potion
D00CE97A FFFE
80010018 F0FF

Ninja Rebirth
D00CE97A FFFE
8001002C FFF0

Blinding Dust
D00CE97A FFFE
80010026 F0F0

Air Bottle/Antidote
D00CE97A FFFE
8001001A F0F0

Throwing Stars/Caltrops
D00CE97A FFFE
8001001C F0F0

Grenade/Mine
D00CE97A FFFE
8001001E F0F0

Blow Gun/Exploding Arrow
D00CE97A FFFE
80010020 F0F0

Smoke Bomb/Poison Rice
D00CE97A FFFE
80010022 F0F0

Colored Rice/Ninja Camoflage
D00CE97A FFFE
80010024 F0F0

Leaves of Stealth/Dragon's Breath
D00CE97A FFFE
80010028 FFF0

Sleeping Gas/Ninja Armor
D00CE97A FFFE
8001002A F0F0

일반 적에게 보이지 않기

E008CDC8 0000
3008CDC8 0002

모든 아이템 소지

※발동은 L1+R1 버튼입니다.

D00CE97A F3FF
8013F158 F001
D00CE97A F3FF
8013F15A F0F0
D00CE97A F3FF
8013F15C F0F0
D00CE97A F3FF
8013F15E F0F0
D00CE97A F3FF
8013F160 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F162 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F164 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F166 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F168 F0F0
D00CE97A F3FF
8013F16A F0F0

브리간다인 그랜드 에디션

연고정

※215년에서 고정입니다

300A68E8 00D7

월고정

※??에 넣는 수에 대응하여 월이 변합니다. 00에서 17까지.

30096930 00??

PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION PLAYSTATION

마나 최고치로

※코드를 넣은 상태에서 1개월이 지나면 마나 수치가 최고가 됩니다.

프로그엘 (노르길드)
80096A5E FFFF

왕도 린니이스 (카레온)
800967BE FFFF

왕도 카엘센트 (이스카이오)
80096812 FFFF

캐릭터 스테이터스

란스
300973BC 00FF
리오넷세
300973E4 00FF
베이나드
3009740C 00FF
카이
30097434 00FF
제메키스
3009745C 00FF
드리토스
30097484 00FF
카둘
300974AC 00FF
브로노윌
300974D4 00FF
메이오트
300974FC 00FF
이리아
30097524 00FF
게라인트
3009754C 00FF
메레아간트
30097574 00FF
키루프
3009759C 00FF
그인그란
300975C4 00FF
디나단
300975EC 00FF
에스메레
30097614 00FF
미레
3009763C 00FF
레이오닐
30097664 00FF
미리아
3009768C 00FF
하레
300976B4 00FF
룰
300976DC 00FF
이반
30097704 00FF
로코드
3009772C 00FF
파라둘
30097754 00FF
미라
3009777C 00FF
아스미드
300977A4 00FF
이스파스
300977CC 00FF
라이젠
300977F4 00FF
리겔
3009781C 00FF
에스크라도스
30097844 00FF
란게블그
3009786C 00FF
카스톨
30097894 00FF
미겔
300978BC 00FF
드갈
300978E4 00FF

빅토리아
3009790C 00FF
그라우제
30097934 00FF
로풀
3009795C 00FF
슈트레이스
30097984 00FF
카를로타
300979AC 00FF
루인델
300979D4 00FF
리카라
300979FC 00FF
장파다
30097A24 00FF
바랄가스
30097A4C 00FF
소레이유
30097A74 00FF
랑기누스
30097A9C 00FF
다피
30097AC4 00FF
크라우케스
30097AEC 00FF
카트레느
30097B14 00FF
사린
30097B3C 00FF
노이에
30097B64 00FF
빌콕
30097B8C 00FF
피엘
30097BB4 00FF
류시아
30097BDC 00FF
브루삼
30097C04 00FF
바이데마기스
30097C2C 00FF
지오르그
30097C54 00FF
유라
30097C7C 00FF
모르호르트
30097CA4 00FF
파테르누스
30097CCC 00FF
파로미데스
30097CF4 00FF
슈스트
30097D1C 00FF
보아르테
30097D44 00FF
알스타
30097D6C 00FF
카무덴
30097D94 00FF
코르치나
30097DBC 00FF
시라하
30097DE4 00FF
아이반
30097E0C 00FF
갓슈
30097E34 00FF

알사스
30097E5C 00FF
레인
30097E84 00FF
티스
30097EAC 00FF
가론완드
30097ED4 00FF
휴드
30097EFC 00FF
리무라이트
30097F24 00FF
소피아
30097F4C 00FF
피로
30097F74 00FF
파텐시아
30097F9C 00FF
엘오드
30097FC4 00FF
갓슈
30097FEC 00FF
세라
30098014 00FF
바린
3009803C 00FF
산루르
30098064 00FF
제라핀
3009808C 00FF
어윙
300980B4 00FF
에니데
300980DC 00FF
기르사스
30098104 00FF
아피리아
3009812C 00FF
로드부르
30098154 00FF
에라이네
3009817C 00FF
아데레시아
300981A4 00FF
브란가네
300981CC 00FF
엑토르
300981F4 00FF
카마인
3009821C 00FF
가로
30098244 00FF
슈레드
3009826C 00FF
엘트레파스
30098294 00FF
아르디스
300982BC 00FF
볼터
300982E4 00FF
헬라트
3009830C 00FF
카잔
30098334 00FF
디란드
3009835C 00FF
커크론드
30098384 00FF

Action Replay Code

TIONREPLAYCODE

讀談(독) 談(담)
P談(담)

드디어 파워에 대변혁이 일어났습니다. 벌써 수개월전이군요. '일급비밀' 이라고 외치던 그 무시무시한 그림을 기억하십니까? 거리를 둘러보면 전부 똑같은 게임잡지, 외국 잡지의 복사판들…, 그 흐름에서 탈피하기 위해 게임파워가 과감한 도전을 벌이기로 했습니다. 90 퍼센트 이상이 게임공략으로 이루어진 잡지 '어택 게임파워' 로 변신하는 것 말이죠. 참신함으로 받아들여 주실지 무모함으로 받아들이실지는 전적으로 독자여러분들의 몫이지만…, 어쨌거나 지금부터 새로 시작하는 어택 게임파워에 변함없는 애정 부탁드립니다. 따라서 저 가지… 독자코너 담당자로 완전부활입니다. 물론 다른 담당자들의 답변을 바라신다면, 담당 기자에게 사연을 보내주세요. 그러면 해당사연의 답변은 담당기자가 직접 맡게 됩니다. 예를 들어 설명해 볼까요?

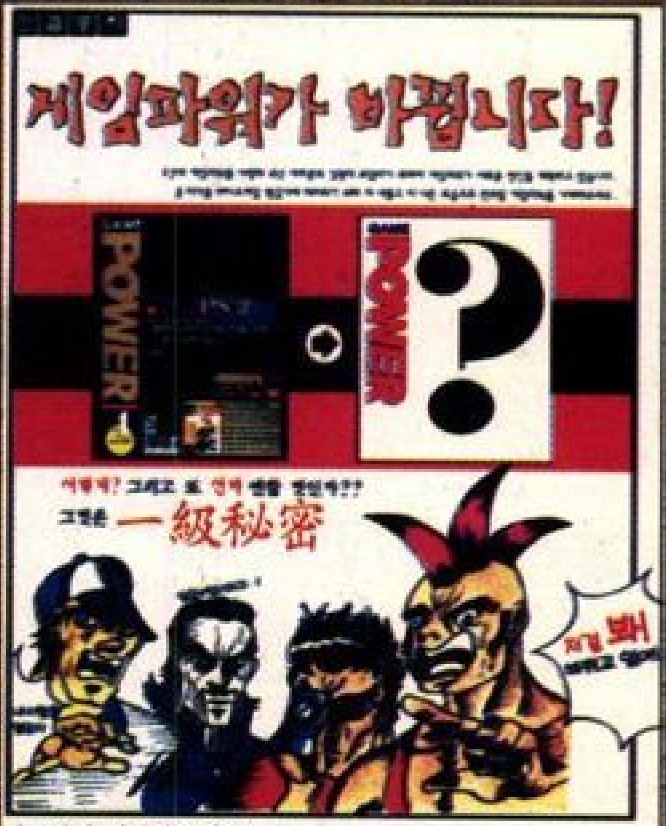
EX) 곰도이 기자에게 답변을 듣고 싶을 때

TO. 곰도이 기자님
곰도이 기자님을 사랑합니다. 잊으라 말씀하셨지만 잊을 수가 없어서 또다시 사연을…

'예' 일뿐입니다. 실제로 이런 사연은 아주 가끔 오는 것일 뿐…

답변자범례

가	가지(이현수)	당	신사임당(신상민)
문	DR. M(문학준)	도	곰도이(이종우)
떠	떠돌이(김규만)	방	訪陳(방진)



이거 기억하십니까?

❖ [illegible]

안녕하세요! 처음 인사드리네요. 전 DC인입니다. 그러나 그랜디아 2가 나올 때까지 FF9를 하고 있죠 전 플스 산지 얼마 안되서 액플이…; 사용방법은 대충 알지만 그래도 모르겠습니다. 제 친구는 FF9를 액플을 써서 하고 있는데 전 그냥 하다보니 어느날 문득 제가 불쌍하다는 생각이 들더군요 ㅜ.ㅜ 액플을 써야되나요? 전 그대로의 게임을 즐겨야 된다고 생각합니다. 흑, 얘기가 이상한 쪽으로 흘러갔군요. 그럼 안녕히 계시고 다음호에…

PS. 부디 플스인에다 올려주세요

*PS2. 달력 넘기다 손 베었습니다. 책임지세요! 농담 ^.^*

가 액플은 선택입니다. 액플을 쓰면 게임의 재미가 반감된다는 얘기도 있지만, 별로 재미없는 게임을 무척 유쾌하게 즐길 수도 있는 것입니다. 예를 들어볼까요? 음… 별로 좋은 예가 생각나지 않으니 그만두도록 하죠. 정말 인생사 가지가지인 셈입니다. 어떨 때는 한가지 사연에 서너가지 예가 떠올라서 어떤 것을 실어야하나 고민하는가 하면, 아랫배에 힘주고 예를 만들려 할 때는 전혀 나오지 않거든요. 그렇다고 예를 들어 답변해 드린 사연이 더 가치 있는 것이고, 아닌 것은 얼렁뚱땅이다… 이런 것은 아닙니다. 그러니까 뭐냐…액플을 사용하고 아니고는 별로 부러움의 대상이 안된다는 얘기겠군요. 첫답변부터 훌륭하게 시작입니다. 독담P담의 미래가 붉은 노을처럼 반짝거립니다.

PS1. 개별독자 코너는 없어졌지만 이전부터 플스인이라는 코너는 없었군요. 수렁에서 건졌습니다.

PS2. 따라서 이번달 달력 뒷면은 일도양단 페이지로 하려고 맘먹었는데, 급작스럽게 변신했습니다. 언제 써먹나…

❖ [illegible]

오늘 날이 무지하게 덥습니당. 이런 날은 게임센터에서 시원한 에어컨 바람 쐬면서 펌프나 한판.. 크크 이러니까 제가 무지 잘하는 애로 보이네여. DDR은 집에서 열심히 연습해서 그나마 쫌 하는데, 펌프는 영~~~~~^^;; 그래도 예전처럼 넘어지거나 하는 일은 없어요. 헤헤^^ 아!!!우리동네 게임센터에 사일런트 스코프가 나왔어요. 재밌더군여 크크크…; 가격이 쫌 내리면 열심히 해줘야겠습니다. 오늘은 날도 더운데 진짜로 게임센터나 한번 가봐야겠습니당. 여름 잘 보내시고여!! 건강하세여~~~~~

떠 늦더위가 정말 사람 피곤하게 만들죠? 그렇다고 에어컨 옆에만 있으면 병걸립니다. 제 옆에 에어컨이 있는건 잘 아시죠? 요거 아주 사람 잡습니다. 누구! 라고는 뭐 족히 말 못하고 앞에 계신분 때문에 에어컨 온도 설정 18도. 맨날 추워서 여름이 한겨울 같습니다(만화를 보셨다면 아실지도…). 펌프를 연마중이시라면 저희 공략이 많은 도움이 되셨으리라 생각됩니다만 어떠신지? 궁금하네요. 사일런트 스코프를 즐기고 계시다면 정말 탁월한 선택을 하신겁니다. 뛰어난 조작감과 그래픽, 그리고 시간제한이라는 긴장감. 저도 자주 하는 게임 중 하납니다. 아직 원코인 클리어까지는 못하지만 그래도 3판까지는 갑니다. 주특기라면 헤드샷. 스테이지 1부터 2스테이지 보스까지는 전부 헤드샷으로 한방에 보냅니다. 이러면 시간적 여유가 많아지죠. 음? 다 아신다구요? 허허 이것 참. 제가 실수했군요. 게임은 즐거운 것이죠. 그렇다고 게임즐기느라 본연의 과제를 게을리하면 안되겠죠.

❖ [illegible]

파워점수가 부활되었다…라는 소식을 듣고 부랴부랴 엽서를 작성하고 있소만…; 티켓 6개월치가 겨우 500점? 너무 심한거 아니오. 사연 편지로 보내면 1000점 E-MAIL로도 500점은 주는데…아니 파워맨만 찾아도 500점이 아니오. 책 6권 40,800원을 날리는데 500점이라니 차라리 그 돈으로 편지지 8절지 사서 사연 그림 보내는게 더 낫겠소…; 적어도 1,500점은 줘야한다고 생각하오…; 잘 생각해 보시길 바라오.

가 병관 독자님! 가장 중요한 부분을 잘 알고 있군요. 그림 몇장 보내고 편지 몇장 쓴다… 파워점수가 부활된 까닭은 독자참여유도라는 명목도 있지만, 막연히 티켓만 모아서 보낸 독자들보다, 나스카 지상도 같은 괴문서라도 보내주는 독자를 더욱 인정해 줘야한다는 것이 저희 나름대로의 결론이었기 때문에, 큰맘 먹고 봉인을 해제한 것입니다. 열심히 구독해 주시는 것도 감사합니다만, 저희와 함께 호흡해 주시길 바라는 것은… 무리한 부탁일까요? 점수의 배점이 너무 적다는 것은 일리가 있군요. 곧 수정조치하겠습니다(본지 맨 뒤의 파워 게시판을 참고해 주세요). 잘 생각해 본 결과입니다. 인정해 주시기 바랍니다. 부탁~♡!
아…다시금 나도 몰래 하트를 붙여버렸네….

❖ [illegible]

DC인 논술코너 예시문 2에 대한 답안입니다.

세가측 대변인 : 디지코

국내 제작사대변인 : 푸치코

문1) 아케이드 시장은 리듬형 체감게임의 성공으로 제2의 부흥을 맞이하고 있다뇨. 그에 대응하여 우리법인 게임 엔터테이먼트 회사인 세가는 전혀 새로운 게임인 삼바 데 아미고를 발매하여 특허를 신청했다뇨. 근데 푸치코네가 특허출원된 삼바 데 아미고를 그대로 베꼈다뇨. 눈알 비~~~~~무!!콰쾅!!

표절은 무임승차다뇨. 소프트의 개발을 위한 우리측의 막대한 예산 투자와 피 땀 흘려 이루어 놓은 결실을 푸치코는 손쉽게 손에 넣었다뇨. 잔소리 말고 처벌을 받아라뇨.

문2) …… 모방은 창작의 어머니뉴. …… 그것은 멋진 섬씽뉴. …… 그보다 멋진 방법이 있다뉴. …… 내가 건물을 태워버리면 된다뉴(콰쾅). …… 내가 왜 이런 변호를 맡게 된건지 모르겠다뉴. 뉴~~~~~ T.T

문 시작하자마자 사라지는 DC인의 게임 논술. 본 담당자 눈물을 머금을 수밖에 없군요. 죄송하다는 말밖에는…. 하지만 언젠가는 반드시 여러분의 주장과 의견을 수렴할 수 있는 이 코너를 부활시킬 겁니다. 시상식입니다. 이번달에는 문제가 좀 어려웠는지… 논점일탈형, 억지 주장을 펴다가 결국에는 자기 모순에 빠지는 누워서 침뱉기형 등등이 있었습니다. 최초의 수상작입니다. I, C가 80일지도 모를 디지코, 푸치코의 대화로 듣는 이로 하여금 얼이 빠지게 만드는 글이었습니다. 이들의 대화를 읽다가 차여 치여 10m정도 떠올라 복합골절이 되도 웃음을 멈출 수 없을 것 같군요. '그것은 멋진 섬씽뉴' 에서 상당한 임팩트를 부여하며 국내 제작사의 대변을 회피하는 모습에서 디지 캐럿의 묘미를 맛볼 수 있습니다. 당신에게는 1,500점의 파워점수가 부여됩니다.

❖ [redacted]

오늘도 변함없이 감기에 눈이 뺑뺑돌고 있는 성미입니당!! 또 제 사연 기재해 주신 것 정말 감사드려요(참고로 오늘은 비가 내리고 있습니다)!! 성미네 집에 좋은 일들이 생겼어요. 첫 번째로 인터넷이 깔려서 즐겁게 인터넷을 할 수 있게 되었고(인터넷 깐 날, 밤새 해서 엄마께 맞아죽을 뻔했습니다…) 두 번째는 CD백과사전을 설치했다는 거에요(그·러·나!! 왠지는 모르겠지만, 오래하면 오류가 생겨요. 그것도 '치명적인 오류'가 -컴퓨터가 그랬어요-). 어쨌든, 성미는 지금 너무 즐거워요(^.^)→(왠지 호빵같아… 먹구싶당… 어, 역시 비가 와서…). 인터넷을 깔아서 성미는 사쿠라 홈피에 들어가서 그림을 잔뜩 퍼왔습니다. 그래서 배경에도 깔구, 크지 않은 건 보내기도 할려구요. 슬픈 소식이 있다면 백과사전을 깔면서 용량이 부족하다고 해서 성미가 TV보면서 모았던 사쿠라들을 다 지우게 되었습니다…(-.ㅠ)→(역시 호빵같다니까…)요즘은 감기가 걸려서 그러니까 이해해 주세요…(T.T)

〈중략〉

많이 안쓴 것 같은데, 별로 안 남았네요. 이멜을 만들었는데, 제 친구 한 명만 꾸준한 답장을 써주고 있어요(다른 애들은 아무리 멜을 써도 답장을 안써요!!)방금전 그 친구한테 멜이 왔었는데, 저에게 어울리는 노래라면서 휘파람카드멜을 보내줬습니다…(나중에 성미가 보내드릴게요…(^o^)-♪) 참!! 친구들이랑 이미지사진을 찍었습니다. 정말 실물보다 예쁘게 나오더군요. 특히 얼굴을 꺾는 것이 신기했습니다.. 스티커사진처럼 된 거였다면 보낼 수 있으련만… 그냥 상상만 하세요. 그리고 얼마 전에 귀신사이트에 들어갔다가 무서워서 죽는 줄 알았습니다. 더군다나 그땐 저 혼자뿐이었거든요. 다음 번엔 친구랑 같이 들어가야지!! 정말 쬐금 남았네요… 아래는 성미가 낙서하기로 결정했습니다(HAHAHA!!) 그럼 이만 쓸게요. 항상 건강하시고, 행복하세요~♪

P.S 나타 그림을 보냅니다. 정말 귀여워서 혼자보긴 아까워요.



당 성미양은 정말 몇 달 동안 질질끄는 대단한 감기에 걸렸군요. 감기를 몇 개월 할부로 사들인 건 아닐테고, 뭐, 지금 편집부에도 환자가 있습니다. 防塵(방진이라고 읽음. '어려운 한자님' 아님)이라는 녀석인데 감기에 걸리니 목소리가 저음으로 변하더군요. 그는 영원히 감기에 걸린 상태를 바라지만 감기는 그렇게 만만한 것이 아닙니다(防塵: 아, 내가 언제 그런 말을 했다고 그래요? 紳士임당: 선의의 거짓말은 용서가 되는 법이지). 드디어 성미양의 집에도 인터넷이 들어왔군요. 인터넷은 좋죠. 정보도 많고 사람도 많고 놀 것도 많고…. 하지만 조금만 더해보시면 알겠지만 그 중 건실한 사이트는 얼마되지 않아요. 괜히 괴상한 사이트에 빠져서 놀면 부모님이 화내실 겁니다.

❖ [redacted]

기자를 위한 독자코너는 있고 팀장을 위한 독자 코너는 왜 없는 겁니까? 이번 기회에 팀장을 위한 코너가 생겼으면 합니다(실은 팀장(가지)님 아이 조아).

가 쉿…. 춘근 소년 우리가 짜고 이러는 거 들킬 날이 머지 않았습니다. 좋아한다는 사연에 내가 얼마 주기로 했더라? 빠른 시일내에 재계약합시다. 그러지 않아도 요즘 내 앞으로 오는 사연 확실히 줄었걸랑.

❖ [redacted]

책자 자체를 다른 책처럼 칼로 째기 쉽게 만들어 주시면…;

가 음…명식 독자 소년께서는 거친 세계에서 생활하고 계시군요. 말투로 짐작이 어렴풋이 짐작은 갑니다만…. 언제 한번 오세요. 저랑 면담 한번 합시다.

❖ [redacted]

이번 잡지책 닌텐도 쪽에 앞에요. 게임이라는 문화의 가격이라는 말이 정말 가슴에 와 닿습니다. 전 15살이구요 부산 살아요. 지금은 게임기가 없는데요. 그래두 보내는 거에요. 한땐 새턴이랑 플스도 있었거든요. 제가 초등 6쯤에 닌텐도 오락기는 재미가 없어라고 전 판단 지었죠. 슈퍼컴보이는 재밌었다고 생각하구요. 그러다 아는 형집에 가서 닌텐도 64의 마리오카트를 해보았습니다. 진짜로 너무너무 재미있어서 뿅갔습니다. 그래서 전 닌텐도를 구입하려고 했죠. 저희 집앞의 게임샵에 닌텐도 중고가 3만원이랍니다. 좀 더러운 거. 그때는 8만원 이였죠. 중고가…근데 팩 값이 넘넘 비싸서 못샀답니다…; 정말 닌텐도 오락기는 아쉬운 게임기일수 없습니다. 요즘 TV 에서 일본 비디오게임기에 대해서 상당히 많이 나오더군요. 일본에선 플스나 닌텐도나 소프트 가격이 별로 차이가 안나니깐, 별로 상관이 없는데 울 나라는 넘 차이가 나요. 불법 복제 때문에…; 새로운 닌텐도 오락기가 나오면 정말 사고 싶습니다. 그러다가, 제가 칼라 미니컴보이를 사게 되었습니다. 전 칼라 미니컴보이라기에 완전히 어두운 곳에서두 잘 되는건 줄 알았죠. 그래서 한번 어두운 곳에서 하니깐 잘 보이지가 않더군요. 그래서 좀 실망했습니다. 전 이불 속에서도 할 수 있을거라고 예상했거든요…;

〈후략〉

방 게임보이 컬러에 관해서 그런 에피소드가 꽤 있었지요. 어두운 곳에서도 플레이할 수 있는 게임보이는 「게임보이 라이트」라는 비운의 기계입니다. 6개월 이후에 게임보이 컬러라는 괴물이 나온 덕분에 그걸 샀던 사람들은 이불 속에서 플레이할 수 있다는 것만을 자기위안 삼았다가 결국 다시 팔았다는 쓸쓸한 전설이 있습니다….

N64에 대해 국내 게임 유저들에게 물어봤을 때 가장 처음 떠오르는 이미지가 '망해간다'와 '비싸다'라지요. 전적으로 우리나라에만 해당되는 사항이긴 합니다만 우리나라에서 살고 있는 까닭에 그것이 곧 현실이 되어버린 것이 매우 안타깝습니다. 언젠가는 N64도 부담없어질 날이 오길 바래봅니다(하지만 그 이전에 닌텐도의 새로운 하드가 나올 듯).

❖ [redacted]

안녕하세요! 우우~ 정말 더운 여름이에요. 일단 유리의 소개를 하자면 약 1~2년전에 활동하던 독자 라지요~(궁금하심 뒤져보세요 상품도 2개나 받았었어요). 하지만 받은 상품은 쓰지도 못했다는 뼈아픈 사연이… 플스는 언제나 신작으로 분주하군요. 부럽습니다~. 정말로~. 한때 플스 유저였으나 현재는 맛간 새턴(저장이 안되서…) 하나 뿐이라는~ 흑흑~. 정말 정말 쓸 말이 없네요~ COS 이야기나 해야지~♡ 이리뵈두 이젠 코스 경력이 1년이나 더 되어버렸네요. 지역에 살아서 그리 눈에 띄는 활동은 많이 못했지만 현재 부산 또는 대구에서 열심히 활동 중이랍니다.

유리의 코스퍼레이드~~~♡♡

99.5 크리스(KOF)

99.9 블루마리(KOF)

99.10 빨간 망토 차차(변신 버전 차차)

99.12 레오나(KOF 폭주 버전)

00.5 리무루루(사쇼 수라 버전)

00.6 춘리(스파)

예~!! 지금까지 쓰잘데 없는 자랑이었습니다. 헤헤~). 〈다음 코스는 꼭 페르시아(기자 주: 펠리시아겠지요)가 하고 싶다는…(몸매가 되나?)………. (후략)

됴 으음… 코스프레 사진이나 좀 보내주시지… 몸매는 제가 평가…(퍽!). 으윽…(누가 때린거지?). 어쨌든 요즘 코스튬 플레이는 예전에는 매니아들이나 하는 것으로 인식되었지만 점차 양성적인 취미로 자리잡아가고 있는 듯 합니다…. 여러분들이 즐기고 계시고… 방송에도 나오더군요? 서울 지하철 7호선 개통 기념으로 코스튬 플레이 쇼도 하던데…. 그런데 코스플레도 좋지만, 빨리 오빠 졸라서 PS2 게임도 해보세요… 라지만 아직 권할 것이 별로 없군요. PS2에 아직 할만한 RPG가 없어서…. 아직은 순 액션 게임 일변도…. 액션 게임도 재미있지만 역시 오래 즐길만한 RPG가 게임기 게임으로는 최고죠…(이건 개인적인 생각). 유리양의 후략 부분에는 창원, 마산, 진해 부근의 코스플레이어들을 모아서 동호회를 만들자는 이야기가 적혀있었습니다. 관심 있으신 분은 bluerain@hanmail.net으로 메일 보내보세요(전화번호는 실으면 곤란해질지 모르므로 싣지 않습니다).

아참. 이 편지는 지난달에 온 편지인데 사연 마감 후에 와서 이번 달에 실습니다.



정체를 모르겠는데~ 누구죠? 오리지널 캐릭터?▶

알림

어택 게임파워의 모든 독자코너를 통합한 독담P담. 이번달은 사정상 부득이하게 2페이지로 마치도록 하겠습니다. 다음달부터는 더 많은 지면을 통해 인사드리도록 하겠습니다. 사연 보내주실 곳은,

서울시 마포구 상수동 한주빌딩 5층 우:121-829

'독담P담 XOX 기자 앞' 입니다.

짧은 사연이라면 애독자 엽서에 마련된 칸을 이용해 주셔도 좋습니다. 채택되신 분에게는 1,000~1,500점의 파워점수를 드립니다.

BEGINNER 비기넣어

Play Station | Play Station2 | Dream Cast | N64 | ARC

1년 전 게임에서 바로 지난 달 게임까지 망라하여 내보내드리는 우리들의 비기 코너입니다. 독자 여러분이 보내주시는 비기도 별도의 엽서를 통하여 접수를 받고 있습니다. 주소는 「서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 비기 담당자 앞」입니다. 채택되신 분께는 파워점수 500점을 드립니다. 점수벌이에 여러분도 챌린지! 호호호.

*파이널 판타지 9

PlayStation

적 괴롭히기

전투 중 텐트(テント)를 적에게 쓰면 암흑의 효과를 볼 수 있다. 텐트는 가격이 그리 싼 편이 아니라 통상 적들에게 쓰기는 아깝지만 중요한 것은 보스에게도 통한다는 것. 또한 적의 MP를 대량으로 깎는 청마법 「매직해머(マジックハンマー)」는 보스에게도 통하기 때문에 마법을 주체로 공격하는 오즈마 등의 적들도 순식간에 바보로 만들 수 있다.

장사로 돈 벌기

일단 Disc4에 돌입하여 다리의 마을에서 리스트를 99개 산다(12,870길 소요). 다음엔 블루메시아에 가서 고깔 모자를 99개 산다(25,740길 소요). 그리고 다게레오의 합성소에 가서 목면로브로 합성한다(99,000길 소요). 그것을 되팔면 위에 소요한 자금의 본전을 찾고도 도합 60390 길이 남는다. 번거롭고 자본이 많이 들지만 저 정도의 이익을 보기는 쉬운 일이 아니다.

엔딩 후 미니 게임

THE END가 화면에 출력되면 R2, L1, R2, R2, 상, ×, 우, ○, 하, △, L2, R1, R2, L1, □, □, 스타트 버튼을 누르면 소문의 엔딩 미니 게임인 블랙잭 게임을 플레이할 수 있다.

소환수 효과 변화

에코로 아래의 액세서리를 달고 소환 마법을 쓰면 기술과 연출이 변한다.

처녀의 기도(おとめのいのり)	펜릴-천년의 풍화(千年の風化)
다이아몬드(ダイヤモンド)	카벙클-다이아의 반짝임(ダイヤのかがやき), 전원에게 배니시
에메랄드(エメラルド)	카벙클-에메랄드의 빛(エメラルドの光), 전원에게 헤이스트
문 스톤(ムーンストーン)	카벙클-진주의 빛(しんじゅの光), 전원에게 셸

소환수 파워업

소환마법을 배우는 데에 필요한 액세서리(페리토드(ペリドット)-라무우를 배울 수 있는 보석) 등)를 많이 가지고 있으면 1개당 그 소환마법의 데미지가 +2%된다. 따라서 50개를 가지고 있으면 위력이 2배. 또한 피닉스는 데미지가 아니고 발동확률이 피닉스의 날개 소지 수(フェニックスの羽, 尾가 아님)÷256이 된다. 이론상으로는 256개를 가지고 있으면 무조건 발동한다는 뜻이 되지만 그만큼 아이템을 가질 수는 없겠지….

*기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보 공략지령서

PlayStation

건담 퍼즐 모드 출현

제목은 길지만 비기는 짧다. 퀴즈 모드 상급자편을 정답률 100%로 평균정답시간 6초 이내로 클리어하면 건담 퍼즐을 즐길 수 있다.

*스즈키 폭발

PlayStation

이벤트 타임 '40초'

폭탄 「전구(電球)」, 「엔진(エンジン)」, 「바다(海)」 스테이지에서 각각 제한 시간 40초 전이 되면 이벤트가 일어난다. 종류는 웃음소리부터 대회 방송에 이르기까지 다양하게 준비되어 있다.

자른 코드 붙이기

아이템 「셀로 테이프」가 있으면 자른 코드를 다시 붙일 수 있다. 혹시 몰랐던 사람은 시험해 보도록.

PlayStation

*어디서나 함께

건전지가 다 되었을 때의 올바른 대처법

열심히 포케피를 키우다가 전지가 다 되었을 때에 허둥대지 말고 대처하는 방법을 소개한다. 기본적으로 전지가 다 되어도 포케피에게 가르친 말은 사라지지 않는다. 단 전지를 갈아 끼웠을 때에 시간이 리셋되기 때문에 시간을 전지가 다 되기 직전 시간으로 다시 설정해주어야 한다. 따라서 실제 시간과 차이를 없애려면 전지가 다 되는 즉시 갈아끼우는 것이 좋다. 시간 사이에 큰 공백이 생기면 포케피가 놀라서 사라져 버리는 경우가 있기 때문이다.

점수를 많이 모으면 일어나는 현상

점수가 1000PTS 이상 모이면 포케피가 플레이어에게 칭호를 붙여준다. 가르친 단어에 영향을 받으며, 그렇기 때문에 매우 개성있는 칭호가 붙는다.

PlayStation

*두근두근 메모리얼 2

오프닝 스킵

완벽 데이터를 만들기 위해 수없는 반복 플레이를 하고 있는 플레이어들에게는 반가운 비기를 하나 소개한다. 유년기가 끝난 후부터 입학식이 끝나고 히카리와 하교할 때까지의 여정은 어떤 짓을 해도 스킵이 불가능하다. 이것을 스킵하는 시간 절약 공수가 이번에 설명할 비기이다. 주인공이 기차 창 밖의 풍경을 보면서 독백을 하는 화면이 되면 플레이스테이션의 OPEN버튼을 누르고 3번째 장으로 갈아끼우자. 그러면 곧바로 다음 주 예정을 결정하는 화면으로 넘어간다. 단 정상적으로 플레이하려면 여기서 다시 2번째 장으로 갈아끼워야 한다(그대로 플레이했을 때의 인식 불가능, 기타 등등의 피해에 대해서는 일체 책임지지 않습니다).



*비시바시 스페셜 3 스텝 챔프

PlayStation

여기에 소개하는 비기는 모두 가정용에서만 가능한 것으로 유감스럽게도 오락실에서는 사용할 수 없다.

난이도 '激ムズ(된통 어려버)' 출현

남코의 건슈팅 시리즈 「건바렛」 시리즈에도 등장했던 초고난이도 모드인 '激ムズ'를 선택할 수 있는 비기. 모드 선택 화면에서 'ふつうにステップ'을 선택해서 플레이, 킹 오브 비시바시 'キング オブ ビシバシ'의 칭호를 얻자. 그리고 옵션에서 게임레벨을 고르면 '激ムズ'가 등장, 극악난이도의 게임을 펼칠 수 있다.

세컨드 룰 등장

「ふつうにステップ」을 가운데로 맞추고 컨트롤러의 △, 전용컨트롤러는 「버튼을 5번 누르면 「ふつうにステップ」의 발 부분 색깔이 변한다. 이 상태에서 게임을 시작하면 미니게임 출현 순서가 변한 루트를 플레이할 수 있다.

*스트리트 파이터 3 3rd

DreamCast

숨겨진 퍼스널 액션

머리 빈 파워 파이터 '휴고', 열혈 유도 소녀 '마코토', 나이를 거꾸로 먹는 우리의 누님 '춘리'의 숨은 퍼스널 액션을 공개. 스파서드를 가진 사람이라면 반드시 볼 것.

휴고:	↑+강펀치+강킥을 누른다. 포이즌과 함께 도발한다. 패턴은 전부 3가지.
마코토:	질풍 직후 강펀치+강킥을 누르면 평소와는 다른 포즈를 취한다.
춘리:	대전에서 이기자마자 계속 ↑를 누르고 있으면 "얏타!(ヤッター!, 사람들의 귀에 따라 압삽! 내지는 아빠! 라고 들리는 사람도 있다)" 라면서 기뻐 날뛰는 춘리의 얼굴이 붉게 물든다♡.

*실황 파워풀 프로야구 2000

Nintendo64

펜스 점프 홈런 볼 캐치

펜스 다이렉트 볼이나 담장을 살짝 걸쳐 넘어가는 홈런을 잡을 수 있는 기술로 너무 펜스가 높은 구장(후쿠오카 돔 등)에서는 불가능하다. 일단 외야수를 펜스에 밀착시키고(반드시 밀착해야 함. 거리가 조금이라도 있으면 안 됨) 펜스 쪽으로 방향키 또는 아날로그 스틱을 누르고(눕히고) A버튼을 누르면 펜스를 기어올라간다(이때 펜스와 외야수 사이에 거리가 있으면 펜스로 다이빙하여 부딪히고 만다). 여기서 다시 A버튼을 누르면 펜스를 닫고 점핑 캐치를 시도한다. 캠프 모드에서 여러 번 연습하자.



이치로(イチロー) 팬 서비스

이치로만이 가능한 비기로 실제 게임에서도 똑같이 서비스를 한다고 한다. 이치로가 우익수일 때 플라이 볼을 관중석 주위에서 잡는다. 잡는 즉시 C버튼 유니트 ←를 누르면 공을 관중석으로 던진다. 컴퓨터가 오릭스를 조작할 때 조건이 맞으면 반드시 이 서비스를 한다.

*별의 카비 64

Nintendo64

스톤 봄에 휩쓸리지 않기

스톤+봄으로 만들 수 있는 초강력 기술인 다이너마이트는 폭발할 때에 카비에게도 피해를 준다는 단점을 지니고 있다. 그러나 다이너마이트를 던진 후 ↓를 누르면 헬멧을 써서 폭풍을 막을 수 있다.

숨은 보너스

일단 크리스탈 입수율을 100%로 만든다. 그러면 숨겨진 마지막 스테이지 파이널 스타가 출현한다. 그것마저 클리어하면 옵션의 미니 게임에 '왕깨기(ぼすぶっち)', 무비에는 '전부 보여줘(ぜんぶみせろ)'가 추가된다. 왕깨기는 모든 스테이지의 보스가 차례로 등장하는 보스 퍼레이드이며 전부 보여줘는 지금까지 보았던 모든 무비를 한번에 보여주는 모드이다.



Nintendo64

*마리오 테니스 64

버추어 테니스와 함께 우정 파괴 테니스 게임으로 그 입지를 굳건히 하고 있는 마리오 테니스. 여기에 더욱 우정을 파괴할 수 있는 요소를 더하여 숨겨진 요소들을 공개하도록 한다.

아군 서브를 방해

더블스 시합 중에 파트너가 서브권을 가지고 있을 때에 서브를 하려고 토스를 한 순간 캐릭터를 밀어버리자. 서브 실패로 파울이 된다. 일부러 자중지란을 일으키고 싶을 때에 적극적으로 사용해주자.

숨겨진 캐릭터 고르기

뭔가 많을 것 같았지만 전부 합해서 둘밖에 없다. 기대에 가득찼던 당신에게는 실망스러운 결과일지도?

에이오:	요시 아일랜드에서 대활약(?)한 송사리 캐릭터. 제이슨 가면 비슷한 가면을 뒤집어 쓴 바로 그 녀석이다. 싱글 토너먼 트에서 우승하면 고를 수 있다. 의외로 밸런스가 잘 잡힌 캐릭터이다.
동키콩 Jr:	이 녀석이 주인공인 게임도 있는 작은 동키콩. 더블스 토너먼트에서 우승하면 고를 수 있다. 에이오와는 달리 능력이 그다지 좋다고 할 수는 없는 캐릭터. 취향따라 선택하자.

숨겨진 코트 고르기

7개의 코트가 준비되어 있다. 퍼펙트 코트는 파쿤 챌린지 전용이라는 것을 알아두자.

마리오 브라더즈 코트	마리오로 버섯 컵(キノコカップ) 우승
요시 코트	요시로 버섯 컵 우승
동키콩 코트	동키콩으로 버섯 컵 우승
마리오 & 루이지 코트	마리오로 더블스 토너먼트 우승
와리오 & 와루이지 코트	와리오로 더블스 토너먼트 우승
요시 & 캐서린 코트	캐서린으로 더블스 토너먼트 우승
퍼펙트 코트	파쿤 챌린지(パックンチャレンジ)에서 퍼펙트로 클리어

ARCADE

*댄스 매니악스

「댄스 프릭스」라는 이름으로 한국에 번역 버전이 깔리기 시작한 댄스 매니악스에 숨겨진 모드와 스테이지가 있어 소개한다.

커스터마이즈 모드

DDR과 드럼매니아와 같은 방식이다. 좌우측 버튼(삼각형 모양의 선택 버튼)을 누르면서 스타트 버튼을 누른다. 게임의 여러 설정을 자유로이 조정할 수 있다.

EXTRASTAGE

인터넷 랭킹 이외의 트라이얼을 A, 또는 S랭크로 클리어하면 엑스트라 스테이지가 등장한다. 드럼매니아와 기타프릭스로 유명한 JET WORLD, 댄스매니악스 오리지널 곡인 DROP OUT, DDR 시리즈의 명곡 파라노이아의 뒤를 잇는 PARANOIA MAX type2의 세곡이 메들리로 등장하며 단 1번이라도 미스를 내면 게임 오버가 된다. 열심히 춤춰보기를….

GAME CLINIC

게임 클리닉



아직도 늦더위가 기세를 부리는군요. …'승' 이없나? 네? 게다가 게임이 막혀서 밤잠까지 설치고 계시다구요? 게임과 관련된 궁금증이 생기셨다구요? 게임클리닉은 이런 분들을 치료해드립니다. 주저 없이 게임클리닉으로 문의하시기 바랍니다. 친절하게 알려드리겠습니다. 몇 가지 부탁드릴 것이 있는데 편집부에 전화를 걸어 '무슨 무슨 담당자님 바꿔주세요'라고 하시는 독자분들이 계십니다. 하지만 저희는 사적인 전화나 게임에 대한 질의에 대해 답변해 드릴 수가 없습니다. 이점 양해 부탁드립니다. 그리고 과월호 구입 문의는 TEL:(02)3142-6841에서 '경자희' 친절하게 설명해주십니다. 저도 한번 걸어봤는데 정말 친절하더군요.

PSone 관련 (PS)

Q 최근에 PSone을 구했습니다. 시디를 넣고 파워를 켜면 소니로고까지는 잘 뜨는데 그 다음부터 'Please Insert PS Format disk' 라는 메시지가 뜹니다. 이게 왜 이러는 거죠?

A 'Please Insert PS Format disk' 라는 메시지가 뜨는 경우는 소니에서 지정한 시디 타입이 아니라는 의미죠. 결국 정품시디를 사용하라는 것입니다.

Q PSone전용 액정은 언제 나오나요?

A 아직 발매는 미정이지만 소니의 발표에 따르면 내년 봄쯤이라고 합니다.

Q PSone은 집에서 연결해서 사용할 수 있나요?

A 네, 가능합니다. 기본적인 성능은 기존의 PS와 다른 것이 없습니다. 다만 전원부가 없어 전용 어댑터를 사용한다는 것과 액플을 꼽을 수 있는 소켓이 없다는 정도의 차이입니다.

크레이지 택시 (ARC)

Q 아케이드용 크레이지 택시의 비기를 알려주세요

A 아케이드용 말씀이시군요. 뭐 사실 드캐랑은 큰 차이가 없지만 비기 커맨드가 다르니 알려드리도록 하지요.

1. 어나더 데이

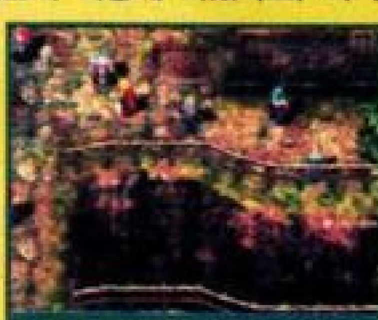
드라이버 선택화면에서 기어를 R로 당기고 유지한 상태에서 스타트 버튼과 함께 드라이버를 선택하면 테니스 코트를 향한 방향에서 게임을 시작하게 됩니다. 간단히 말씀드리면 역주모드이죠.

2 인력거 선택

HOW TO PLAY 화면에서 가속페달과 브레이크를 둘다 밟고 발을 계속 유지시킨 상태에서 스타트 버튼을 누릅니다. 드라이버 선택화면에서 기어를 D로 밀고 발을 뗍니다. 그리고 다시 기어를 R로 맞춥니다. 택시 드라이버를 고른 뒤 꼭 스타트 버튼으로 골라야 합니다. 안 그러면 인력거를 고를 수 없죠.

창세기전2 관련 (PS)

Q 창세기전 2가 플스로 나온다는 것 같았는데 어떻게 되었나요? 혹시 나왔나요?


이제 곧 발매될 플스용 창세기전

A 나이트 오브 다크니스(창세기전 2)가 PS로 발매된다는 것은 사실입니다. 하지만 아직까지 발매되지는 않았습니다. 금년 10월 예정으로 잡혀있습니다.

버추어 스트라이커 2 ARC

Q 버추어 스트라이커 2를 오락실에서 즐기고 있습니다. 비기를 알려주세요.

A 이상한 복장이라면 유키 팀밖에 없군요. 팀 셀렉트 화면에서 다음과 같이 하시면 됩니다. Y로 시작하는 나라에서 스타트 버튼, U로 시작하는 나라에서 스타트 버튼, K로 시작하는 나라에서 스타트 버튼, I로 시작하는 나라에서 스타트 버튼을 누른 뒤 팀 선택을 하면 YUKI라는 이상한 복장을 한 팀이 나오죠.

실황 파워풀 프로야구 2000 개막판 PS

Q 실황 파워풀 프로야구 2000 개막판에서 숨겨진 요소나 비기를 알려주세요.

A 타이틀 화면의 옵션란에서 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○ 의 커맨드를 입력하면 미니게임을 즐길 수 있습니다. 또, 석세스모드 초기 선택화면에서 오른쪽에 있는 플레이어 스테이터스에 들어간 뒤 같은 커맨드를 입력하면 일본야구 전 선수의 데이터를 확인할 수 있습니다.

PSone 관련 PS

Q 플스 렌즈의 수명은 어느 정도인가요?

A 정확한 수명은 알려드릴 수 없습니다만 정품만을 사용한다고 가정했을 때의 평균 수명은 4년에서 5년입니다. 물론 게임기를 관리하는 게이머의 개인차가 크게 작용하겠지요. 하지만 대부분 저 시기 동안 사용하면 렌즈가 가라앉습니다. 그래서 시디 인식을 잘 못하게 되는 것이죠.

포켓몬스터 N64

Q 포켓몬스타디움 2에서 뮤가 등장하지 않나요? 만약 등장한다면 어디서 언제 등장하나요? 알려주세요.

A 물론 나옵니다. 마스터볼 컵 모드에서 마지막 보스로 등장합니다. 아직 초반이신 거 같은데 꾸준히 플레이하시기 바랍니다.

데드 오어 얼라이브 2 PS2


이런 복장들이 출연한다

Q DOA2에서 숨겨진 복장은 모두 몇 개죠?

A 숨겨진 복장은 다음과 같습니다. 카스미 6개, 아야네 6개, 레이팡 5개, 잔리 4개, 그밖의 캐릭터들은 전부 3개씩만 가지고 있습니다.

바이오해저드 3 PS

Q 레지던트 이블 3와 바이오해저드 3는 같은 게임인가요?

A 그 두게임은 같은 게임입니다. 레지던트 이블은 바이오해저드의 영문버전 이름이지요. 다른점은 없습니다. 자막이 영문으로 나온다는 것이 틀리다고나 할까요?

플레이스테이션 2 PS2

Q 플레이스테이션 2의 전원 끄는 방법을 자세히 알려주세요.

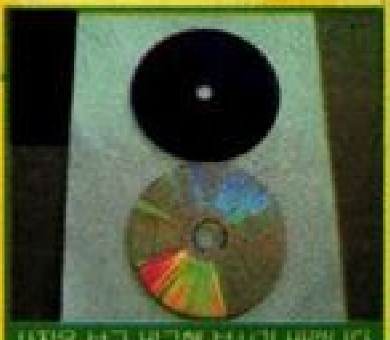
A 플레이스테이션 2의 전원 끄는 법은 다음과 같습니다. 정확한 방법이라고 말씀드릴수는 없어도 가장 보편적인 방법이니 알려드리도록 하지요. 우선 로딩이 없는 시점에서 게임 시디를 빼냅니다. 오픈버튼을 누르면 되겠죠? 그 뒤 리셋 버튼을 오랫동안 누르고 있으면 빨간 불로 표시되면서 대기 모드로 전환됩니다. 이때 본체 뒤쪽에 있는 전원을 차단해주면 되는 것이죠. 이 정도가 플스2에 무리 없는 전원 차단법이라고 할 수 있습니다.

Q 플레이스테이션 2도 플스처럼 버전업을 하나요?



A 버전업은 합니다. 다만 버전업시 기능 향상에 대한 정보는 없습니다. 다음의 PS2 드라이버 관련 화면을 보면 쉽게 이해가 되시리라 생각합니다.

Q PS2의 소프트중 시디 안쪽 색이 하얀게 있는데 이것은 파란색과 무엇이 다른가요?


사진을 보고 비교해 보시기 바랍니다

A PS2의 소프트는 2가지 타입이 있습니다. 파란색의 경우는 매체가 CD입니다. 흰색으로 약간 은색빛이 나는 것은 DVD이죠. 간단하게 예를 들면 철권TT의 경우는 파란색이고 DOA2의 경우는 은색빛의 DVD입니다. 이제 구별하실 수 있겠죠?

Q 플레이스테이션 2에서 사용할 수 있는 출력에 대해서 알려주세요.

A 컴퍼넌트(DVD 단자) > S-VHS=S단자 > AV > V-BOX(V-BOX와 VGA-BOX는 다릅니다)의 순서인건 다들 아시죠? 컴포넌트를 연결하시려면 RGB모니터가 필요합니다. 하지만 아직까지 플스2용 RGB케이블이 정식발매 되지는 않았습니다. 플스2를 PC용 모니터로 연결하기위해선 X-RGB2란 고가(19,800엔)의 컨버터가 필요합니다.

Q 지금 PS2용 복사시디가 나왔다고 하던데 사실인가요?

A 복사시디는 이미 출현했습니다. 다만 모드칩이 어떤 것인가에 따라서 각각 다르고 모든 소프트가 대응되는지의 여부도 아직 확인된 바 없습니다. 말씀드릴 수 있는 것은 PS2에서 돌아가는 복사 시디가 유통되고 있다는 것 정도네요.



스트리트 파이터 3 3rd
DC

Q 스파3 3rd에 숨겨진 비기가 있나요? 있으면 알려주세요.

A 숨겨진 비기가 몇가지 있습니다. 전캐릭터 엔딩을 보게되면 숨겨진 캐릭터로 길을 사용할 수 있게됩니다. 그리고 휴고의 숨겨진 도발이 있는데 커맨드는 ↑ 강손+강발입니다. 포이즌이 나와서 도발을 합니다.

플스 에뮬레이터
ETC

Q VGS라는 것이 무엇이죠? 이것으로 컴퓨터에서 플스 게임을 돌릴 수 있다던데…

A 버추어 게임 스테이션(VGS)으로 컴퓨터에서 플스게임을 돌리는 에뮬레이터입니다. 2D 게임의 경우는 상당히 높은 퀄리티로 재생이 되지만 3D 게임의 경우는 느려지거나 안되는 경우가 대부분입니다.



이것이 VGS로 돌린 화면입니다

파이널 판타지 9
PS

Q 파판9에서 지탄의 트랜스 기술 익히는 방법을 알려주세요.

A 지탄 트랜스 기술은 레벨이 올라가면 자동으로 익히게 됩니다. 꾸준히 레벨을 올리세요

Q 파판9의 엔딩을 보고 난 뒤 미니게임을 즐기는 방법이 있다고 하는데 알려주세요.

A 엔딩 뒤에 보는 미니게임 말씀이시군요. 방법은 엔딩이 끝나 'THE END'라는 글이 뜬 화면에서 다음의 커맨드를 입력하면 됩니다. 'R2, L1, R2, R2, ↑, ×, →, ○, ↓, △, L2, R1, R2, L1, □, □, START' 이 커맨드를 입력하면 블랙잭을 즐길 수 있습니다.

Q 파판9에서 주인공 지탄의 레벨이 올라가면 적 보스들의 레벨도 덩달아 올라가나요?

A 올라가지 않습니다. 주인공 레벨에 따라 보스의 레벨이 올라가는 시스템은 파판8의 경우였죠. 파판9에서는 그 시스템이 사용되지 않았습니다. 안심하셔도 됩니다.

Q 파판9을 플레이하고 있는데 세이브 데이터가 자주 깨집니다. 왜 그런거죠?

A 파판9에서 가끔 세이브 데이터 오류가 일어나긴 합니다만 그다지 심한 경우는 아닙니다. 정품 메모리카드의 경우는 세이브에 전혀 이상이 없습니다. 하지만 정품이 아닌 메모리카드의 경우는 세이브가 깨지는 경우가 생기죠. 주의하시기 바랍니다.

Q 파판9에서 시간이 흐르지 않는 액플 코드가 있다고 하는데 알려주시기바랍니다.

A 파판9에서 시간이 경과하지 않는 코드는 다음과 같습니다.

■ *시간 경과 하지 않음 D00243DE 0045 800243DE 0040*

센무 1장
DC

Q 센무 1장에서 유키와 전무가 등장한다고 하는데 조건을 알려주세요.

A 뭔가 잘못 알고 계시나보네요. 센무 1장에서 등장하는 것이 아니라 센무 체험판에서 등장하는 것입니다. DC로 발매된 소울칼리버에 같이 동봉된 체험판에서 유키와 전무를 구출하는 내용이 있었습니다.

드럼 2nd 믹스
ARC

Q 드럼 2nd 믹스의 숨겨진 커맨드를 알려주세요.

A 드럼 세컨드 믹스의 숨겨진 커맨드입니다.

1. ◁ □ ▷ 양옆의 화살표 버튼을 누른채로 스타트 버튼을 누르면 시작하기 전에 배경색, 배속(3배까지), 콤보숫자 또는 위치를 조정할수 있습니다.

2. 리얼에서 로우탐을 5 번 치면 익스퍼트 리얼을 선택할수 있습니다.

3. 베이스탐 빠르게 두번 누르면 0.5 배씩 배속이 올라갑니다. 총 7 배속까지 가능하고 7 배속에서 한번 더 걸면 1 배로 돌아옵니다.

4. 코인을 넣고 하이탐+로우탐 - 스내어 - 스내어 - 하이햇+하이탐 - 스내어 - 스내어 - 하이햇+로우탐을 치면 bgm 유무와 소리 크기를 조절 할 수 있습니다.

5. 코인을 넣고 하이탐 - 로우탐 - 하이탐 - 로우탐 - 하이탐 - 베이스를 치면 히든과 서든 모드를 추가 할 수 있습니다.

6. 코인을 넣고 베이스 (밟고 있는 상태) - 하이햇 - 스내어 - 하이탐 - 로우탐 - 베이스(떼고) - 하이햇 - 스내어 - 하이탐 - 로우탐 - 스내어+로우탐을 치면 이그노어 푸어를 조정할 수 있는 모드가 추가됩니다.

악마성 드라큐라 X
PS

Q 실드로드가 무엇인지 알려주세요

A 실드로는 1부 투기장에서 얻을 수 있으며, 레무리아 소드처럼 장비한 상태에서 공격 버튼을 사용하면, 방패 고유의 필살기를 사용할 수 있습니다.

방패명	효과
아이언 실드	두자루의 검이 나와 화면의 모든 적을 공격한다
알카드 실드	방패에 11가지 속성을 부여한
엑스 아머의 방패	엑스아머가 나와 공격한다
메두사의 방패	메두사의 머리가 레이저로 적을 공격한다
프레임 실드	사라만다가 나와 모든 적을 공격한다
다크 실드	마신이 나와 모든 적을 공격한다
해골의 방패	해골들이 나타나 레이저를 발사한다
서먼의 방패	지혜 상승
나이트 실드	방어 상승
레더 실드	방어 상승
여신의 방패	암흑 방어력 상승
문장의 방패	염과 뇌의 방어력 상승

테일즈 오브 데스티니
PS

Q 안녕하십니까. 저는 지금 테오데를 즐기고 있습니다. 그런데 스턴의 최강 오의가 생기지 않는군요. 어디서 얻는지 알려주십시오.

A 스턴이 사용하는 오의에는 정해진 레벨이 필요합니다. 우선 스턴의 레벨은 54이상이어야 하고 딤로스의 레벨은 50이상이어야합니다. 오의 입수장소는 스트레이라이즈 신단의 숲인데 정답으로 'きょじんたつ', '鳳凰天駆'를 선택하면 됩니다.

극공간 프로야구 PS2

Q 스퀘어에서 만드는 야구게임 '극공간 프로야구' 는 발매하지 않는 것인가요?

A '劇空間 프로야구' 의 발매일은 9월 7일로 확정되었습니다. 코나미와 문제가 되어 다소 늦어지긴 했지만 발매하기로 최종 결정 되었습니다.



뛰어난 그래픽의 야구 게임 '극공간 프로야구' 가 곧 발매되는군요

더 킹 오브 파이터즈 '99 에볼루션 DC

Q DC용 KOF '99에서 KOF 2000의 캐릭터가 나오던데 조건이 무엇인가요?

A DC용 KOF '99에서 등장하는 캐릭터중 몇몇 캐릭터가 KOF의 주인공 팀의 캐릭터들인 것은 틀림없습니다. 하지만 그 캐릭터를 게임에서 사용할 수 있는 부분은 스트라이커 시스템뿐입니다.

나의 시체를 넘어서 가라 PS

Q 나의 시체를 넘어서 가라의 액플 코드를 알려주세요

A 꽤 어려운 게임을 하시는군요. 간단한 액플코드 몇 개만 알려드리죠.

돈	봉납점
80065F0C E0FF	80065F10 967F
80065F0E 05F5	80065F12 0098
	80065F14 FFFF

아날로그 패드 ETC

Q 요즘 게임기들은 전부 아날로그 패드를 채용하고 있던데 이것은 어디에 사용하는 것이죠?

A 아날로그 패드는 기존의 십자키에 비교할 때 훨씬 섬세한 부분까지 조작이 가능합니다. 예를 들어 RPG에서 기존의 십자키를 사용하면 대시 버튼이 따로 들어갔지만 아날로그 스틱의 경우는 강하게 입력하면 대시가 살짝 움직이면 걷기가 되는 것이죠. 아날로그의 시초는 세가 새턴에 사용되었던 아날로그 패드와 닌텐도 64 사용 기본 패드를 예로 들 수 있습니다. 아날로그 패드가 필요한 이유는 액션에 필요한 섬세한 조작을 할 수 있기 때문이죠.

질옴 PS

Q 질옴에서 스킬 중 칼 아이콘으로 된 스킬의 사용법을 알려주세요

A 질옴에서 스킬을 사용하는 방법은 우선 스킬을 사용할 수 있는 기본적인 조건을 맞춰야 합니다. 예를 들어 샤이닝 레오와 같은 스킬을 사용하려면 기본 능력치가 Brave, Kind Search, Belief, Wild, Cool의 순서로 8, 5, -, -, 34, -가 되야 합니다. 이 이후에는 샤이닝 레오의 기술인 버닝 레이브나 올 어택을 사용할 수 있는 것이죠.

젯 셋 라디오 DC

Q 젯 셋 라디오에서 효과음이 전혀 들리지 않는데 원래 효과음이 없는 건가요?

A 젯 셋 라디오는 음악과 효과음이 꽤 중요한 게임입니다. 우선 게임 플레이 중에 스타트 버튼을 누르면 맵이 나옵니다. 맵에서 왼쪽 아래를 보면 라디오 볼륨이라는 것이 있는데 이것을 최고로 올려두면 음성과 배경음악의 소리가 최고로 높아져 일반 효과음이 들리지 않습니다. 볼륨조절을 해야하는데요. 그냥은 안되고 반드시 아날로그로 조절하시기 바랍니다. 소리를 2/3쯤 채워두면 멋진 효과음들이 아주 잘 들릴 겁니다. 만약 이 설정을 올바르게 바꾸셨을 경우라면 복사시디를 쓰시는 경우라고 밖에 예상이 안되는데 복사시디의 경우는 음악이 깨지는 경우가 있습니다. 그런 경우라면 어쩔 수 없이 플레이하는 수밖에 없습니다.



매력만점의 젯 셋 라디오

세가 새턴 SS

Q 새턴에 사용하는 건전지가 무엇이죠?

A 새턴의 메모리용 건전지를 말씀하시는가 본데, 이 건전지는 가까운 전파상이나 게임점에서 구하실 수 있습니다. 건전지 번호는 CR2032입니다.

드림캐스트 관련 DC

Q DC용 V-BOX는 무엇이죠?

A V-BOX는 DC에 연결하는 A/V 출력용 단자입니다. 하지만 그냥 출력해주는 것은 아니고 색감을 좀더 좋게 해줍니다. 그리고 컴퓨터용 모니터로 간편하게 연결할 수 있습니다.

닌텐도64 N64

Q 닌텐도64의 후속기종에 대한 얘기가 있던데 사실인가요?

A 예, 사실입니다. 이번 닌텐도 스페이스 월드에서 정식 공개되었습니다. 아직 본체가 직접 공개되지는 않았지만 관련 사진과 스크린 샷들이 많이 공개되었습니다. 자세한 것은 이번달 '닌텐도 스페이스 월드2000' 을 참조해주시기 바랍니다.

위닝일레븐 PS

Q 이번에 PS용으로 위닝일레븐 2000의 새로운 버전이 나온다고 하는데 무엇이 다르죠?

A 이번에 발매된 것은 월드 버전으로 전세계의 모든 국가들이 전부 등장하며 숨겨진 팀으로 클럽팀이 등장합니다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

여름 방학이 끝났지요? 그러나 아쉽게도 하지 못한 그리고 해야될 게임들이 수두룩 할 겁니다. 이번달도 예외는 아닙니다. PS로는 「디노 크라이시스 2」와 「비트 매니아 Gotta MIX 2」가 발매됩니다. DC로는 격투 게임 애호가들의 높은 관심을 끌고 있는 「캡콤 VS SNK 밀레니엄 파이트 2000」과 「데드 오어 얼라이브 2」가 발매됩니다. DC로는 격투 게임이 많이 등장하는군요. PS2로는 살아있는 전설의 슈팅 게임「실피드 더 로스트프레닛」가 발매됩니다. 그래도 그나마 대작 RPG가 발매되지 않는 한 달이라 게임을 좀더 많이 할 수 있을지도 모르겠네요.



PS 디노 크라이시스 2



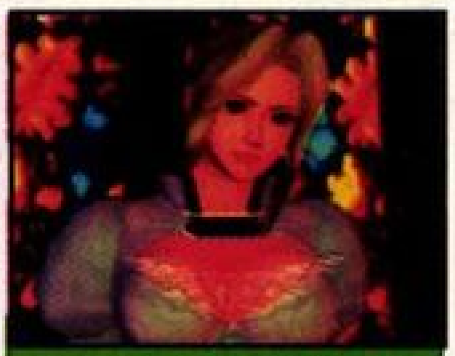
PS 비트 매니아 Gotta MIX 2



PS2 실피드 더 로스트스페이스



DC 캡콤 VS SNK 밀레니엄 파이트 2000



DC 데드 오어 얼라이브 2

9월 발매 소프트

★ 파워 기대작 표시

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
PS	7일	리베로그란데 2	남코	SPT	5,800엔
PS	7일	비트매니아 Gotta MIX 2	코나미	음악 게임	오픈
PS	13일	디노 크라이시스 2	캡콤	ACT	미정
PS	21일	환상수호전 Vol. 1 할모니아의 검사	코나미	ADV	오픈
PS	21일	더 심리 게임 8	비젯트	ETC	1,500엔
PS	21일	파워 쇼벨에 타자!	타이토	SLG	5,800엔
PS	21일	러브히나	코나미	SLG	오픈
PS	28일	청의 6호	반다이비주얼	SLG	6,800엔
PS	28일	타츠노코 파이트	타이토	ACT	5,800엔
PS	28일	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
PS	9월	가면 라이더 V3	반다이	ACT	5,800엔
PS2	★7일	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
PS2	7일	매직컬 스포츠 gogogolf	마법	SPT	2,800엔
PS2	7일	EX빌리어드	타카라	SPT	5,800엔
PS2	14일	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	6,800엔
PS2	14일	G-SAVIOR	선라이즈 인터랙티브	SLG	7,800엔
PS2	21일	키보드 매니아	음악게임	코나미	오픈

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
PS2	21일	Ring of Red	코나미	SLG	미정
PS2	21일	실피드 더 로스트 플래닛	캡콤 · 게임아츠	SHT	6,800엔
DC	★6일	캡콤 VS SNK 밀레니엄 파이트 2000	캡콤	ACT	5,800엔
DC	6일	디노 크라이시스	캡콤	ACT	5,800엔
DC	14일	카논	NEC인터채널	SLG	6,800엔
DC	21일	니벨룽겐의 반지	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	21일	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-	세가	ADV	5,800엔
DC	21일	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-(초회한정판)	세가	ADV	7,800엔
DC	28일	좀 더 프로야구팀을 만들자!	세가	SLG	5,800엔
DC	28일	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
DC	28일	러브 히나 - 돌연한 약혼 해프닝	세가	SLG	5,800엔
DC	28일	러브 히나 - 돌연한 약혼 해프닝 (한정 박스)	세가	SLG	8,800엔
DC	28일	데드 오어 얼라이브 2	테크모	ACT	6,800엔
DC	28일	F-1 그랑프리 2 for DREAMCAST	비디오시스템	RCG	5,800엔
	15일	WWF 레슬매니아2000	아스믹 엔터테인먼트	SPT	8,800엔
	★27일	이상한 던전 풍래의 시렌 2 -귀신 습격 시렌성-	춘소프트	RPG	8,800엔

10월 발매 소프트

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
PS	5일	카무라이 -神来-	남코	RPG	미정
PS	19일	OH~NO	아스믹에이스엔터테인먼트	ETC	4,8
PS	19일	브레이브 소드	사미	ACT	5,800엔
PS	26일	북두의 권	반다이	ACT	미정
PS	10월	햄스터 이야기	컬처 브레인	SLG	4,800엔
PS2	12일	MotoGP	남코	RGC	6,800엔

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
DC	5일	이터널 아카디아	세가	RPG	5,800엔
DC	5일	이터널 아카디아(한정박스)	세가	RPG	9,800엔
DC	12일	18Wheeler	세가	RCG	5,800엔
DC	16일	세가 마린 피싱	세가	SPT	5,800엔
DC	26일	세가테트리스	세가	PZL	미정
DC	10월	사일런트 스코프	코나미	STG	미정

11월 이후 발매 소프트

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
PS	11월	블랙매트릭스 크로스	NEC인터채널	SLG	6,800엔
PS	12월	RPG 만들기 4	아스키	ETC	6,800엔
PS	2000년	두근두근 프리티 리그 -Lovely Star	엑싱 엔터테인먼트	ADV	6,800엔
PS	2000년	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
PS	2000년	유구조곡	미디어웍스	ADV	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
PS	2000년	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정
PS	2000년	명탐정 코난-3인의 명추리-	반다이	ADV	5,800엔
PS	2000년	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
PS	★2000년	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1(가칭)	코나미	ADV	미정
PS	2000년	모래의 엠브레이스 -에딘 마을의 네이블-	아이디어팩토리	RPG	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
	가을	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
	가을	메탈 슬러그 X	SNK	ACT	5,800엔
	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
	★2000년	엠블렘 사가	아스키	S·RPG	미정
	2000년	타츠노코 파이트	타카라	SLG	미정
	2000년	기동 신선조 솟아라 검	아스키	RPG	미정
	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
	2000년	퍼즐 DE 볼링	일본 시스템	SPT	미정
	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
	2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
	2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
	2000년	배틀쉽 야마토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
	2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
	2001년 봄	동경마인학원 외법첩	아스믹에이스엔터테인먼트	S·RPG	미정
	미정	프로야구감독이 되자!	반다이	SLG	5,800엔
	미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S·RPG	5,980엔
	미정	록맨 X5	캡콤	ACT	미정
	미정	소울리버 리가시 오브 케인	캡콤	ACT	미정
	미정	머큐리어스 프리티	NEC IC	SLG	미정
PS	미정	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
	미정	넥스트 스타일(가칭)	ADV	미정	
	미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙	RPG	미정
	미정	원더러 쇼크 -1950 아메리칸 드림즈-	SCE	TBL	미정
	미정	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S·RPG	6,800엔
	미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
	미정	J리그 익사이트 스테이지 Ⅵ	에폭사	SPT	미정
	2월	아쿠아아쿠아	이미지니어	PZL	5,800엔
	2월	비트매니아 2DX	코나미	음악게임	미정
	11월	사일런트 스코프	코나미	STG	미정
	11월	오니무샤	캡콤	ACT	미정
	11월	선라이즈 영웅담R	선라이즈	SLG	미정
	12월	기동전사 건담(가칭)	반다이	SGL	미정
	가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
	가을	댄스 서밋 2001 버스트 어 무브	에닉스	음악게임	5,800엔
	가을	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
	가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
	겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
	겨울	마이트 앤드 매직	아스키	ADV	미정
	겨울	1/4	프롬 소프트웨어	ETC	미정
	겨울	랠리 하드(가칭)	이미지니어	레이싱	미정
	★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
PS2	겨울	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
	2000년	유니즌(가칭)	테크모	SLG	미정
	★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
	2001년 봄	폭주 데코토라전설 3	스파이크	레이싱	미정
	★2001년	메탈기어 솔리드 2 -Sons of reberty	코나미	ACT	미정
	미정	베스트플레이 프로야구	아스키	SPT	미정
	미정	사이드와인더 MAX(가칭)	아스믹에이스엔터테인먼트	SLG	미정
	미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키소프트	SLG	미정
	미정	신 쿨보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
	미정	3D리얼 드라이브	BRONE	레이싱	미정
	미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	SLG	미정
	미정	고개 배틀(가칭)	엑제코	레이싱	미정
	미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A·RPG	미정
	★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
	★미정	바이오해저드 시리즈	캡콤	ADV	미정
	미정	스노우 보드 슈퍼크로스	일렉트로닉 아츠·스퀘어	SPT	미정
	미정	옥견 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
	미정	젤드너실트 2(가칭)	코에이	S·RPG	미정
	미정	Z.O.E(가칭)	코나미	SLG	미정
	미정	왈플기스의 낮과 밤	코나미	ADV	미정
	미정	1 ON 1 Government	조던	ACT	미정
	미정	더 바운서	스퀘어	ACT	미정
	미정	전일본 프로레슬링(가칭	)스파이크	ACT	미정
	미정	파이어 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
	미정	하이퍼 투어	스리디	SLG	미정
	미정	이데 요스케의 마작가족 2(가칭)	세타	TBL	미정
	미정	퍼펙트 골프3(가칭)	세타	SPT	미정
	★미정	그랜트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
	미정	입체닌자활극 천주 2(가칭)	SCEI	ACT	미정
	미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
	미정	드럼매니아 2	코나미	음악게임	미정
	미정	EX인생게임	타카라	TBL	미정
	미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
	미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
PS2	미정	F-1	비디오 시스템	RCG	미정
	미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
	미정	쿠나이(가칭)	테크모	ACT	미정
	미정	파일럿이 되자! 2(가칭)	빅터	SLG	미정
	미정	드럼매니아 2(가칭)	코나미	음악게임	미정
	미정	결전 2	코에이	SLG	미정
	미정	결전 3	코에이	SLG	미정
	11월	제트코스터 드림	빈보 소프트	SLG	5,800엔
	12월	니벨룽겐의 반지	마이크로캐빈	ADV	미정
	가을	청의 6호	세가	ADV	미정
	가을	발더스 게이트	세가	RPG	미정
	가을	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
	가을	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
	가을	M-SR	세가	RCG	미정
	가을	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
	가을	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
	가을	링 에이지	타쿠요	A·RPG	미정
	가을	MSR	세가	레이싱	미정
	가을	파워 스매시	세가	SPT	미정
	가을	카드캡터 사쿠라 드림캐스트(가칭)	세가	ADV	5,800엔
	★가을	이노센트 티어즈	글로벌 에이 엔터테인먼트	S·RPG	6,800엔
	★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
DC	★가을	엘도라도 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
	가을	건스파이크	캡콤	ACT	미정
	겨울	메탈맥스 와일드 아이즈	아스키	RPG	미정
	겨울	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
	2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
	2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	퍼즐	미정
	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
	2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
	2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
	2000년	도우전기패왕	[illegible]	ADV	미정
	미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
	미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
	미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정
	미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
	미정	디 디 플레닛	세가	ETC	2,800엔
	미정	type-x	세가	ATC	미정
	★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
	미정	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
DC	미정	아웃트리거	세가	ACT	미정
	미정	무지개빛 천사	제팬 코퍼레이션	SLG	미정
	★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정
	미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
	미정	봄바람 전대 V포스	빙	SLG	미정
N64	26일	뷰포인트 2064	사미	SHT	7,800엔
	11월	현대대전략 얼티밋 워	미디어 팩토리	SLG	미정
	미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
	12월	포켓몬스타디움 금은	닌텐도	SLG	미정
	가을	슈퍼블랙배스 64	스타픽시	ACT	6,800엔
	가을	도라에몽 3(가칭)	에폭사	ACT	미정
	2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔

N64	★미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정
	미정	댄스 댄스 레볼루션 디즈니 캐릭터즈(가칭)	코나미	음악 게임	미정
	미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔
	미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
	미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
	미정	반죠와 카즈이의 대모험 2	닌텐도	ACT	미정
	미정	마리오 파티 3	닌텐도	ACT	미정
	★미정	파이어 엠블렘 64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
	미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
	미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
	미정	록맨 대시	캡콤	ACT	미정

GAMEBOY 발매 소프트

●9월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
7일	팝픈뮤직GB 애니메이션멜로디	코나미		4,500엔
21일	나의 캠프장	나삿트	SLG	미정
28일	비트매니아 GB 가챠믹스 2(가제)	코나미	음악게임	4,500엔
29일	스페이스 인베이더 X	타이토	SHT	3,980엔
9월	햄스터 구락부 맡겨줘용!	조단	SLG	3,980엔
9월	팝픈뮤직 GB 애니메이션 멜로디	코나미	음악게임	4,500엔
9월	JET로 GO!	알트론	SLG	4,500엔
9월	록맨 X 사이버 미션	캡콤	ACT	미정

●10월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	비룡의 권 열전 GB	컬처 브레인	격투액션	3,980엔
10월	다이카타나 GB	켐코	ACT	4,200엔
10월	JET로 GO!	알트론	SLG	미정
10월	포켓 킹	J·윙	SPT	미정

●11월 이후 발매 예정 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
★11월	테일즈 오브 판타지아	남코	RPG	미정
11월	진·여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
11월	진·여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
★여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
겨울	두근두근♥마법진 구루구루	에닉스	RPG	미정
2000년	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
2000년	J리그 익사이트 스테이지 택틱스	에폭사	SPT	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-	닌텐도	A·RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-	닌텐도	A·RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-힘의 장-	닌텐도	A·RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
미정	피아캐럿 토이박스	NEC인터채널	ADV	미정
미정	비트매니아GB -네트 잼-(미정)	코나미	음악게임	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정
미정	다비스타목장(가칭)	미디어팩토리	SLG	미정
미정	헌터X헌터	코나미	ACT	5,800엔
미정	피아캐럿에 어서오세요 2	NEC인터채널	ADV	미정
미정	댄스 댄스 레볼루션 GB 2	코나미	음악 게임	미정
미정	미니게임은 시작됐다	코나미	ETC	미정
미정	팝픈 뮤직 GB 디즈니 코스츔	음악게임	미정	

GAMEBOY 어드밴스

●발매 예정 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
미정	마리오카트 어드밴스	닌텐도	RGC	미정
미정	록맨 EXE	캡콤	ACT	미정
미정	골프 마스터 AGB	코나미	ACT	미정
미정	사일런트 힐 AGB	코나미	ACT	미정

네오지오 포켓

●9월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
9월	빅뱅 프로레슬링	SNK	SPT	미정

●10월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
가을	인피니티 큐어(가칭)	키드	SLG	미정
미정	SNK 캐릭터 레이스 게임(가칭)	ITL	레이싱	미정
미정	KOF R-3(가칭)	SNK	격투액션	미정

원더스완

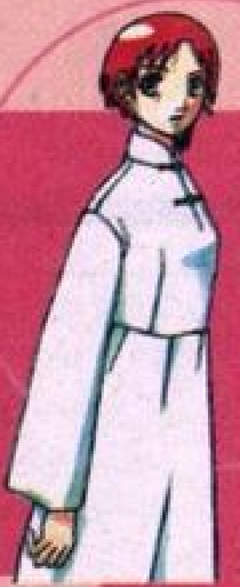
●9월 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
16일	슈퍼로봇대전 콤팩트 2	반다이	SLG	4,500엔
21일	일하는 초코보	스퀘어	RPG	4,200엔

●10월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	제작사	장르	발매가
12월	파이날판타지1	스퀘어	RPG	미정
12월	TERRORS2	반다이	ACT	2,980엔
12월	프린세스 메이커	반다이비주얼	SCG	4,500엔
12월	동경마인학원	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	4,800엔
12월	검은 눈동자의 노아 -셀그리스 크로니크-	거스트	RPG	3,980엔
12월	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A·RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS	PZL	미정
미정	마작왕(가칭)	童	TBL	미정

POWER 게시판



파워맨을 찾아라!

본지 어딘가에 숨어있는 파워맨.
파워맨을 찾는 분 중 5분을 추첨,
파워점수 500점을 드립니다.
자! 과연 어디에 숨어있을까요?

파워맨 당첨자

이상 5분에게는 파워점수 500점을 드립니다.

애독자 엽서를 성의있게 작성해주신분들께는…

애독자 엽서를 성의껏 작성해주시는 분들 중 10분을 추첨해 그달의 「어택 게임파워」를 보내드리겠습니다. 당첨된 사실을 모르고 구입하는 것을 방지하기 위해 사전에 미리 알려드리도록 하겠습니다. 애독자 엽서에는 본명과 주소, 연락가능한 전화번호를 반드시 기입해주시기 바랍니다.

애독자엽서를 성의있게 작성해 주신 분

이번 달 엽서를 성의 있게 작성해주신 분들입니다.

파워 점수에 대해

이번달부터 어택 게임파워로 바뀌게 된 것은 모두 아시죠? '그럼 저번달에 받은 파워점수는 어떻게해요?' 라고 하시는 분들은 걱정을 싹 접어두시기 바랍니다. 파워 점수 제도는 그대로 이어갑니다. 그러니 열심히 모으시기 바랍니다. 그러니까 지난달 9월부터 11월달까지 점수가 높으신 독자분을 뽑는다는 얘기죠. 6개월치 파워티켓을 모아 보내주시는 분께 500점을 드리기로 했으나 독자들의 강력한 요청에 의해 1,500점으로 변경되었습니다.

PRESENT





발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	김규만, 방 진
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 차준호, 김상근, 곽경수, 신의욱, 천용건, 오준경, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석, 문복규, 최수영, 김원태
파워미술팀장	이정아
미술	고은영 대리, 김혜정
일러스트	차주영
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영, 정경남, 박성일, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정 강은하 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 한주빌딩(구 법경) 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



[마감후기]



이현수 팀장

특기

기자들 못살게 굴다가 객원 못살게 굴기

최근 즐기는 게임(업무외)

실황 파워풀 프로야구 7, 퀘이크 2·3, 스타크래프트

돌연 변신하게 됐다. 이런 것은 없었다 이전에도, 그리고 이후로도 없을 것이다. 대개 변신하기 전에는 변신 모션이라는 것이 있다. 그러나… 이번 변신은 변신할 것이라는 예고로부터 무려 6개월이나 떨어진, 이른바 딜레이 변신…. 모두들 우리의 모험을 어떻게 받아들일 것인지…. 여느 때보다도 긴 마감이었다. 그리고 이제 결과를 기다린다.



신상민 기자

특기

존재 자체가 특기다

최근 즐기는 게임(업무외)

드럼매니아 2, 버추어 테니스, 퀘이크 3, 디아블로 2 등등.

음. 제호는 전과 비슷하다. 그러나 그 내용은 확연한 차이가 있다. 우리가 이런 결단을 내리게 된 것은 어찌보면 우연같기도 하고, 어찌보면 필연적인 듯한 느낌이. 요즘같은 시대, 독자들의 욕구는 너무나 다양하다. 그 욕구를 충족시켜주기 위한 가장 좋은 방법은 전문화밖에 없을 것 같다. 그래도 열심히 만들어간다는 데에는 변함이 없다.



문학준 기자

특기

음주가무 및 잡기

최근 즐기는 게임(업무외)

한게임 포커, 스타크래프트, GGF, 꽃놀이류

요즘 유행하는 동창 찾기 사이트를 통해 초등학교 6학년 때의 아이들을 만났는데 그 중에 한 명은 도저히 기억이 나질 않았다. "저, 6학년때 5반이었던 ××인데요. 당신은 누구세요?" 존재감이 없던 그였기에 그가 누구인지 알기까지는 조금 시간이 필요했고…, 난 알아보지 못해서 미안하다고 말할 수밖에. 자리를 옮겨서 술을 거하게 마신 동창들. 개중에 눈에 띄는 녀석이 있었으니 바로 그 존재감 없던 놈이었다. 지난날의 無존재감을 만회하려는 듯 다른 사람 한마디 할 때마다 혀 꼬부라진 목소리로 외계어를 남발했다. 그리고 이어지는 그의 각종 show들. 이놈은 바로 왕따아닌 왕따가 되어 버렸다. 남들은 동창회에 나가면 즐거웠다고 하는데…, 내 주위에는 왜 이런 놈들만 있는 것일까?



이종우 기자

특기

데굴데굴

최근 즐기는 게임(업무외)

디아블로 2

약 먹느라 커피, 콜라, 라면, 국수 등등을 못 먹어서 괴롭다. 흑흑…. 특히 청량음료류를 못 마신다는 것은 엄청난 형벌이다. 마감의 피로는 콜라로 풀어야 하는데….

자판기 관리 아저씨! 자판기 메뉴 좀 바꿔줘요!



김규만 객원기자

특기

빈둥빈둥하다 느닷없기

최근 즐기는 게임(업무외)

드래곤 퀘스트 7, 파이널 판타지 9, 퀘이크 3

"팀장님 드디어 오타가 없는 원고가 완성됐어요!"

"그래? 수고했다"

…

과연 이런 한달은 언제 경험해 볼 수 있을까…를 꿈꾸며 오늘도 원고에 파묻혀 자판을 두들기남.



방진 객원기자

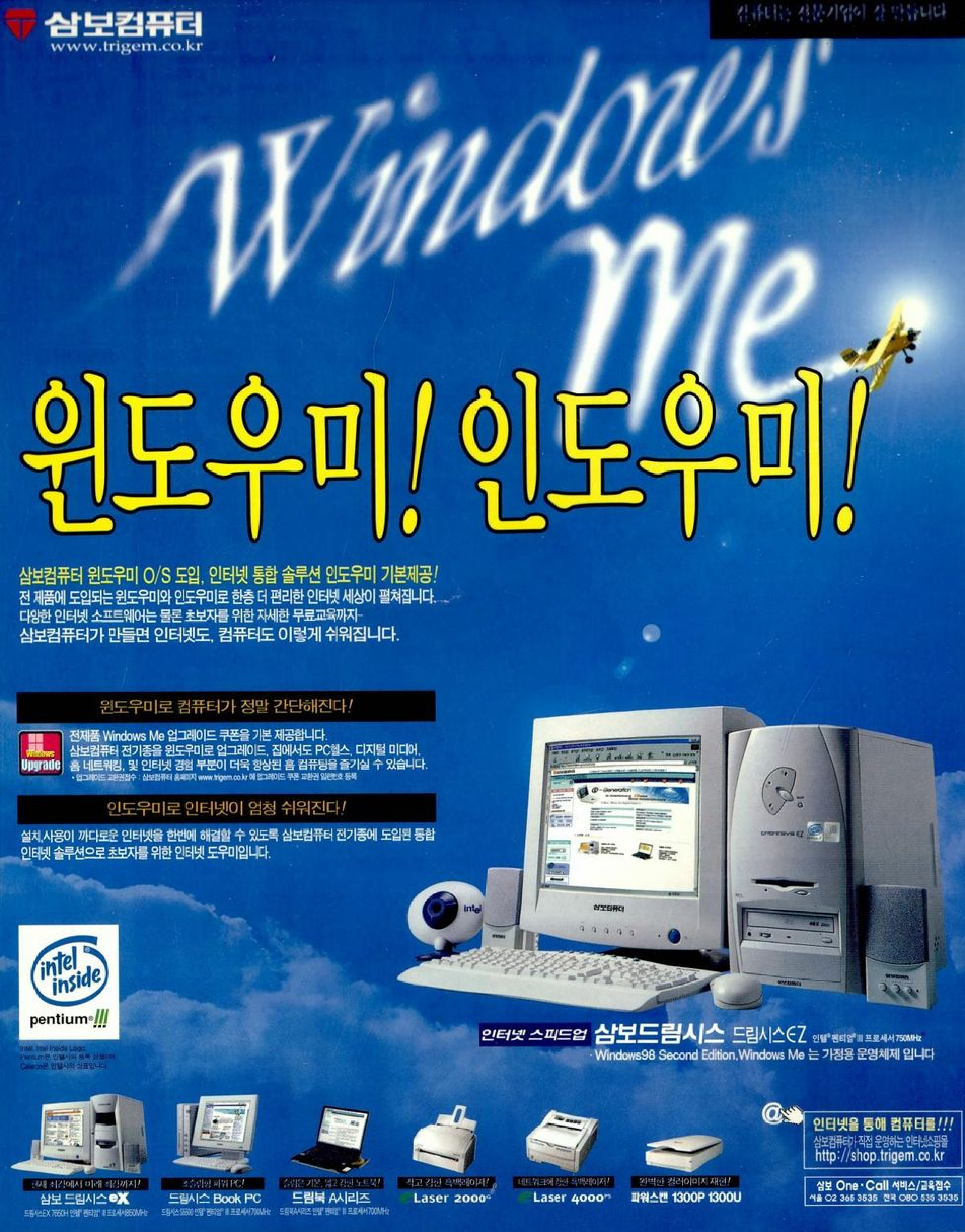
특기

필자하다 객원되기, 레벨 업

최근 즐기는 게임(업무외)

실황야구 7, 아머드 코어 2, 댄싱 블레이드 2 tears of eden

객원의 삶은 「천주」에서 일컫는 닌자의 삶과도 같다. 어둠 속에서 맡은 바 임무를 충실히 수행하며 때가 되면 배웅없이 쓸쓸히 사라지는 존재. 닌자에게 있어 아무리 위험한 상황이 주어져도 임무를 성공시켜야 하는 것처럼 객원에게 있어 책이 바뀐다 하여도 원고를 마감시켜야 하는 것에는 변함이 없다. 하지만 우수한 닌자와 그렇지 않은 닌자는 주군에의 충성심에서 판가름나듯 나도 우수한 객원이 되기 위하여 새로이 시작하는 우리의 책과 독자들을 위하여 좋은 글을 쓰고 싶다. 하지만 10일이 지나도 떨어지지 않는 감기는 누가 어떻게 좀 해달라. 쿨럭쿨럭.


삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr
Windows Me
윈도우미! 인도우미!
삼보컴퓨터 윈도우미 O/S 도입, 인터넷 통합 솔루션 인도우미 기본제공!
전 제품에 도입되는 윈도우미와 인도우미로 한층 더 편리한 인터넷 세상이 펼쳐집니다.
다양한 인터넷 소프트웨어는 물론 초보자를 위한 자세한 무료교육까지-
삼보컴퓨터가 만들면 인터넷도, 컴퓨터도 이렇게 쉬워집니다.
윈도우미로 컴퓨터가 정말 간단해진다!
Windows Upgrade
전제품 Windows Me 업그레이드 쿠폰을 기본 제공합니다.
삼보컴퓨터 전기종을 윈도우미로 업그레이드, 집에서도 PC헬스, 디지털 미디어,
홈 네트워킹, 및 인터넷 경험 부분이 더욱 향상된 홈 컴퓨팅을 즐기실 수 있습니다.
인도우미로 인터넷이 엄청 쉬워진다!
설치,사용이 까다로운 인터넷을 한번에 해결할 수 있도록 삼보컴퓨터 전기종에 도입된 통합
인터넷 솔루션으로 초보자를 위한 인터넷 도우미입니다.
intel inside pentium® III
인터넷 스피드업 삼보드림시스 드림시스EZ 인텔® 펜티엄® III 프로세서 750MHz
· Windows98 Second Edition, Windows Me 는 가정용 운영체제 입니다
삼보 드림시스 eX
드림시스 Book PC
드림북 A시리즈
작고 강한 흑백레이저!
Laser 2000G
Laser 4000PS
완벽한 컬러이미지 재현!
파워스캔 1300P 1300U
인터넷을 통해 컴퓨터를!!!
삼보컴퓨터가 직접 운영하는 인터넷쇼핑몰
http://shop.trigem.co.kr
삼보 One · Call 서비스/교육접수
서울 02 365 3535 전국 080 535 3535